



A2 Storytelling Challenge

Kreative Geschichten





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

 Bundesministerium Bildung, Wissenschaft und Forschung



Diese Challenge ist in Band 2 von **Jugend stärken** erschienen, der insgesamt 4 Challenges enthält:

- A2 Hero Challenge (Lernen von Vorbildern)
- A2 Empathy Challenge (Verstehen und verstanden werden – Giraffen-Koffer)
- A2 Storytelling Challenge (Kreative Geschichten)
- A2 Debate Challenge (Vom Zuhören zum Debattieren)

Band 1–4 von **Jugend stärken** (jeweils Arbeitsbuch für Schüler*innen und Handbuch für Lehrer*innen) gibt es hier zum Bestellen und digital zum kostenfreien Download: www.jugendstaerken.at

Wiener Schüler*innen erhalten die Druckausgabe der 4 Bände von **Jugend stärken** dank einer Förderung durch die Arbeiterkammer Wien kostenlos.



Youth Start
ENTREPRENEURIAL CHALLENGES
www.youthstart.eu

JUGEND STÄRKEN mit dem Youth Start Entrepreneurial Challenges Programm

CORE ENTREPRENEURIAL EDUCATION		ENTREPRENEURIAL CULTURE		ENTREPRENEURIAL CIVIC EDUCATION	
 IDEA CHALLENGE Ich kann eine eigene Idee entwickeln.	 HERO CHALLENGE Ich kann von Vorbildern lernen.	 EMPATHY CHALLENGE Ich kann mich in mich und andere einfühlen.	 STORYTELLING CHALLENGE Ich kann Inhalte in Geschichten verpacken.	 MY COMMUNITY CHALLENGE Ich kann Aufgaben für die Gemeinschaft, in der ich lebe, übernehmen.	 DEBATE CHALLENGE Ich kann für meine Meinung Argumente finden und sie in eine Diskussion einbringen.
 MY PERSONAL CHALLENGE Ich kann persönliche Herausforderungen bewältigen.	 LEMONADE STAND CHALLENGE Ich kann etwas verkaufen.	 PERSPECTIVES CHALLENGE Ich kann mich als Teil meines Umfelds begreifen und meinen Platz darin finden.	 TRASH VALUE CHALLENGE Ich kann achtsam mit Ressourcen umgehen und aus Abfällen etwas Wertvolles schaffen.	 OPEN DOOR CHALLENGE Ich kann mich mit anderen Menschen vernetzen.	 VOLUNTEER CHALLENGE Ich kann mich in der Freiwilligenarbeit engagieren.
 REAL MARKET CHALLENGE Ich kann einen einfachen Businessplan erarbeiten.	 START YOUR PROJECT CHALLENGE Ich kann ein Projekt planen und im Team umsetzen.	 EXTREME CHALLENGE Ich kann mir ein herausforderndes Ziel setzen und es konsequent verfolgen.	 BE A YES CHALLENGE Ich kann zu mir und meiner Umgebung „Ja“ sagen.	 EXPERT CHALLENGE Ich kann Lern- und Kommunikationstechniken anwenden.	

Das Youth Start Entrepreneurial Challenges Programm basiert auf einer ganzheitlichen Definition von Entrepreneurship, dem TRIO-Modell, das drei Bereiche umfasst:

- CORE ENTREPRENEURIAL EDUCATION** – Förderung von unternehmerischer Qualifikation im engeren Sinn: **eigene innovative Ideen entwickeln und diese kreativ und strukturiert umsetzen.**
- ENTREPRENEURIAL CULTURE** – Persönlichkeitsentwicklung: **eigeninitiativ sein, an sich glauben, empathisch und teamfähig agieren sowie sich und anderen Mut machen.**
- ENTREPRENEURIAL CIVIC EDUCATION** – Stärkung der Sozialkompetenz als Staatsbürger*in: **Verantwortung für sich, andere und die Umwelt übernehmen.**

„Jugend stärken“ fördert Eigeninitiative und Unternehmergeist in der Sekundarstufe I.

Das gesamte Lernprogramm findet man auf www.jugendstaerken.at auf Deutsch. Auf www.youthstart.eu gibt es Übersetzungen in Englisch, Französisch und weitere Sprachen sowie in der Rubrik „Körper & Geist“ Kurzvideos mit Körperübungen zur Aktivierung & Konzentration und das Youth Start Achtsamkeitsprogramm.



Vorwort

Jugend stärken ...

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

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

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

Jugend stärken ist Teil des „Youth 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.



Die **Storytelling Challenge (Kreative Geschichten)** bietet viele kreative Inspirationen zum Beschreiben, Philosophieren, (Nach-)Erzählen, Schreiben, Nachdenken und Nachspielen von Geschichten.

Durch das „Youth Start Entrepreneurial Challenges“-Programm werden junge Menschen 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 Sekundarstufe I das Selbstwertgefühl der Jugendlichen und den Glauben an ihre eigene Wirksamkeit stärkt sowie Teamarbeit, Kreativität und vernetztes und kritisches Denken fördert. Die Jugendlichen lernen empathische Kommunikation und achtsamen Umgang mit sich selbst und anderen und erwerben für das zukünftige Arbeitsleben wichtige wirtschaftliche Basisqualifikationen.

Wir wünschen allen, die mit dieser Challenge arbeiten, viele anregende Lernmomente!

Eva Jambor und Johannes Lindner, Herausgeber*innen

www.jugendstaerken.at | www.ifte.at | www.youthstart.eu

Diese Symbole begleiten dich durch die Challenge. Sie bedeuten Folgendes:



Anleitung für eine Übung



Rede mit jemandem darüber.



Extra-Tipp für dich



Denke darüber nach.



Bonus-Aufgabe



Mehr Informationen gibt es im Handbuch für Lehrer*innen.

A2 Storytelling Challenge

Kreative Geschichten

Story ist Englisch und bedeutet auf Deutsch **Geschichte**, **telling** heißt **erzählen** und **Challenge** ist eine **Herausforderung**.

Lass dich in der **A2 Storytelling Challenge** inspirieren zum Beschreiben, Philosophieren, Fantasieren, Lesen, Nacherzählen, Erzählen, Schreiben, Nachdenken und Nachspielen.

Lerne, deine Geschichten zu erzählen!

Erklärvideo: www.youthstartchallenges.eu/A2Storytelling

In 8 Schritten zum Ziel:

- Schritt 1** - Beschreiben **4**
- Schritt 2** - Philosophieren **6**
- Schritt 3** - Fantasieren **8**
- Schritt 4** - Lesen und Nacherzählen **9**
- Schritt 5** - Erzählen und Schreiben **11**
- Schritt 6** - Meine Erfolgsgeschichte schreiben **12**
- Schritt 7** - Geschichten spielen **14**
- Schritt 8** - Nachdenken **18**

Ziel

Ich kann Inhalte in Geschichten verpacken.





1.1. Das bin ich!

✓ Beschreibe dich und mache dir davor Notizen: *Ich heiße ... Meine Lieblingsfarbe ist ...*

Lieblingstier: _____

Davon träume ich: _____

Das mag ich gar nicht: _____

Stärken: _____

Lieblingsbuch: _____

ICH

Lieblingsfarbe: _____

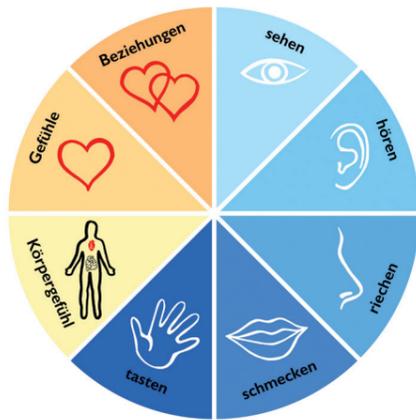
Schwächen: _____

Das mag ich: _____

1.2. Jetzt!-Gedicht

✓ Trainiere, jeden Moment achtsam mit allen Sinnen wahrzunehmen. Was geschieht gerade JETZT? Das Jetzt!-Gedicht zum Weiterschreiben hilft dir dabei.

Verwende dazu das Rad der Achtsamkeit aus dem Trainingsprogramm „Warum Achtsamkeit?“ (frei verfügbar auf www.jugendstaerken.at).



JETZT!

Jetzt sehe ich ...

Jetzt höre ich ...

Jetzt rieche ich ...

Jetzt schmecke ich ...

Jetzt (er)taste ich auf meiner Haut ...

Jetzt spüre ich in meinem Körper ...

Jetzt fühle ich mich ...

Jetzt empfinde ich zu den Menschen um mich ...

Verfasser*in: _____

✓ Schreibe das Gedicht auf ein Blatt und gestalte es kreativ. Hängt eure JETZT!-Gedichte auf.



1.3. Ich bin dann mal weg!

✓ Würdest du gerne erleben, wie es woanders aussieht und zugeht? Ja? Dann mache eine „Fantasie-Reise“. Wie das geht?

Stelle dir eine Gegend, in der du sein möchtest, mit allen Sinnen vor. Schreibe in die „Sinnes-Wolken“, was dir – ohne lange nachzudenken – zu diesem Ort einfällt.

MEIN TRAUM-ORT



✓ Beschreibe deinen Traum-Ort so anschaulich und verlockend, dass alle neugierig auf darauf werden. So könnte deine Beschreibung beginnen:

Mein Traum-Ort

Gestern wachte ich in der Nacht auf und war auf einmal nicht mehr in meinem Bett. Als ich mich umschaute, war ich an einem besonderen Ort.

Ich roch _____ und schmeckte _____.

Auf meiner Haut fühlte ich _____ und _____.

Ich sah _____ und _____.

Meine Ohren hörten _____ und _____.

Ich fühlte mich an diesem Ort _____.

➔ Mehr Ideen für fantasievolle, lustige und interessante Beschreibungen findest du im **Ideen-Fächer** und in der **Ideen-Kartei** im Lehrer*innen-Handbuch.

Du bist über Nacht unsichtbar geworden.
 Nachdem du den Schreck überwunden hast,
 nützt du diesen Zustand klug.
 Beschreibe, was du tust.

Was soll ein Haus der Zukunft alles können?

 Zeichne das Haus und beschreibe, was es alles kann.



2.1. Philosophier-Werkstatt

- ✓ Schreibe auf kleine Zettel jeweils einen Begriff. Wähle Dinge, die dich interessieren, zum Beispiel etwas, über das du zuletzt in deinem Lieblingsfach gelernt hast. Würfle aus dieser Liste Aufgaben. Ziehe dazu einen oder zwei Begriffe und überlege. Wenn du dir eine Meinung gebildet hast, philosophiere mit anderen darüber.

Ziehe einen Begriff	<input type="checkbox"/>	Stelle dir vor, ein Zauberer hat dich in dieses Ding verzaubert. Erzähle, wie es dir geht.
	<input type="checkbox"/>	Schreibe auf, was du über dieses Ding weißt.
	<input type="checkbox"/>	Was magst du an diesem Ding?
	<input type="checkbox"/>	Was ist negativ (schlecht) an diesem Ding?
	<input type="checkbox"/>	Was kann man mit diesem Ding machen? Lass dir auch verrückte Dinge einfallen.
	<input type="checkbox"/>	Was ist positiv (gut) an diesem Ding?
Ziehe zwei Begriffe	<input type="checkbox"/>	Welche Unterschiede entdeckst du zwischen diesen Dingen?
	<input type="checkbox"/>	Erfinde eine lustige Geschichte, in der beide Dinge vorkommen.
	<input type="checkbox"/>	Erfinde eine traurige Geschichte, in der beide Dinge vorkommen.
	<input type="checkbox"/>	Schreibe einen Satz, in dem beide Dinge vorkommen.
	<input type="checkbox"/>	Welches Ding ist deiner Meinung nach wichtiger? Warum?
	<input type="checkbox"/>	Stelle dir vor, die Dinge streiten miteinander. Schreibe den Streit auf.

- ➔ Suche dir aus der Ideen-Kartei aus dem Lehrer*innen-Handbuch Karten zum Philosophieren und Nachdenken. Stelle dir die Situationen mit allen Sinnen vor und schreibe deine Gedanken und Ideen auf. z.B.: Wenn ich ein Land regieren würde, dann ...
Ein Baum stirbt. Erzähle, warum es wichtig ist, dass er weiterlebt.

2.2. Was könnte das sein?

- ✓ Würfle und schreibe die erwürfelten Adjektive aus dem ersten und dem zweiten Kästchen auf.

<input type="checkbox"/>	rot	<input type="checkbox"/>	klein
<input type="checkbox"/>	essbar	<input type="checkbox"/>	elastisch
<input type="checkbox"/>	billig	<input type="checkbox"/>	riesig
<input type="checkbox"/>	rund	<input type="checkbox"/>	nützlich
<input type="checkbox"/>	unbeweglich	<input type="checkbox"/>	leicht
<input type="checkbox"/>	wertvoll	<input type="checkbox"/>	haltbar

- ✓ Was könnte das sein? Denke darüber nach und philosophiere mit anderen darüber. Schreibe auf, warum diese beiden Eigenschaften das „Ding“ besonders machen und es sich dadurch von ähnlichen Dingen unterscheidet.



2.3. Was wäre, wenn Essen und Wohnen kostenlos wären?

- ✓ Stelle dir vor, Essen und Wohnen ist für alle Menschen kostenlos. Was wäre dann?

Denke aber nicht nur an dich, sondern auch an die, die dafür sorgen, dass du essen und wohnen kannst.

- Notiere deine Überlegungen in Stichworten.
- Wenn Essen kostenlos wäre, dann ...
- Wenn Wohnen kostenlos wäre, dann ...



- 🗨️ Begründe, warum du dieser Meinung bist.

🗨️ Schaue in der **A2 Debate Challenge** nach, wie du etwas mit Argumenten begründen kannst („Jugend stärken“, Band 2, www.jugendstaerken.at).

- ✚ Schreibe deine Gedanken in Form einer Rede für das (Schüler*innen-)Parlament auf und halte die Rede.

🧠 Willst du dich konzentrieren, bevor du deine Rede hältst? Öffne deine Arme und Hände weit und stelle dir vor, dass du einen Ball in deinen Händen hältst. „Forme“ dann den Ball, bis sich die Fingerspitzen beider Hände berühren. Stelle dir dabei vor, dass du dein ganzes Wissen in diesen Ball packst und es gut aufbewahrst. (Das Kurzvideo „Energieball“ und weitere Übungen zur Aktivierung & Konzentration findest du in der Rubrik „Körper & Geist“ auf www.youthstart.eu).

2.4. Außerirdisch denken

Ein Außerirdischer, wohnhaft auf einem friedlichen Planeten, hat einen wichtigen Auftrag. Er soll uns Menschen erklären, wie wir friedlich zusammenleben können.

- ✓ Stelle dir vor, du bist das außerirdische Wesen. Schreibe eine Rede an junge Menschen, in der du erklärst, was jede*r tun kann, damit es allen miteinander gut geht.

Tipps: Schalte, bevor du zu schreiben beginnst, dein „Kopfkino“ ein und stelle dir alles genau vor. Zeichne den wunderbaren, friedlichen Planeten. Überlege dir, was ein friedliches Zusammenleben möglich macht.

- ✓ Schreibe nun deine Rede:
 - Stelle dich vor, wie du heißt, woher du kommst und warum gerade du diesen Auftrag bekamst.
 - Beginne deine Rede mit einer Frage an alle, die sie „aufrüttelt“ und neugierig macht.
 - Beschreibe, wie ein gutes, friedliches Miteinander gelingen kann.
 - Fasse zum Schluss das Ziel deiner Rede in einem Satz zusammen.
- Lest euch die Reden in kleinen Teams gegenseitig vor.

- 💡 Schreibt alle Ideen auf ein Plakat. Hängt es dort auf, wo es viele Menschen sehen.



3.1. „Wenn-dann“-Geschichten

✓ Tippe mit geschlossenen Augen auf eine Zeile und lies den Satz. Schreibe ihn und das Ende deiner „Wenn-dann“-Geschichte auf.

- Wenn ich eine Bäuerin oder ein Bauer wäre, dann würde ich ...
- Wenn ich eine Zauberin oder ein Zauberer wäre, dann würde ich ...
- Wenn ich ein Baum wäre, dann würde ich ...
- Wenn ich ein Vogel wäre, dann würde ich ...
- Wenn ich unsichtbar wäre, dann würde ich ...
- Wenn ich fliegen könnte, dann würde ich ...
- Wenn ich unzufrieden wäre, dann würde ich ...
- Wenn ich viel Macht hätte, dann würde ich ...

✓ Überlege dir den Beginn DEINER „Wenn-dann“-Geschichte:

Wenn ich _____

3.2. „Plötzlich“-Geschichten

✓ Tippe mit geschlossenen Augen auf eine Zeile und lies den Satz. Schreibe ihn und das Ende deiner „Plötzlich“-Geschichte auf.

- | | |
|---|--|
| Auf dem Dach sitzt eine Taube. Plötzlich ... | Ich esse Suppe. Plötzlich ... |
| Ein Auto fährt vorbei. Plötzlich ... | Unsere Lehrerin schreibt an der Tafel. Plötzlich ... |
| Ich sitze auf der Toilette. Plötzlich ... | Ich liege im Bett. Plötzlich ... |
| Ich schalte den Computer ein. Plötzlich ... | Ich telefoniere mit meiner Tante. Plötzlich ... |
| Meine Mutter repariert den Toaster. Plötzlich ... | Mein Opa bügelt sein Hemd. Plötzlich ... |

➔ Mehr Ideen zum Erzählen und Schreiben von Fantasie-Geschichten findest du im Ideen-Fächer und in der Ideen-Kartei im Lehrer*innen-Handbuch.

Mein Traumland
 Zeichne dein Traumland und beschreibe, wie du dort lebst: Wie sieht deine Wohnung aus? Was isst du? Wie sind die Menschen zueinander?

Stelle dir vor, du bekommst ein Geschäftslokal geschenkt.
 Welche Art von Geschäft würdest du gründen? Nutze deine Interessen und Stärken, damit dein Traumgeschäft ein Erfolg wird.

4.1. Der steirische Erzberg

In der Nähe des steirischen Ortes Eisenerz fließt der Erzbach durch ein Tal. In dem dunklen Wasser lebten vor vielen Jahrhunderten angeblich Wassermänner. Die Menschen glaubten, dass Wassermänner reich sind und Zauberkräfte haben. Deswegen beschlossen einige Bauern, einen Wassermann zu fangen, damit er ihnen etwas schenke. Sie legten eine Flasche Schnaps auf eine Wiese beim Bach. Am nächsten Tag fanden sie einen betrunkenen Wassermann am Ufer. Sie fesselten ihn und brachten ihn ins Tal. Eine Zeit lang trottete der Wassermann schweigend mit den Burschen mit. Dann begann er, sie anzuflehen: „Lasst mich frei! Meine Frau wartet auf mich!“ Die Bauern lachten ihn aus und sagten: „Unseren Schnaps hast du getrunken und jetzt sollen wir dich einfach so freilassen? Was gibst du uns dafür?“ Der Wassermann dachte nach. Dann sagte er: „Ihr könnt euch etwas aussuchen: entweder Gold für einen Monat, Silber für ein Jahr oder Eisen für immer. Wofür entscheidet ihr euch?“ Die Bauern diskutierten darüber, was das Beste sei. Als sie einig waren, sagten sie: „Für das Eisen!“ „Ihr habt klug gewählt“, antwortete der Wassermann, zeigte auf einen Berg und sagte: „Dieser Berg ist aus Erz und wird euch für immer mit Eisen versorgen.“ Da ließen ihn die Bauern frei. Sie gaben dem Berg den Namen Erzberg.



- ☁ An Sagen ist meist etwas Wahres dran. Überlege, was an der Sage vom Erzberg wahr sein könnte.
- ✚ Spiele die Sage mit anderen nach. Legt besonderen Wert auf die Diskussion der Burschen, welche Wahl sie treffen sollen. Vertrete alle Wünsche (Gold, Silber oder Eisen) und begründe sie.
- ✓ Erzähle die Sage im Präteritum (in der Mitvergangenheit) schriftlich nach. Lies vorher diese Checkliste genau durch und versuche, alles zu berücksichtigen.

4.2. Checkliste zum Schreiben einer Nacherzählung

- Wovon handelt deine Geschichte?**
 - Ich erzähle alles, was wichtig ist: Wer? Wann? Wo? Was? Wie?
 - Ich erzähle die Geschichte der Reihe nach.
 - Ich erfinde nichts dazu.
- Wie ist deine Geschichte aufgebaut?**
 - Ich verwende eigene Wörter beim Nacherzählen.
 - Ich wähle Wörter, die zum Inhalt der Geschichte passen.
 - Ich verwende unterschiedliche Satzanfänge.
 - Ich verwende die wörtliche Rede.
- Wie erzählst du deine Geschichte?**
 - Ich erzähle die Geschichte in der Mitvergangenheit.
 - Ich achte darauf, dass die Personalformen stimmen.
 - Ich schreibe vollständige Sätze und beende jeden Satz mit einem Satzzeichen.
- Wie kannst du Fehler vermeiden?**
 - Ich lese den fertigen Text zum Schluss noch einmal durch.
 - Ich kontrolliere, ob alle Wörter richtig geschrieben sind.
 - Wenn ich bei einem Wort unsicher bin, unterstreiche ich es mit Bleistift und schlage es später nach.



4.3. Geschichten zum Lesen und Nacherzählen

✓ Lies diese Geschichten aufmerksam und denke darüber nach. Suche dir eine oder mehrere aus und erzähle sie schriftlich nach. Die Checkliste für Nacherzählungen (vorige Seite) kann dir dabei helfen.

Der Hammer

Ein Mann will ein Bild aufhängen. Den Nagel hat er, aber keinen Hammer. Er beschließt, sich beim Nachbarn einen Hammer auszuborgen. Auf dem Weg zum Nachbarn kommen ihm Zweifel. „Gestern schon grüßte er mich kaum“, dachte er, „vielleicht war er in Eile. Aber vielleicht war die Eile nur vorgetäuscht und er hat etwas gegen mich. Aber was? Ich habe ihm nichts getan, der bildet sich da etwas ein. Wenn jemand von mir ein Werkzeug borgen wollte, ICH gäbe es ihm sofort. Und warum er nicht? Wie kann man einem Menschen einen so einfachen Gefallen abschlagen? Leute wie dieser Kerl vergiften einem das Leben. Und dann bildet er sich noch ein, ich sei auf ihn angewiesen. Bloß weil er einen Hammer hat. Jetzt reicht es mir!“ Der Mann läutet zornig beim Nachbarn an. Bevor der grüßen kann, schreit er ihn an: „Behalte deinen blöden Hammer!“

nach Paul Watzlawick „Anleitung zum Unglücklichsein“

Glück im Unglück

Der einzige Überlebende eines Schiffsunglücks wird an den Strand einer unbewohnten Insel gespült. Er baut sich eine Holzhütte und hält täglich Ausschau nach einem Schiff. Als er eines Tages von der Jagd zur Hütte zurückkommt, sieht er diese brennen. Er verliert alles, was er hat, und ist verzweifelt. Am nächsten Morgen wird er durch Stimmen geweckt. Ein Schiff ist gekommen, um ihn zu retten. „Woher wusstet ihr, dass ich hier bin?“, fragt er seine Retter überglücklich. „Wir haben dein Rauchsignal gesehen“, antworten sie.

Quelle unbekannt

Das Geschenk

Auf einer Insel lebte ein Schüler, der seiner Lehrerin eine ganz besonders geformte Muschel schenkte. Sie freute sich: „Danke, ich habe noch nie eine so wunderbare Muschel gesehen! Wo hast du sie gefunden?“ Der Schüler erzählte ihr von einer versteckten Stelle am anderen Ende der Insel und dass nur dort hin und wieder solch wunderbare Muscheln angeschwemmt würden. Die Lehrerin bedankte sich gerührt: „Ich danke dir, aber du hättest keinen so weiten Weg machen sollen, nur um mir etwas zu schenken.“ Darauf antwortete der Schüler: „Aber der weite Weg ist doch ein Teil des Geschenks ...“

Quelle unbekannt

Wie Menschen sein können

Vor den Toren der Stadt saß einmal ein alter Mann. Jeder, der in die Stadt wollte, kam an ihm vorbei. Ein Fremder hielt an und fragte den Alten: „Sag, wie sind die Menschen in dieser Stadt?“ „Wie waren sie denn dort, wo Ihr vorher gewesen seid?“, fragte der zurück. „Sie waren freundlich, großzügig und hilfsbereit. Ich habe mich dort sehr wohl gefühlt.“ „So etwa werden sie auch hier sein.“, antwortete der Alte. Danach kam ein anderer Mann. Auch er fragte den Alten: „Wie sind die Menschen in dieser Stadt?“ „Wie waren sie denn dort, wo Ihr vorher gewesen seid?“, lautete die Gegenfrage. Der Mann schimpfte: „Schrecklich. Sie waren gemein, unfreundlich, keiner half dem anderen.“ Die Antwort lautete: „Ich fürchte, so werden sie auch hier zu dir sein.“

Quelle unbekannt



Lies deine Nacherzählungen anderen vor und redet miteinander darüber, was man daraus lernen kann.



Mehr Geschichten zum Nachdenken, Nacherzählen und Nachspielen findest du in der Geschichten-Kartei im Lehrer*innen-Handbuch.



5.1. Die Welt in 20 Jahren

✓ Stelle dir vor, du reist mit einer Zeitmaschine in eine lebenswerte Zukunft, in der die *Globalen Ziele für nachhaltige Entwicklung* (= „Global Goals“) erreicht wurden. Beantworte folgende Fragen:

- Wie sieht die Natur aus?
- Wie wohnen die Menschen?
- Was essen sie?
- Welche Berufe gibt es?
- Welche Fahrzeuge gibt es?
- Wohin fahren Menschen auf Urlaub?
- Wie gehen die Menschen miteinander um?



Schreibe so anschaulich wie möglich über dein zukünftiges Leben.

5.2. So sieht mein Traum-Land aus

Stelle dir vor, du wirst von der UNO gebeten, ein Muster-Land als Vorbild für andere Länder zu entwerfen, in dem sich alle Menschen wohlfühlen. Du darfst dir aus deiner Klasse Expert*innen deiner Wahl ins Team holen.



Teilt euch diese Aufgaben so auf, dass alle Stärken des Teams genutzt werden:

- Menschen befragen, was sie brauchen, um sich miteinander wohl zu fühlen
- Alle Wohlfühl-Faktoren und Regeln für ein gutes Miteinander auflisten
- Bericht über das Land schreiben
- Plakat mit wichtigsten Infos und Bildern über das Land kreativ gestalten
- Storyboard für ein Werbe-Video über das Land schreiben und eventuell das Video drehen
- Traum-Land präsentieren (mit Plakat und eventuell Video)
- Eigene Ideen:



Schaut alle Präsentationen an und gebt euch gegenseitig ermutigendes und wertschätzendes **Feedback**, das hilft, dazulernen:

- Ich habe dich gut verstanden, weil du laut und deutlich gesprochen hast.
- Ich konnte dich nicht gut verstehen, weil ...
- Ich konnte mir alles gut vorstellen, weil du es klar und übersichtlich beschrieben hast.
- Ich konnte mir nicht alles vorstellen, weil ...
- Ich habe dir gerne zugehört, weil du lebendig erzählt hast und dabei Blickkontakt gehalten hast.
- Ich habe mich gelangweilt, weil ...



Stelle dir vor, ... du fragst deine Lehrkraft nach der **Ideen-Kartei**. Was passiert? ;-)



6.1. Erfolgsgeschichten kennenlernen

✓ Recherchiere die Geschichten von Malala Yousafzai, Greta Thunberg, Boyan Slat und Simone Biles.

In der **A2 Hero Challenge** findest du in **Übung 2.1.** („Drei außergewöhnliche Menschen“) Informationen zu drei von ihnen („Jugend stärken“, Band 2, www.jugendstaerken.at).

Wen findest du besonders interessant? Mache dir Notizen:

Name: _____ Beruf: _____

Stärken: _____

Erfolge: _____

Erzähle die Erfolgsgeschichte der gewählten Person mit eigenen Worten.

Variation: Versetze dich in ihre Rolle und erzähle ihre Erfolgsgeschichte in „Ich-Form“.

6.2. Deine Erfolgsgeschichte

✓ Wahrscheinlich weißt du, was du gut kannst und wo deine Stärken liegen. Du hast aber sicher noch mehr Talente, als dir bewusst ist. Lies diese Liste durch und markiere alle Stärken, die du bei dir entdeckst:

KREATIVITÄT NEUGIER WEITSICHT LERNFREUDE MUT EHRlichkeit BEGEISTERUNG
AUSDAUER GEDULD ENERGIE FREUNDlichkeit FLEXIBILITÄT FAIRNESS GERECHTIGKEIT
TEAMFÄHIGKEIT BEScheidenHEIT VORSICHT FÜHRUNGSVERMÖGEN ZUVERLÄSSIGKEIT
VERGEBUNGSBEREITSCHAFT LIEBE HUMOR VERANTWORTUNGSBEWUSSTSEIN WEISHEIT
RUHE SELBSTBEHERRSCHUNG DANKBARKEIT OPTIMISMUS UNTERNEHMUNGSLUST
SINN FÜRS SCHÖNE SOZIALE INTELLIGENZ GLAUBE AN ETWAS

✓ Stelle dir vor, du bist plötzlich 10, 20 oder mehr Jahre älter. Du hast etwas Besonderes geleistet und man hält vor Publikum eine Lobrede über dich.

Was wird man über dich sagen?	Welche Stärken wird man nennen?
Worin bist du ein Vorbild für andere?	Zu welchen Erfolgen wird man dir gratulieren?

Mache dir Notizen für die Lobrede und beantworte dabei diese Fragen:

- Wo und mit wem lebst du?
- Was sind deine größten Stärken?
- Was macht dich glücklich?
- Worauf bist du besonders stolz?
- Wie bist du mit deinen Schwächen umgegangen?
- Was hast du durch sie gelernt?
- Welchen Beruf hast du?
- Welche Ziele hast du als nächstes?



✓ Schreibe deine Erfolgsgeschichte als Lobrede auf dich.



6.3. Entwickle eine Vision

✓ Welche Interessen und Wünsche hast du?

• Welche Stärken hast du?

• Welche Schwächen hast du?

Denke darüber nach, ob deine Interessen, Stärken und Schwächen „zusammenpassen“.
 Welche Stärken brauchst du, damit deine Vision (= das, was du dir wünschst) Wirklichkeit werden kann?
An welchen Schwächen wirst du arbeiten, damit deine Vision Wirklichkeit werden kann?
Markiere sie oben.



6.4. Rollenspiel für ein Bewerbungsgespräch

Leitfragen für die Bewerbung:



✓ Was schätzen alle Arbeitgeber*innen? Überlege, streiche durch und ergänze.

Zuverlässigkeit, Ungeduld, Höflichkeit, Ausdauer, Einfühlungsvermögen, Teamfähigkeit, Kreativität, Verantwortungslosigkeit, Unhöflichkeit, Pünktlichkeit, Freundlichkeit, Konzentrationsvermögen, Faulheit, Interesse, Egoismus, Unehrllichkeit, Geduld, Unpünktlichkeit, Verantwortungsbewusstsein

✓ Schreibe ein Bewerbungsgespräch mit verteilten Rollen auf.

Bewerber*in: „...“	• Begrüßung	• Fragen – Antworten
Arbeitgeber*in: „...“	• Vorstellung	• Verabschiedung

Spielt das Gespräch mit verteilten Rollen und bittet die Zuschauenden danach um ermutigendes und wertschätzendes Feedback, das beim Dazulernen hilft (siehe Übung 5.2. Traum-Land).



7.1. Kopfbilder (= Metaphern) entstehen lassen

Metaphern sind Sätze oder Geschichten, die Bilder und Filme im Gehirn erzeugen. Dank dieser „Bilder im Kopf“ können wir uns unsere Zukunft vorstellen und besser planen. „Nackte“ Daten, Fakten und Informationen kann unser Gehirn nicht begreifen, verarbeiten und nutzen. Werden Informationen anschaulich beschrieben und erklärt, können wir sie uns als Bilder oder Filme in unserem „Kopfkino“ vorstellen und dadurch leichter verstehen und merken.

Denke daran, wenn du anderen etwas erzählst, und male durch anschauliche Vergleiche Bilder oder Filme in die Köpfe der Zuhörenden.

Anregungen für „Kopfbilder“ zum Ausprobieren:

- Vergleiche deine Klasse mit einem Zoo: Wer wäre in eurer Klasse Löwe und wer Zoowärter? Welches Tier wärst du? Wer besucht den Zoo?
- Vergleiche mit einem (Sport-)Wettbewerb: Welchen Pokal gäbe es für eure Klasse zu gewinnen? Wer würde sich als Sieger fühlen, wer als Verlierer?
- Oder: Tiere in und an einem Gewässer, Supermarkt, Bauernhof, eine Firma, ...



Schreibe deine Metapher auf.

Tipp: Stellt das „Bild“ mit der Klasse nach, macht ein Foto – und habt Spaß mit diesem ganz besonderen Klassenfoto!

7.2. Metaphern nachspielen

Wähle eine Metapher aus, denke nach, was sie bedeutet, und rede mit anderen darüber.

Stelle die Metapher wie beim Spiel Activity dar und erzähle dazu eine Geschichte, die Bilder in den Köpfen anderer entstehen lässt. Spiele die Geschichte gemeinsam mit anderen.



Dankbarkeit kostet nichts und tut allen Menschen gut.	Eine Hand wäscht die andere.
Ein Lächeln ist die schönste Sprache der Welt.	Der Teufel ist immer so schwarz, wie man ihn malt.
Der erste Eindruck zählt.	Der Kopf ist rund, damit das Denken die Richtung wechseln kann.
Aus den Steinen, die man dir in den Weg legt, kannst du dir eine Treppe bauen.	Mathematik der Gefühle: <ul style="list-style-type: none"> • Geteilte Freude ist doppelte Freude. • Geteiltes Leid ist halbes Leid.

Mehr Anregungen zum Nachdenken und Nachspielen findest du in den **Metaphern-Karten** im Lehrer*innen-Handbuch.

7.3. Lesen, nachdenken, vorspielen

Lies die folgenden Geschichten und denke über deren Aussage nach. Suche dir eine aus, die du mit anderen darstellen und vorspielen willst. Redet nachher darüber und findet Beispiele in eurem Alltag.

Auf den Blickwinkel kommt es an!

Ein Lehrer hielt ein schwarzes Buch hoch und sagte: „Dieses Buch ist rot!“ Die Klasse protestierte einstimmig und rief: „Nein!“
Der Lehrer beharrte darauf und sagte: „Doch, ist es!“
Die Klasse wiederholte laut und bestimmt: „Das ist falsch!“ Da drehte er das Buch um und zeigte die rote Rückseite.
Der Lehrer blickte in beschämte Gesichter und meinte: „Sage niemals jemandem, er liege falsch, solange du die Dinge nicht aus seiner Perspektive gesehen hast.“

aus: MadeMyDay.com

Spielt die Geschichte mit unterschiedlichen Gegenständen und überlegt euch ähnliche Situationen außerhalb der Schule.

Die drei Siebe

Eines Tages kam ein Mann zum sehr weisen Philosophen Sokrates gelaufen.
„Sokrates, ich muss dir sagen, dass dein Freund ...“
„Stopp!“, unterbrach ihn Sokrates. „Hast du das, was du mir sagen willst, durch drei Siebe gesiebt?“
„Drei Siebe? Welche?“, fragte der andere verwundert.
„Das erste ist das Sieb der Wahrheit. Hast du das, was du mir sagen willst, geprüft ob es wahr ist?“
„Nein, ich hörte es erzählen und ...“
„Nun, so hast du sicher mit dem zweiten Sieb, dem Sieb der Güte, geprüft. Ist das, was du mir erzählen willst – wenn es schon nicht wahr ist – wenigstens gut?“
Der andere zögerte. „Nein, das ist es nicht. Im Gegenteil ...“
„Nun“, unterbrach ihn Sokrates, „da wollen wir noch das dritte Sieb nehmen und uns fragen, ob es notwendig ist, mir das zu erzählen.“
„Notwendig gerade nicht ...“
„Also“, lächelte der Weise, „wenn das, was du mir sagen wolltest, weder wahr noch gut noch notwendig ist, so lass es begraben sein und belaste weder dich noch mich damit.“

nach Sokrates

Gerüchte und Fake News verbreiten sich leider schneller weiter als es gut und förderlich für uns alle ist. Sokrates' Strategie schützt vor unangenehmen, falschen oder uninteressanten Nachrichten.

Erinnerst du dich an eine Situation, in der jemand etwas weitererzählte, ohne die drei Siebe WAHRHEIT, GÜTE und NOTWENDIGKEIT zu verwenden? Rede mit anderen darüber.

Überlegt gemeinsam, wie ihr die wichtige Strategie der drei Siebe anderen mit Hilfe einer Spielszene nahebringen könnt. Spielt die Szene.





Wettkampf der Frösche

Eines Tages entschieden die Frösche, einen Wettkampf zu veranstalten. Um es besonders schwierig zu machen, legten sie als Ziel fest, auf einen hohen Turm zu klettern. Am Tag des Wettkampfs kamen viele Frösche, um zuzusehen, obwohl keiner glaubte, dass auch nur ein einziger Frosch das Ziel erreichen könne. Anstatt die Läufer anzufeuern, riefen sie daher „Oje, die Armen! Sie werden es nie schaffen!“ oder „Das ist einfach unmöglich!“ oder „Das schafft Ihr nie!“ Es schien, als sollten sie Recht behalten, denn nach und nach gaben die Frösche auf, alle, bis auf einen einzigen, der unverdrossen weiter kletterte. Er erreichte als einziger das Ziel. Die Zuschauer waren sehr erstaunt und fragten ihn, wie das möglich war. Als sie keine Antwort bekamen, bemerkten sie, dass dieser Frosch taub war!

Quelle unbekannt



Denke nach und rede mit anderen darüber:

- Wieso machte nur der taube Frosch weiter?
- Was hätten die Zuschauer*innen rufen müssen, um die Frösche zum Weiterklettern zu ermutigen?
- Bist du schon einmal durch andere ermutigt und „ermächtigt“ worden?
- Würdest du auch schon einmal entmutigt? Erzähle davon.



Gestaltet daraus eine Spielszene.

Spielt zuerst die negative Szene und macht dann eine mit positiver Auswirkung daraus.

Vorurteile

Eine Frau wartete am Flughafen mehrere Stunden auf ihren Flug. Sie kaufte Kekse und ein Buch, um sich die Zeit zu vertreiben. Während sie las und aß, bemerkte sie, dass ihr Sitznachbar Kekse aus ihrer Packung holte und aß. Immer wenn sie eines aß, nahm er sich auch eines. Sie wollte nicht kleinlich sein, sagte nichts und schaute ihn nur streng an. Als nur noch ein Keks übrig war, nahm der Mann es und teilte es. Eine Hälfte bot er der Frau an, die andere Hälfte aß er selbst. Sie nahm sie und dachte: „Was für ein unverschämter Mann! Er hat mir nicht einmal gedankt!“ Als ihr Flug aufgerufen wurde, war sie erleichtert. Im Flugzeug holte sie ihr Buch aus der Tasche. Dabei entdeckte sie die volle Packung Kekse. Sie dachte beschämt: „Wenn das meine Kekse sind, dann gehörten die anderen dem Mann. Er teilte sie mit mir.“

frei nach Douglas Adams



Denke nach und rede mit anderen darüber:

- Wie hättest du an der Stelle der Frau reagiert? Hättest du geschimpft, nachgefragt oder ...?
- Hat man dich auch schon einmal zu Unrecht verdächtigt? Weswegen oder wobei?



Spielt die Geschichte „Vorurteile“ mit unterschiedlichen Reaktionen der Frau nach.



Inszeniert auch eigene ähnliche Erlebnisse als Spielszenen.



Mehr Geschichten zum Nachdenken, Nacherzählen und Nachspielen findest du in der **Geschichten-Kartei** im Lehrer*innen-Handbuch.

7.4. FABELhaftes Geschichten-Fest



Freut euch über eure Geschichten!

Plant und veranstaltet gemeinsam ein Fest, bei dem eure Geschichten vorgelesen oder als Theaterstücke aufgeführt werden. Ihr könnt auch Geschichten vertonen und Songs daraus machen.



Entscheidet gemeinsam, wer welche Aufgabe übernimmt und was bis zu welchem Zeitpunkt erledigt sein soll. Nutzt bei der Verteilung der Aufgaben eure Stärken.

Wer ist gut darin, ...

- ... Theater zu spielen?
- ... Geschichten auszusuchen, die für alle interessant sind?
- ... das Programm abwechslungsreich zu planen?
- ... ein Plakat zu entwerfen und ansprechend zu gestalten?
- ... kreative Einladungen zu schreiben?
- ... das Fest zu moderieren?
- ... den Raum zu schmücken?
- ... Bühnenbilder zu gestalten?
- ... darauf zu achten, dass alle Requisiten, die gebraucht werden, zur richtigen Zeit vorhanden sind?
- ... einen Imbiss und Getränke sowie Geschirr zu organisieren?
- ... zu fotografieren oder zu filmen?



Besprecht nach der Aufführung, was gut gelungen ist und was ihr das nächste mal noch besser machen könnt.



Schreibe auf, was du beim Organisieren und Durchführen des Geschichten-Fests gelernt hast:



Einladung zum Geschichten-Fest





8.1. Fragebogen zur Storytelling Challenge

Du hast an der **Storytelling Challenge** gearbeitet. Du hast trainiert, Texte und Geschichten zu erfinden, zu planen, zu schreiben. Andere haben deine Texte gelesen oder gehört. Du hast Geschichten anderer gelesen, vorgelesen, nacherzählt oder nachgespielt.

1. Was hat dir besonders viel Freude gemacht?

2. Was ist dir besonders gut gelungen?

3. Welche Art von Texten schreibst du am liebsten? Warum?

4. Welche Texte anderer haben dir besonders gut gefallen? Warum?

5. Was hast du noch nicht ausprobiert? Was möchtest du als nächstes machen?

6. Was möchtest du noch besser können? Woran wirst du als nächstes arbeiten?

7. Wen wünschst du dir als Partner*in beim Schreiben und Überarbeiten von Texten?



Rede mit anderen über deine Antworten und begründe sie.



8.2. Wie gut gelingt dir das schon?



Lies dir die Sätze aufmerksam durch und überlege, was dir davon wie gut gelingt. Markiere das Feld unter dem Symbol, das am besten passt.

Das bedeuten die vier Symbole:



Das gelingt mir schon sehr oft.



Das gelingt mir manchmal.



Das gelingt mir selten.



Dafür brauche ich noch viel Übung.

Ich überlege mir den Aufbau von Texten, bevor ich zu schreiben beginne.				
Ich notiere mir Stichwörter, bevor ich zu schreiben beginne.				
Ich kann mir Geschichten im „Kopfkino“ als Film vorstellen.				
Ich kann zu Überschriften Geschichten finden.				
Ich verwende unterschiedliche Wörter. <i>(z.B. statt „gehen“ auch spazieren, schleichen, hüpfen, laufen, ...)</i>				
Ich beginne Sätze unterschiedlich.				
Ich lese Texte vor dem Abgeben durch und verbessere Fehler.				
Ich überarbeite Texte und schreibe sie bei Bedarf neu.				
Ich arbeite konzentriert.				
Ich kann Geschichten so nacherzählen, dass man sich auskennt.				
Ich kann fantasievolle Geschichten erfinden.				
Ich schreibe meine Texte leserlich.				
Ich lese meine Texte laut und deutlich vor.				
Ich lese ausdrucksvoll, unterschiedlich schnell und laut vor.				
Wenn andere vorlesen, höre ich aufmerksam zu.				
Ich kann anderen ermutigendes und wertschätzendes Feedback geben, durch das sie etwas dazulernen können.				
Ich kann mich in Geschichten und Personen hineinversetzen und sie darstellen und nachspielen.				

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



Jugend stärken ist ein ganzheitliches Lernprogramm für die Sekundarstufe I.

Es ist Teil des „Youth 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 auf **Deutsch, Englisch** und zum Teil in fünf weiteren Sprachen zum freien Download bereit.

Unter der Rubrik „**Körper & Geist**“ findet man das *Youth Start Achtsamkeitsprogramm* und kurze Videos mit Körperübungen zur Aktivierung & Konzentration.



Für das Programm **Jugend stärken** gibt es auch eine eigene Website: www.jugendstaerken.at. Dort sind alle Lernmaterialien inklusive Erklärvideos digital frei verfügbar und können gedruckt bestellt werden.

Nutzungsbedingungen:

Alle Materialien für Lehrer- und Schüler*innen aus dem „Youth 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

Haftungsausschluss:

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

Impressum:

Herausgeber*innen: Eva Jambor, Johannes Lindner
 Autorin: Ingrid Teufel
 Redaktion: Eva Jambor
 Lektorat: Julia Spengler
 Gestaltung: Stefan Torreiter (Illustrationen, Smileys, Piktogramme), Helmut Pokornig (Achtsamkeits-Illustrationen), Claudia Marschall – Grafik Design (Konzept und Layout, www.claudiamarschall.at), Peter Stromberger (Layout, Piktogramme Youth Start), Illustrationen auf Karteikarten und Foto Erzberg: www.pixabay.com

Diese Challenge ist gedruckt in Band 2 von Jugend stärken erschienen.

Titel: Jugend stärken. Band 2
 2. Auflage: Wien 2021
 ISBN: 978-3-7063-0808-3
 Bestellung: www.jugendstaerken.at (für Wiener Schulen kostenfrei)



© 2021 Initiative for Teaching Entrepreneurship
 Konzept & Entwicklung – www.ifte.at

Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Krems
 Entwicklung & Fortbildung für Lehrer*innen in Wien und Niederösterreich – www.kphvie.ac.at/fortbildung

Arbeiterkammer Wien
 Zusammenarbeit innerhalb des Programms „Arbeitswelt & Schule“ – www.wien.arbeiterkammer.at/aws