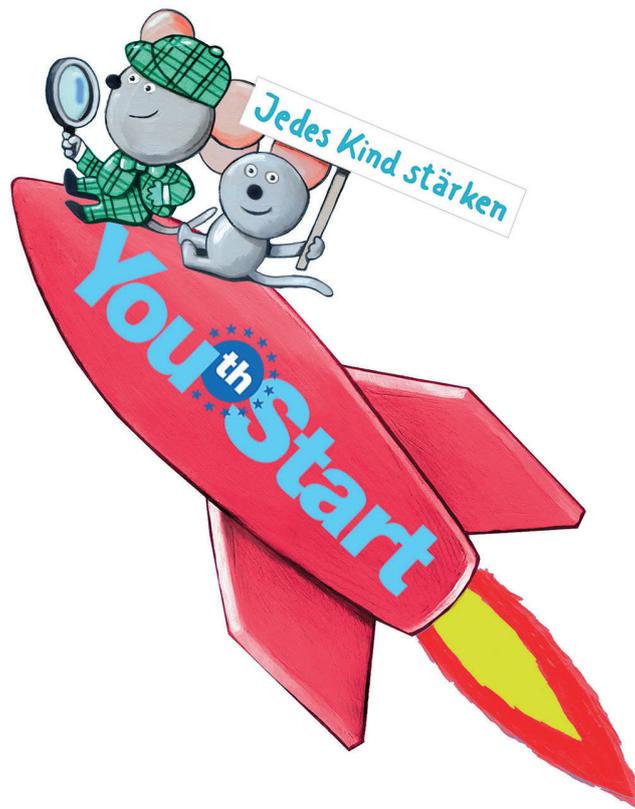




A1 Storytelling Challenge

Geschichten-Schloss

Unterlagen für Schüler*innen



Ingrid Teufel • Eva Jambor

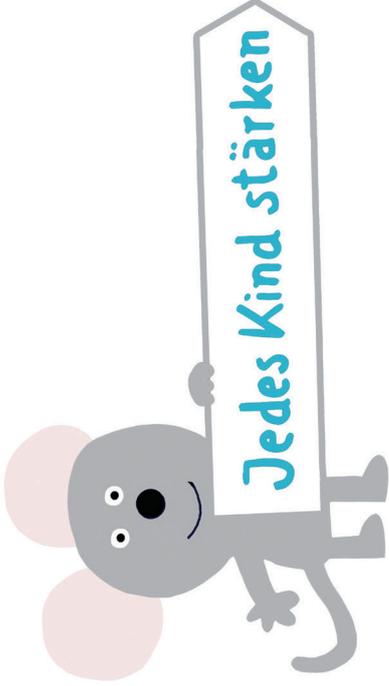
Diese Challenge ist in Band 3 von „Jedes Kind stärken“ enthalten. Den gesamten Band gibt es auf www.jedeskindstaerken.at zum freien Download. Dort kann er auch gedruckt bestellt werden.



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

 **Bundesministerium**
Bildung, Wissenschaft
und Forschung





mit dem Youth Start Entrepreneurial Challenges Programm

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

Das ganzheitliche Lernprogramm „Jedes Kind stärken“ fördert Eigeninitiative und Unternehmensegeist von Kindern in der Primarstufe (www.jedeskindstaerken.at). Weitere kreative Lernunterlagen von der Primarstufe bis zur Sekundarstufe II findet man in sieben Sprachen auf 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.

Elterninformation

Jedes Kind stärken ist Titel, Ziel und Inhalt eines praxisorientierten, ganzheitlichen Lernprogramms, das für die **Volksschule** 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 farblich markiert. Das gesamte Programm ist auf der vorherigen Seite abgebildet.

Jedes Kind 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.



Durch das „Youth 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 Ihren Kindern mit dieser Challenge viele anregende Lernmomente!

Eva Jambor und Johannes Lindner, Herausgeber*innen

www.jedeskindstaerken.at | www.ifte.at | www.youthstart.eu

* Alle Bände von *Jedes Kind stärken* sind auf www.jedeskindstaerken.at digital frei verfügbar oder können dort gedruckt bestellt werden.



A1 Storytelling Challenge

Geschichten-Schloss

Storytelling Challenge ist Englisch. **Story** bedeutet auf Deutsch **Geschichte**, **telling** heißt **erzählen** und **Challenge** ist eine **Herausforderung**. In der **Storytelling Challenge** bekommst du viele Ideen, wie du selbst Geschichten erfinden, erzählen und aufschreiben kannst.

Erklärvideo: www.youthstartchallenges.eu/A1Storytelling

In 7 Schritten zum Ziel:

- | | | |
|---|------------------------------------|----------|
|  | Fantasieren | Seite 3 |
|  | Geschichten „bauen“ | Seite 6 |
|  | Nacherzählen | Seite 15 |
|  | Geschichten erfinden und schreiben | Seite 16 |
|  | Texte verzaubern | Seite 24 |
|  | Geschichten-Fest feiern | Seite 25 |
|  | Nachdenken | Seite 26 |



1. Willkommen im verzauberten Geschichten-Schloss

Das Schloss liegt in einem riesigen Schlosspark. Will man hinein, muss man durch ein prächtiges Tor gehen.

Auf dem Tor hängt ein Plan vom Schlosspark. Er weist dir den Weg zum Schloss.



Öffne das Tor und beginne deine Geschichten-Wanderung.
Beginne bei der Wunschtraum-Wiese.

2. Wunschtraum-Wiese



Wenn du in dieser Wiese liegst oder dir vorstellst, dort zu liegen, werden all deine Träume wahr. Aber nur dann, wenn du dir diese Träume in deinem Kopfkino ganz genau und in vielen Farben vorstellst.
Magst du die Träume anderen erzählen?



Wenn du dich in die Wiese legst und nach oben schaust, siehst du Wolken. Was entdeckst du in diesen Wolken? Menschen? Tiere? Pflanzen? Dinge? Erzähle anderen davon.

3. Teich der Fantasie

Inmitten der Wiese liegt ein Teich. Es ist der Teich der Fantasie.
Das Wasser des Teiches funkelt geheimnisvoll.
Man kann allerlei darin entdecken. Was siehst DU darin?
Einen Menschen? Ein Tier? Pflanzen oder Dinge?



Zeichne die Umrisse nach.



Erfinde eine Geschichte dazu. Erzähle die Geschichte jemandem.
Du darfst sie auch aufschreiben.

Gehe nun den Weg weiter. Bald kommst du zu einem großen Haus.

Darin findest du die drei Schloss-Werkstätten:

- 1. Schloss-Werkstatt: Wort-Werkstatt**
- 2. Schloss-Werkstatt: Satz-Werkstatt**
- 3. Schloss-Werkstatt: Gedichte-Werkstatt**

Dort kannst du aus Geschichten-Bausteinen deine eigenen Geschichten „bauen“.



1. WORT-WERKSTATT: Wörter-Mischmaschine



Suche dir in der Tabelle je ein Wort aus der 1., 2., 3. und 4. Spalte aus.

Versuche, möglichst verrückte Wortgruppen aus Eigenschaftswörtern (Adjektiven) und Nomenwörtern (Nomen) zu bilden.

Schreibe sie in dein Heft. Hast du Lust, aus einer Wortgruppe eine Überschrift zu machen und dazu eine Geschichte zu schreiben?

Mach auch eine Zeichnung dazu. Viel Spaß!

1. SPALTE	2. SPALTE	3. SPALTE	4. SPALTE
tomaten-	rot	Unter-	hose
feder-	leicht	Haus-	tor
messer-	scharf	Blumen-	topf
blitz-	schnell	Schlüssel-	blume
butter-	weich	Taschen-	buch
kreis-	rund	Sonnen-	hut
brand-	neu	Gummi-	bärchen
eis-	kalt	Hunde-	hütte
schnee-	weiß	Hosen-	knopf
gras-	grün	Oster-	hase
stein-	hart	Obst-	torte
sonnen-	gelb	Schul-	tasche
blitz-	blank	Kasten-	türe
feuer-	rot	Straßen-	bahn
himmel-	blau	Tisch-	tuch
gras-	grün	Glas-	flasche
zucker-	süß	Schuh-	band
haus-	hoch	Wasser-	flasche
erd-	braun	Topf-	pflanze
sonnen-	klar	Klassen-	raum
blitz-	gescheit	Schlaf-	zimmer
winzig-	klein	Hand-	tasche
riesen-	groß	Bett-	decke

2. WORT-WERKSTATT: Buchstaben-Baukasten



Schreibe ein langes, schwieriges Wort in Großbuchstaben auf einen Papierstreifen.
So:

W	O	H	L	F	Ü	H	L	E	N
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Zerschneide das Wort zwischen den Buchstaben. Baue mit den Buchstaben so viele neue Wörter wie möglich!

Du musst nicht alle Buchstaben verwenden.

Schreibe alle Wörter, die du findest, in dein Heft.

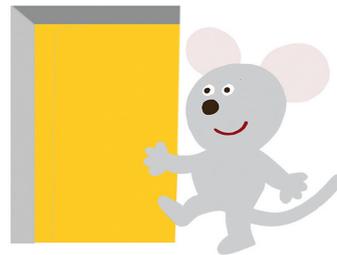


Schreibe die Buchstaben eines Wortes, das du öfter falsch schreibst, untereinander auf!

Schreibe neben jeden Buchstaben ein neues Wort.

G	gut
L	lachen
Ü	üben
C	cremen
K	kreativ

WORT-WERKSTATT



3. WORT-WERKSTATT: Silben-Gedicht



Schreibe ein langes Wort in Großbuchstaben auf einen Papierstreifen.

Zerschneide den Streifen zwischen den Silben und bilde Spaßwörter.

Wie das geht, siehst du hier am Beispiel:

WOHL	BE	FIN	DEN
------	----	-----	-----

Mach mit den Silben ein modernes Gedicht! Zum Beispiel so:

- WOHL-BE-FIN-DEN
- DEN WOHL-BE
- FIN-DEN WOHL-BE-
- BE-FIN-DEN WOHL
- usw...

Wie viele verschiedene Wörter kannst du aus den Silben bauen?



4. SATZ-WERKSTATT: Würfel-Sätze



Würfle viermal und wähle aus jeder Spalte ein Wort, bis ein verrückter Märchensatz entsteht. Verwende beide Tabellen dafür.

Schreibe einige Würfelsätze ins Heft.

	Wer oder was? Subjekt	... macht was ... Prädikat	Wo? Orts-Ergänzung	Mit wem? Ergänzung (... mit mir ...) 3. Fall
1	Ein Zauberer	spielt	unter einem Tisch	mit einem Ei.
2	Ein Prinz	tanz	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.

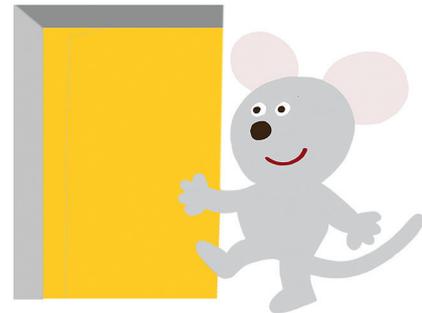
	Wer oder was? Subjekt	... macht was ... Prädikat	Wann? Zeit-Ergänzung	Wo? Orts-Ergänzung
1	Ein Affe	sang	am Abend	auf einer Wiese.
2	Eine Prinzessin	hüpfte	um Mitternacht	in einem Kasten.
3	Ein König	turnte	gestern	unter einem Baum.
4	Ein Kater	las	vor einem Jahr	in einem Keller.
5	Eine Maus	kochte	am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



Du kannst die Würfel-Sätze auch einzeln auf kleine Zeichenblätter schreiben und eine passende Zeichnung dazu machen.

5. SATZ-WERKSTATT: Satzanfänge verändern

SATZ-WERKSTATT



Verwendest du immer die gleichen Satzanfänge bei deinen Geschichten? Kein Problem, da gibt es einen tollen Trick – verschieb doch einfach die Satzglieder!

Schau dir dieses Beispiel gut an:

In der Schule	spielen	wir	gerne	miteinander	.
Miteinander	spielen	wir	in der Schule	gerne	.
Spiele	wir	gerne	in der Schule	miteinander	?



Schreibe zu jedem Satz zwei Sätze in unterschiedlichen Reihenfolgen in dein Heft.

Am Nachmittag	spielen	wir	im Park	Fußball	.
---------------	---------	-----	---------	---------	---

Viele Menschen	helfen	gerne	anderen Menschen	.
----------------	--------	-------	------------------	---

Ich	lege	mein Heft	auf den Tisch	.
-----	------	-----------	---------------	---

Ein Vogel	singt	am Morgen	im Park	.
-----------	-------	-----------	---------	---



Erfinde eigene Sätze. Verändere sie, indem du die Satzglieder verschiebst.



Das ist ein tolles Geschichten-Training, denn dadurch fällt es dir leichter, die Sätze deiner Geschichten immer wieder anders zu beginnen.



6. SATZ-WERKSTATT: Satzanfänge weiterschreiben



Trainiere, wie du spannende Geschichten erzählst, die andere gerne hören.

Schreibe die Satzanfänge hier und im Heft weiter.



Es war einmal ...

Jeden Tag ...

Bis eines Tages ...

Daher ...

Deswegen ...

Bis endlich ...

Seit damals ...

7. 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.

Hier ein Beispiel: Gedicht,
 einige Wörter,
 sie malen Bilder
 mit Farben, nicht Wörtern.
 Wörterbild.

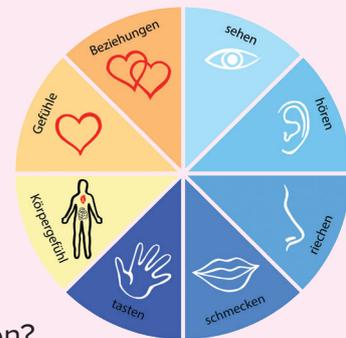


Schreibe ein Elfchen:

1. Zeile – 1 Wort _____
2. Zeile – 2 Wörter _____
3. Zeile – 3 Wörter _____
4. Zeile – 4 Wörter _____
5. Zeile – 1 Wort _____

JETZT-GEDICHT

Ein Jetzt-Gedicht hilft dir, achtsam mit allen Sinnen den Moment 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?



Probiere es gleich selbst aus. Schreibe in dein Heft:

- Jetzt sehe ich ...
- Jetzt höre ich ...
- Jetzt rieche ich ...
- Jetzt schmecke ich ...
- Jetzt spüre (ertaste) ich auf meiner Haut ...
- Jetzt spüre ich in meinem Körper ...
- Jetzt fühle ich in meinem Herzen ...
- Jetzt fühle ich mich mit den Menschen um mich ...



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!



Schreibe ein Heute-Gedicht:

- 1. Zeile Ist das ein schöner Tag!
- 2. Zeile Heute mach ich das, was mich glücklich macht.
- 3. Zeile Ist das _____
- 4. Zeile _____
- 5. Zeile Ist das _____
- 6. Zeile _____
- 7. Zeile Ist das _____
- 8. Zeile _____
- 9. Zeile Ist das _____
- 10. Zeile Heute mach _____



HAIKU

Ein Haiku ist eine japanische Gedichtform. Es besteht aus drei 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.



Dichte selbst ein Haiku:

- 1. Zeile (5 Silben) _____
- 2. Zeile (7 Silben) _____
- 3. Zeile (5 Silben) _____



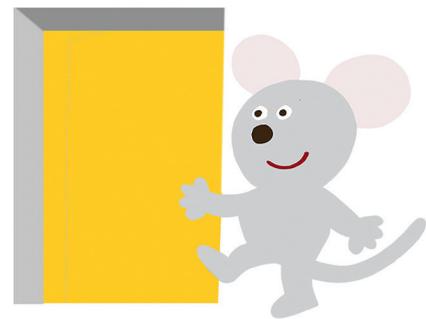
Wenn du jedes Gedicht wunderschön auf ein Blatt schreibst und dieses verzierst, könnt ihr die Gedichte in der Klasse oder auf dem Gang aufhängen!

8. GEDICHTE-WERKSTATT: Mit Gedichten arbeiten

GEDICHTE-WERKSTATT

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

Hier findest du Anregungen, was du mit den Gedichten machen kannst. Diese gibt es auch auf Karteikarten. Frag deine Lehrerin oder deinen Lehrer danach.



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.



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



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!



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



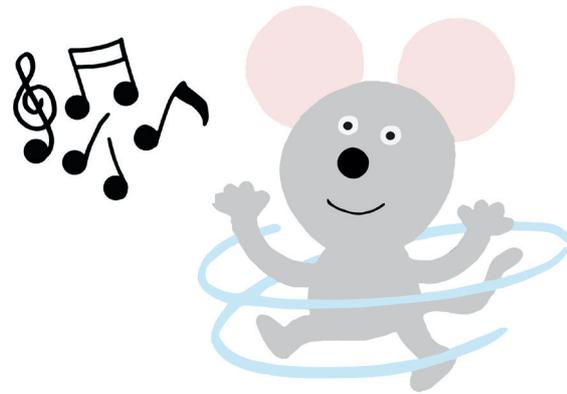
Manche Gedichte kann man wie ein kleines Theaterstück „spielen“. Das kann man mit Worten oder ohne Worte (= Pantomime) machen.

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





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.



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

Wenn du gerne singst, gelingt es dir sicher, aus dem Gedicht einen „Song“ zu machen! Wenn du gerne rappst, dann probiere aus, ob sich das Gedicht rappen lässt.

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



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

traurig	fröhlich	glücklich	wütend	ängstlich	müde



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

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

Wandere nun vom Haus mit den Werkstätten weiter zum großen Schlosstor.



Neben dem Schlosstor hängt eine große Anschlagtafel:

EINGELASSEN WERDEN NUR FRÖHLICHE
UND FREUNDLICHE MENSCHEN!
DIE SCHLOSSVERWALTUNG.

Lachen macht gute Laune, ist ansteckend und gesund.
Was bringt Menschen leicht zum Lachen?
Natürlich! Witze! Trainieren wir also jetzt das Witze-Erzählen.



1. Witze erzählen



Sicher kennst du eine Menge lustiger Witze. Sammle deine Lieblings-Witze, bringe sie in die Schule mit und macht gemeinsam eine Witze-Kiste für die Klasse.

Suche dir aus der Witze-Kiste den Witz aus, den du am lustigsten findest.



- Erzähle den Witz anderen. Mache es spannend!
- Schreibe den Witz so auf, wie du ihn nacherzählt hast.
- Lege deinen nacherzählten Witz in die Witze-Kiste.
- Hast du Lust, den Witz mit anderen zu spielen?
- Erfinde einen eigenen Witz und erzähle ihn oder spiele ihn vor.

2. Lustige Geschichten nacherzählen



Lass dir von deiner Lehrerin oder deinem Lehrer lustige Geschichten geben oder suche dir selbst welche. Wähle eine Geschichte aus, die dir besonders gut gefällt, und erzähle sie nach oder mach ein Theaterstück daraus.
Schreibe deine Nacherzählung oder dein Stück in dein Heft.

DER FUCHS UND DER STORCH

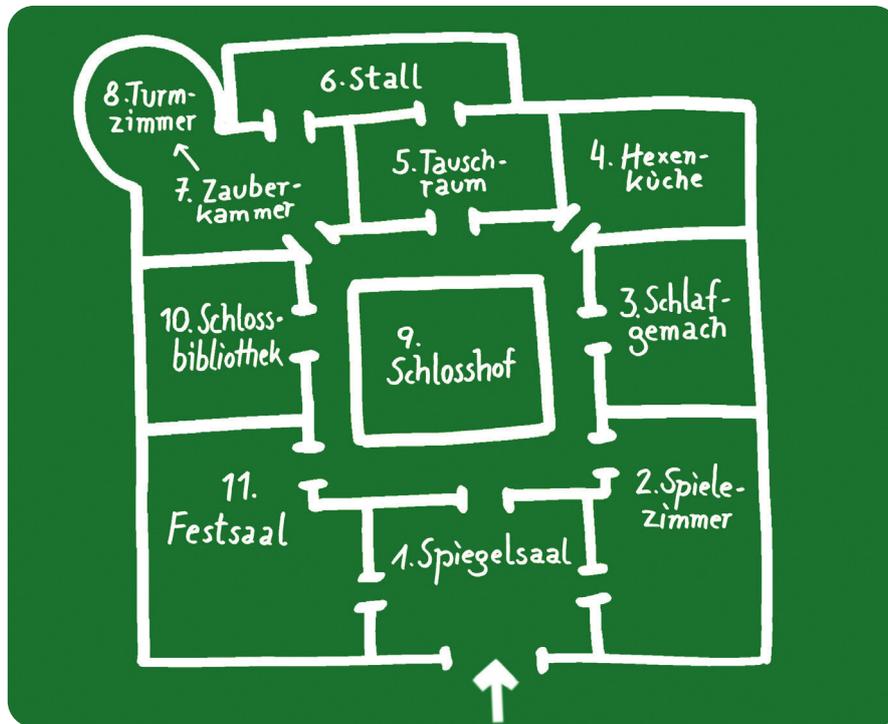
Einmal hat ein Fuchs einen Storch zum Essen eingeladen. Er setzte ihm eine dünne Suppe in einem flachen Teller vor. Daraus konnte der hungrige Storch aber nicht essen. Später lud der Storch den Fuchs zum Essen ein. Er zerkleinerte Fleisch und Gemüse. Das füllte er in eine Flasche mit einem engen Hals. Er konnte seinen Schnabel in den Flaschenhals stecken und fressen. Der Fuchs aber musste hungern, denn er konnte nicht aus der Flasche fressen. Da lachte der Storch: „Jeder bekommt das zurück, was er anderen antut!“



Erzähle die Geschichte nach und schreibe die Nacherzählung in dein Heft.



Öffne jetzt das Tor. Siehst du den Schlossplan? Er führt dich durch alle Räume. In jedem findest du etwas, das in deiner Fantasie Geschichten entstehen lässt.



Das kannst du in jedem Raum machen:

- Stelle dir die Geschichten in deiner Fantasie, also in deinem Kopfkino, vor. Erzähle die Geschichten anderen Menschen.
- Sage sie anderen Kindern an oder suche mit Erwachsenen nach einer „Sprache-zu-Text-App“, die den Text für dich schreibt.
- Schreibe die Geschichten mit der Hand als Schreibkunstwerk auf. Verziere den Text und zeichne etwas dazu.
- Schreibe die Geschichten am Computer. Du kannst sie auch in Häppchen als PowerPoint-Präsentation gestalten. Füge zwischen den einzelnen Folien Bilder ein. Auf der Website www.pixabay.com findest du freie Bilder, für die du nicht zahlen musst. Schreibe in der PowerPoint-Präsentation unbedingt dazu, von welcher Website du die Bilder hast!

Hast du andere Ideen? Super! Rede mit deiner Lehrerin oder deinem Lehrer darüber.

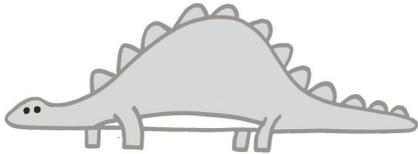
So, nun beginnt dein Rundgang durch das Schloss. Schau dich zuerst um. Entscheide dann, in welchem Raum du mit deiner Geschichten-Reise beginnen willst.



1. 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 **Dinosaurier**



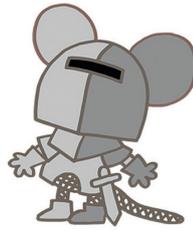
Steinzeit



Zeit der alten **Ägypter**



Zeit der alten **Römer**



Zeit der **Ritter**



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. Lies dir die „Checkliste für das Schreiben einer Fantasie-Geschichte“ auf Seite 27 durch und versuche alles umzusetzen, was darin steht. Zeichne zu deiner Geschichte.

2. Spielzimmer



Im Spielzimmer ist das Spiel „**Überschriften suchen**“ ganz besonders beliebt. Du kannst es selbst basteln. Du brauchst dazu Bilder-Karten und Eigenschafts-Karten.

Suche Bilder zu den Dingen aus der Tabelle und klebe jedes Bild auf ein Kärtchen. Du kannst auch andere Dinge wählen.

das Bett	die Flasche	das Haus	der Schuh
die Katze	der Löffel	die Hose	die Kappe



Schreibe Eigenschafts-Karten. Auf ihnen stehen die Eigenschaften (Adjektive), die die Dinge haben. Du darfst dir aber auch andere Adjektive aussuchen.

freundlich	böse	unfreundlich	lustig
lieb	winzig	riesig	traurig

Ziehe nun eine Bild-Karte und eine Eigenschafts-Karte – schon hast du eine Überschrift. Schreibe zur Überschrift eine Geschichte auf und zeichne dazu.



An der Wand im Spielzimmer hängt das Würfelspiel „**Geschichten würfeln**“. Den Würfel findest du am Spiele-Tisch.

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

	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

	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



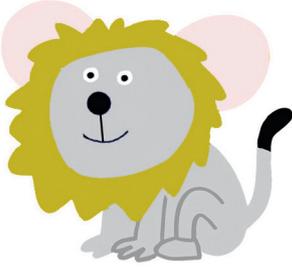
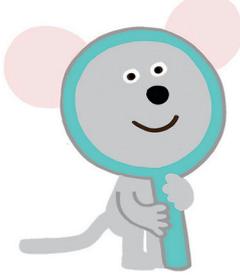
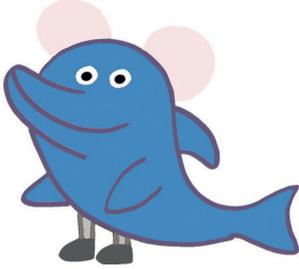
3. Schlafgemach

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?

 <p data-bbox="272 949 507 981">Ich bin ein Löwe.</p>	 <p data-bbox="671 949 922 981">Ich bin eine Hexe.</p>	 <p data-bbox="1066 949 1337 981">Ich bin ein Spiegel.</p>
 <p data-bbox="261 1391 518 1422">Ich bin eine Maus.</p>	 <p data-bbox="671 1391 922 1422">Ich bin ein Delfin.</p>	 <p data-bbox="1091 1352 1310 1422">Ich bin ein Wassertropfen.</p>
 <p data-bbox="268 1832 512 1863">Ich bin ein König.</p>	 <p data-bbox="635 1832 959 1863">Ich bin eine Prinzessin.</p>	 <p data-bbox="1091 1792 1310 1861">Ich bin ein Außerirdischer.</p>



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.



4. 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.



Extra-Tipp:

Mache dir doch schnell ein eigenes Hexenküchen-Buch!

Schneide aus Werbeprospekten oder Zeitschriften Bilder von Gegenständen aus, die deine Fantasie anregen.

Oder drucke Bilder aus dem Internet aus.

Klebe sie auf ein Blatt Papier oder ein Heft und schreibe deine Geschichten dazu. Viel Spaß!



5. Tauschraum

Im Geschichten-Schloss gibt es auch einen Tauschraum. In ihm 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.



6. Stall

Hinter dem Schloss ist ein Stall, in dem viele Tiere friedlich zusammenleben.

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.



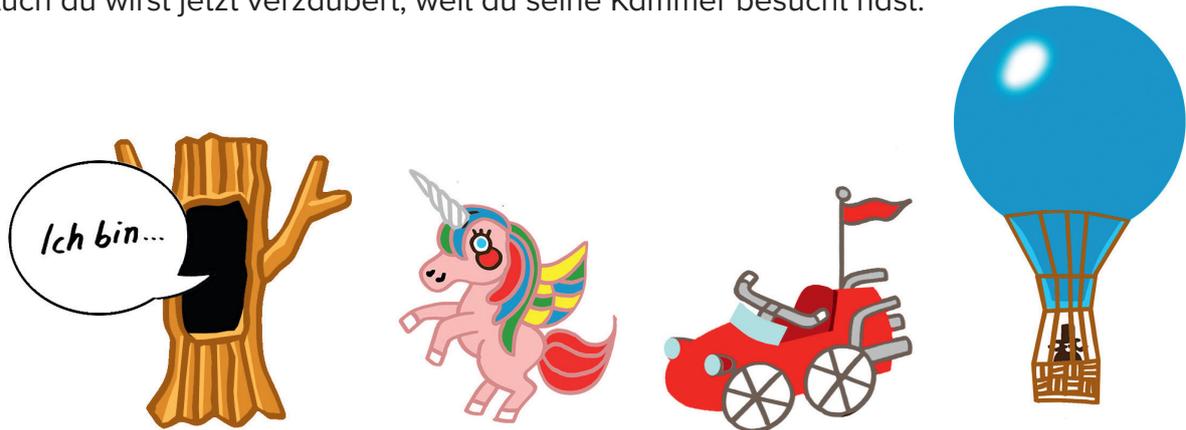
Suche dir zwei Tiere aus, erfinde ein freundliches oder unfreundliches Gespräch und schreibe es wie ein Theaterstück auf.



7. Zauberkammer

Beim Aufgang 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.

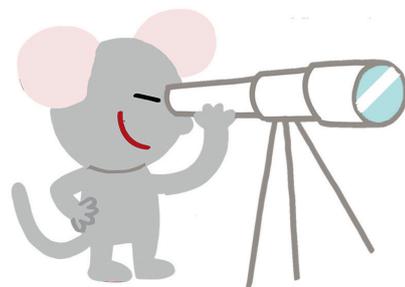


Wie siehst du aus? Was kannst du? Schreibe die Geschichte auf und zeichne dazu.

8. Turmzimmer

In diesem geheimnisvollen Raum steht ein verzaubertes Fernrohr.

Immer wenn jemand durchschaut, passieren die verrücktesten Sachen.



Papa dreht den Wasserhahn auf. 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 Schultor. Plötzlich ...
Opa gießt Blumen. Plötzlich ...	Ich schreibe meine Aufgabe. Plötzlich ...	Oma setzt ihre Brille auf. Plötzlich ...



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



9. 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 verirrtten sich einige darin. Immer, wenn sich heute zwei Menschen oder Tiere zufällig im Schlosshof treffen, entstehen ganz neue Märchen.



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



10. Schlossbibliothek

Im Schloss gibt es natürlich auch eine Bibliothek.

Wenn man dort ein Geschichtenbuch ausborgt, bekommt man dazu auch Zauberkarten mit Tipps zum Verzaubern der Geschichten.

Frag deine Lehrerin oder deinen Lehrer danach.



Hier findest du den Inhalt von ein paar Zauberkarten.

Hole dir ein Buch und probiere es gleich mit einer Geschichte aus:

Happy End?

Der Schluss einer Geschichte gefällt dir nicht? Dann schreibe doch ein neues Ende!

Dankesrede

Danke einer Person aus einer Geschichte für etwas, das sie tat, und lobe sie wie bei einer Preisverleihung.

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.

Geschichten hören

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

Geschichten-**LEINE**, Geschichten-**SCHIRM**, Geschichten-**ZWEIG**

Schreibe eine Geschichte auf ein Blatt und gestalte das Ganze wunderschön.

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

Geschichten-Plakat

Gestalte ein Plakat zu einer Geschichte. **Wichtig:** Zeichne und schreibe den Titel, die Autorin oder den Autor und einen „zusammenfassenden“ Satz (= eine Mini-Inhaltsangabe) zur Geschichte dazu.

11. Festsaal

Im Schloss gibt es auch einen wunderschönen Festsaal.
In ihm findet das Geschichten-Fest statt.

Dabei werden die Geschichten-Schloss-Geschichten nacherzählt, vorgelesen oder als Theaterstücke aufgeführt und es werden eigene Geschichten-Songs vorgetragen.



Bereitet euer Geschichten-Fest vor:

- Entscheidet gemeinsam, wer welche Aufgabe übernimmt und was bis zu welchem Zeitpunkt erledigt sein soll.
- Wählt Geschichten aus, die ihr selbst geschrieben habt, oder welche, die ihr nacherzählen oder nachspielen wollt.
- Zeichnet und schreibt ein Programm und Einladungen.
- Ladet Eltern, Geschwister sowie Freundinnen und Freunde ein.
- Entscheidet gemeinsam, wer das Fest moderiert.
- Schmückt den Raum für das Fest.



Wollt ihr ein Theaterstück aufführen?

Dann überlegt gemeinsam:

- Welche Geschichte wählt ihr dafür aus?
- Wer spielt welche Rolle?
- In welchem Raum wollt ihr das Stück aufführen?
- Welche Kostüme und Gegenstände braucht ihr?
- Wer besorgt sie?



Wenn jemand das Geschichten-Fest mitfilmt, könnt ihr die Videos gemeinsam anschauen. Besprecht, was gut gelungen ist und was ihr noch besser machen könnt.





1. 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.

2. Wie gut kannst du schon Fantasie-Geschichten schreiben?

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"/>		



3. Fragebogen für „Storytelling Challenge Detektive“

Du hast an der *Storytelling Challenge* gearbeitet, deine Fantasie trainiert und dich mit Wörtern, Sätzen, Reimen und Geschichten beschäftigt. Andere haben deine Geschichten gehört, gesehen und gelesen. Du hast auch Geschichten gelesen, vorgelesen und erzählt.

1. Was hat dir besonders viel Freude gemacht?

2. Was ist dir besonders gut gelungen?

3. Welche Geschichten von anderen haben dir besonders gut gefallen? Warum?

4. Was hast du noch nicht ausprobiert und möchtest du als Nächstes machen?

5. Was möchtest du noch besser können?

6. Hast du ein Vorbild? Wer ist es und warum?

Rede mit anderen über deine Antworten.



4. Wie gut gelingt dir das schon?

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

Das bedeuten die vier Symbole:



Das kann ich sehr gut.



Das kann ich schon ein bisschen.
Wenn ich übe, wird es noch besser.



Das kann ich gut.



Dafür brauche ich noch viel Übung.



Ich kann mir in meinem Kopfkino fantastische Bilder vorstellen, wenn ich die Augen schließe.				
Ich kann zu Überschriften Geschichten schreiben.				
Ich verwende unterschiedliche Wörter in meinen Geschichten.				
Ich beginne Sätze unterschiedlich.				
Ich lese meine Geschichten aufmerksam durch.				
Ich verbessere meine Geschichten und überarbeite sie.				
Ich kann Geschichten nacherzählen.				
Ich kann Geschichten erfinden.				
Ich schreibe leserlich und schön, damit andere meine Texte gut lesen können.				
Ich lese laut und deutlich vor.				
Ich lese lebhaft, unterschiedlich schnell und laut vor, damit sich die Zuhörerinnen und Zuhörer das, was ich vorlese, gut vorstellen können.				
Wenn andere vorlesen, höre ich aufmerksam zu.				
Ich kann mich in Rollen der Geschichten hineinversetzen und diese Rollen nachspielen.				



5. In einigen Schritten zu deinem persönlichen Ziel ...

Wähle aus der Tabelle auf der vorigen Seite etwas aus, wofür du noch Übung brauchst und das du gerne lernen möchtest. Verfolge dein Ziel Schritt für Schritt.



Schreibe auf, was du dir genau vornimmst.



Stelle dir mit allen Sinnen vor, wie es sein wird, wenn du dieses Ziel erreicht hast. Schreibe oder zeichne dein Zukunftsbild auf: Wie wirst du dich dann fühlen? Was wirst du sehen, hören, riechen, schmecken, ertasten?



Erzähle jemandem von deinem Vorhaben. Schreibe auf, wem.



Trainiere deine neue Stärke täglich.



Erinnere dich jeden Abend daran, wie du deine neue Stärke heute trainiert hast, und freue dich darüber.

Wenn dir das Durchhalten schwerfällt: Denke daran, wie es sein wird, wenn du dein Ziel erreicht hast, und freue dich darauf!

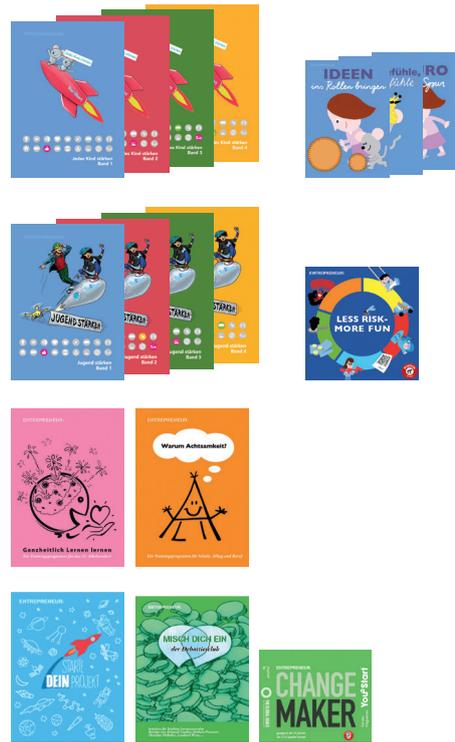


Du hast es geschafft! Schreibe auf, woran andere merken, dass du dein Ziel erreicht hast. Feiere deinen Erfolg.

Wähle dir nun ein neues Ziel und verfolge es auch Schritt für Schritt.

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

Jedes Kind stärken ist ein ganzheitliches Lernprogramm für die Primarstufe.

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.



YouthStart
ENTREPRENEURIAL
CHALLENGES
www.youthstart.eu



Für das Programm **Jedes Kind stärken** gibt es auch eine eigene Website: 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 „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 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 (*Fußabdruck-Icon von Freepik*)

Diese Challenge ist gedruckt als Teil von Jedes Kind stärken, Band 3 erschienen.

Titel: Jedes Kind stärken. Band 3

Zweite Auflage: Wien/Salzburg 2020

ISBN: 978-3-200-06300-6

Bestellung: www.jedeskindstaerken.at



© 2020 Initiative for Teaching Entrepreneurship
www.ifte.at



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