

Download

Annette Weber

Spannende Schreib- und Erzählimpulse 1+2

Schlüsse für Geschichten
im Karteikartenformat



Downloadauszug
aus dem Originaltitel:

 Auer

Spannende Schreib- und Erzählimpulse 1+2

**Schlüsse für Geschichten
im Karteikartenformat**

**Dieser Download ist ein Auszug aus dem Originaltitel
Spannende Schreib- und Erzählimpulse 1+2
132 Bilder, Reizwörter & Co. im Karteikartenformat**

**Über diesen Link gelangen Sie zur entsprechenden Produktseite im Web.
<http://www.auer-verlag.de/go/dl7114>**

Zum Einsatz der Schreib- und Erzählimpulse

Vorab sollten die vorliegenden Karteikarten ausgeschnitten und laminiert werden. In einer kleinen Box können sie im Klassenzimmer aufbewahrt werden – am besten mithilfe von Trennkarten nach den Impulsarten sortiert.

Die Karten erlauben eine Vielzahl an Einsatz- und Differenzierungsmöglichkeiten auf verschiedenen Ebenen:

Je nach **Lernziel oder zu erwerbender Kompetenz** können die Karten z. B. zum Erzählen, zum freien Schreiben, zum Schreiben einer Fantasiegeschichte, einer Erlebniserzählung oder eines Gedichtes verwendet werden.

Je nach **Einsatzszenario oder Methode** können die Karten z. B. im Einzelkreis, in freien Arbeitsphasen, in Schreibkonferenzen, im Wochenplan, als Hausaufgabe, in der Projektarbeit, in der Schreib-AG oder im Kreativ-Workshop eingesetzt werden.

Je nach **Lerntyp oder Leistungsstand** können die Schüler mit Bildern, Überschriften, Anfängen, Höhepunkten, Schlüssen oder Reizwortern arbeiten.

Je nach **Interesse oder Unterrichtsthema** können die Schüler persönliche Themenfelder (Hobby, Familie, Schule, Freundschaft, Tiere, Urlaub, Wasser, Abenteuer, Hitter, Berufe) oder eines der vielen freien Themen bearbeiten.

Je nach **Differenzierungsbedarf** können bestimmte Karten ausgewählt sowie zusätzlich Tippkarten eingesetzt werden.

Je nach **Lust und Laune** können verschiedene Karten kombiniert werden: Es kann z. B. eine Geschichte zu zwei thematisch unterschiedlichen Bildern geschrieben oder eine Gedichtzeile mit einem Höhepunkt zum Thema „Wasser“ und einem Schluss zum Thema „Abenteuer“ verknüpft werden usw.



Die Symbole auf den Karteikarten erleichtern dem Lehrer und den Schülern den Überblick über die Impulsarten und Themen.



Tipp! So sammle ich Ideen für meine Geschichte

Wenn du das Thema für deine Geschichte kennst, nimm dir Zeit, in Ruhe nachzudenken.

Du musst ein Erlebnis finden, das unterhaltsam und spannend, vielleicht auch lustig ist.

Schreibe verschiedene Ideen auf und überlege, welche Idee besonders geeignet ist.

Wähle eine Idee aus und schreibe Stichworte dazu auf.



Tipp! So baue ich meine Geschichte auf

Eine Geschichte baust du in drei Handlungsschritten auf:
Einleitung, Hauptteil und Schluss.

Bei der Einleitung gibst du einen Überblick über die Situation. Der Leser muss erfahren, wie die Hauptfigur heißt und was sie beschäftigt.

Im Hauptteil erzählst du das Erlebnis in mehreren Handlungsschritten. Steigere dabei die Spannung bis zum Spannungshöhepunkt.

Beim Schluss musst du deine Geschichte zu Ende bringen und abrunden. Der Schluss darf nicht zu lang sein.

Die Überschrift kannst du dir zum Schluss überlegen.





Tip! So wird meine Geschichte lebendig

Deine Geschichte wird lebendiger, wenn du die wörtliche Rede benutzt.

Meine Mutter sagte, sie würde jetzt gleich in die Stadt gehen, hört sich eher langweilig an.



Schreibe lieber:

*„Tine?“, rief meine Mutter durch das Treppenhau
„Ich gehe jetzt in die Stadt. In einer halben Stunde
bin ich bestimmt zurück.“*

„Alles klar, kein Problem“, antwortete ich.



Tip! So wird meine Geschichte nicht langweilig

Wortwiederholungen machen eine Geschichte langweilig.



Beispiel:

*„Kommen Sie mit“, sagte der Polizist.
„Wieso ich?“, sagte ich. „Was soll ich denn gemacht haben?“
„Das sage ich ihnen auf der Wache“, sagte der Polizist.*

Suche andere Verben wie:

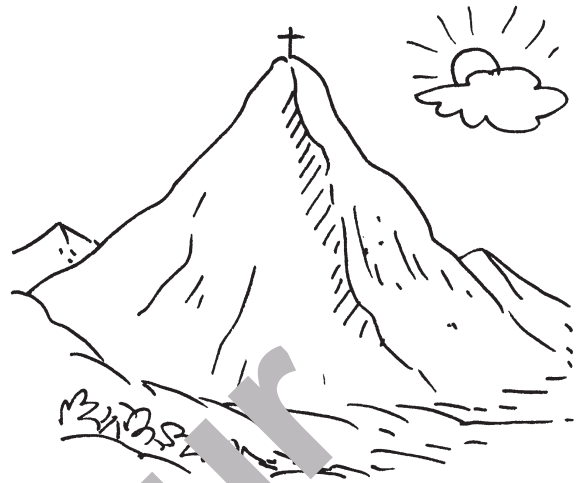
rufen, antworten, entgegnen, fragen, erwidern, flüstern, ...

Achte auf Wortwiederholungen und erstelle Wortfelder für wichtige und häufig verwendete Wörter.



Tipp! So wird meine Geschichte spannend (1)

Du erzeugst Spannung, wenn du eine Geschichte zunächst langsam beginnen lässt und sie dann zu einem Spannungspunkt führst. Auf dem Spannungshöhepunkt musst du einen Moment verweilen und die Situation ganz langsam beschreiben.



Beispiel:

Und jetzt sah er einen Schatten zwischen den Bäumen. Augen funkelten in der Dunkelheit. Lautlos lauerte diese schwarze Gestalt darauf, dass er einen Fehler machte. Jans Herz schlug ihm bis zum Hals. So laut, dass er Angst hatte, der Wolf könnte ihn hören. Langsam setzte er einen Fuß vor den anderen. Ganz langsam...



Tipp! So wird meine Geschichte spannend (2)

Du erzeugst Spannung, wenn du die Gefühle deiner Figur beschreibst und in die Geschichte einfließen lässt.

Beispiel:

Die Schritte kamen näher. Jetzt konnte Sarah unter der Tür den Schatten einer Gestalt erkennen. Die Angst schnürte ihr fast die Kehle zu. Wer war er? Und was machte er hier? Sie spürte, dass ihre Handflächen feucht wurden und eine Gänsehaut über ihren Rücken kroch.



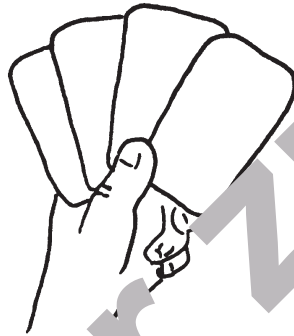


Tipp! So wird meine Geschichte interessant

Verändere die Satzanfänge. Dann klingt deine Geschichte interessanter.

Verwende:

nun, dann, anschließend, plötzlich, danach, jetzt, zuerst, ...



Tipp! So wird meine Geschichte verständlich

Denk daran, dass deine Leser oder Zuhörer nicht alles wissen, was du über deine Geschichte weißt.

Erzähle so, dass sie erfahren wann, wo und wie etwas geschehen ist.

Erzähle auch, was die Personen in deiner Geschichte fühlen und denken.

Wenn du ein Thema ausgewählt hast, mit dem du dich besonders gut auskennst und deshalb Fachbegriffe verwendest, oder wenn du für eine Fantasiegeschichte eigene Wörter erfindest, erkläre sie in deiner Geschichte.





Tip! So sieht eine Erlebniserzählung aus

In einer Erlebniserzählung erzählst du eine Geschichte, die du selbst erlebt hast, oder du erfindest eine, die sich so anhört, als wäre sie erlebt worden.

Dabei solltest du dir am Anfang ein paar Gedanken zu deiner Geschichte machen:

Wie heißt die Person der Geschichte?

Wo und wann spielt die Geschichte?

Wie verläuft das Erlebnis?

Was ist das Besondere an dem Erlebnis?



Tip! So sieht eine Fantasiegeschichte aus

In einer Fantasiegeschichte erzählst du eine Geschichte, die in einer fantastischen Welt spielt.

Überlege dir dabei folgende Fragen:

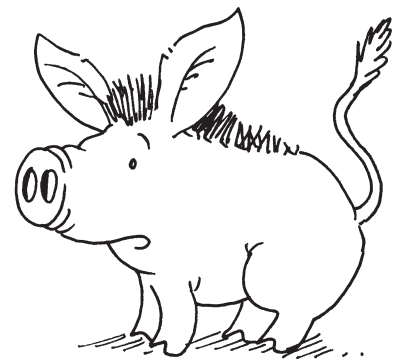
Welche Figuren kommen in der Geschichte vor?

Welche Eigenschaften haben sie?

Wie sieht der Ort aus, an dem das Geschehen stattfindet?

Was ist das Besondere an deiner Geschichte?

Wenn du Zeit hast, solltest du deine Figuren und ihre Welt zeichnen. Dann hast du sie besser vor Augen.





Erzählen oder schreiben zu einem Höhepunkt



...

Torben ging über den Schulhof. Plötzlich kam der dicke Kevin aus der 4. Klasse auf ihn zu. Torben bekam furchtbare Angst.

...



Erzählen oder schreiben zu einem Höhepunkt



...

„Willst du dich neben mich setzen?“, fragte das fremde Mädchen. Jasmin nickte.

...



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss



...

Unglaublich, dass ich den dicken Michael mit so einem einfachen Judotrick besiegt hatte.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss



...

Lena drückte ihre Mutter ganz fest. Sie war froh, dass der Tag so ein gutes Ende genommen hatte.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss



...

Es hatte sich also doch gelohnt, dass ich so lange für mein Diktat geübt hatte.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss



...

Ohne den Luftballon hätte ich Kerstin nie kennengelernt.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss



...

Von da an wurde Hund Fridolin mein
allerbesten Freund.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss



...

Nie wieder werde ich an so einen
unheimlichen Ort fahren.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss



...

Endlich hatten sie es geschafft.
Der Damm war repariert und das Wasser
floss nicht mehr über das Ufer.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss



...

Und da liefen die Bankräuber der
Polizei direkt in die Arme.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss



...

Nach der ganzen Aufregung schnarchte Ritter Kunibert in dieser Nacht so laut, dass Kai kaum schlafen konnte.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss



...

Danach stand für mich fest:
Ich wollte später Tierarzt werden.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss

...

Der Zug fuhr los. Meine Schwester und ich winkten. Und dann rollte eine Träne über mein Gesicht.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss

...

Ich putzte meine Goldmedaille und hängte sie über mein Bett.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss

...

Und so musste ich mein Fahrrad
den ganzen langen Weg nach Hause
schieben.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss

...

Der Zwerg winkte zum Abschied.
Hoffentlich werde ich ihn beim nächsten
Vollmond wiedersehen.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss

...

Fröhlich ließen wir uns am Tisch nieder,
reichten uns die Hände und wünschten
uns einen guten Appetit.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss

...

Und dann schwebte der Drache mit mir in
den wolkenlosen Himmel.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss

...

Endlich sahen sie die Jugendherberge am Waldrand liegen. Sie waren angekommen.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss

...

Und dann ging die lange Reise endlich doch noch los.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss

...

Ich war so froh, dass ich den bösen
Riesen davongejagt hatte.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss

...

Nie wieder würde ich dieses verrückte
Haus betreten.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss

...

Ab jetzt ging Nora täglich in den verwunschenen Garten und spielte mit dem Elfenkönig.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss

...

So bekam Stefan endlich, was er sich immer gewünscht hatte: eine große Familie.

Impressum

© 2013 Auer Verlag
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Autor: Annette Weber
Illustrationen: Don-Oliver Matthies

www.auer-verlag.de