

Download

Annette Weber

Spannende Schreib- und Erzählimpulse 3+4

Schlüsse für Geschichten
im Karteikartenformat



Downloadauszug
aus dem Originaltitel:

 Auer

Spannende Schreib- und Erzählimpulse 3+4

**Schlüsse für Geschichten
im Karteikartenformat**

**Dieser Download ist ein Auszug aus dem Originaltitel
Spannende Schreib- und Erzählimpulse 3+4
132 Bilder, Reizwörter & Co. im Karteikartenformat**

**Über diesen Link gelangen Sie zur entsprechenden Produktseite im Web.
<http://www.auer-verlag.de/go/dl7115>**

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, Jerusalem, Wald, Krimi, Rätern, Weltall) oder eines der vielen freien Themen bearbeiten.

Je nach **Differenzierungs- und Förderbedarf** 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 Themen aus unterschiedlichen Bildern geschrieben oder eine Gedichtzeile mit einem Höhepunkt zum Thema „Weltall“ und einem Schluss zum Thema „Krimi“ erzählt 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

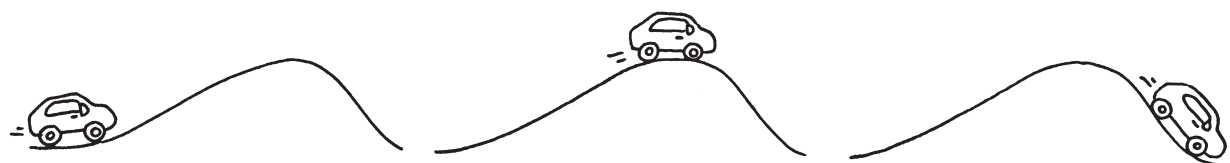
Eine Geschichte baust du in drei Handlungsschritten auf:
Einleitung, Hauptteil und Schluss.

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:

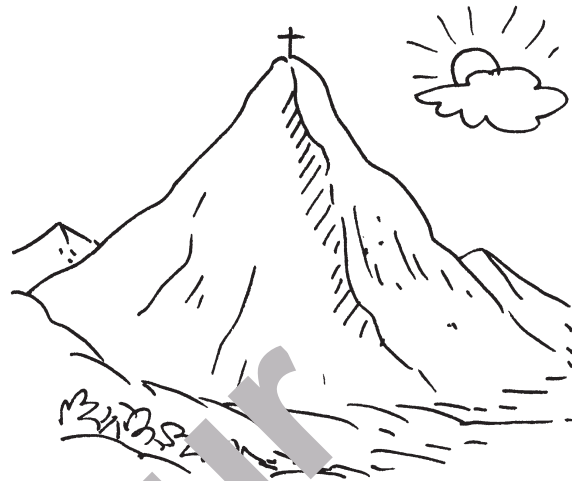
rufen, antworten, entgegenen, fragen, erwidern, flüstern, ...

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 der Geschichte einleiten 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.



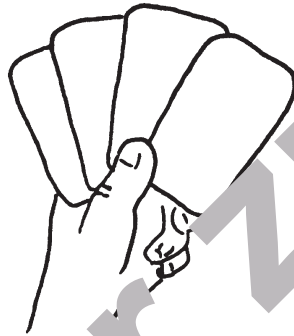


Tipp! So wird meine Geschichte interessant

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:

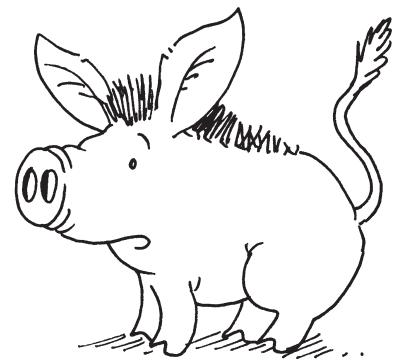
Welche Figuren kommen in der Geschichte vor?

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.





Tipp! Erzählen oder schreiben zu einem Schluss



1. Wenn dir ein Ende vorgegeben wird, kennst du meistens die Person der Geschichte. Unterstreiche sie.
2. Das Geschehen ist manchmal vorgegeben, manchmal ist es aber auch sehr offen. Bei Sätzen wie: „Da kroch der Riese in sein Märchenbuch zurück“, bist du zum Beispiel festgelegt auf ein Märchen mit einem Riesen. Bei Sätzen wie „Das war noch einmal gut gegangen“ kannst du eine Geschichte frei erfinden. Entscheide, welche Situation bei dir vorliegt.
3. Entwickle zunächst einen Anfang zu deiner Geschichte. Benutze dabei die vorgegebenen Personen.
4. Erfinde nun eine Mitte mit einem Höhepunkt.
5. Steuere dann auf den vorgegebenen Schlusssatz zu. Mit ihm solltest du deine Geschichte beenden.
6. Überlege dir eine passende Überschrift.



Tipp! Erzählen oder schreiben zu Wörtern



1. Bei einer Reizwortgeschichte müssen die vorgegebenen Wörter im Mittelpunkt deiner Geschichte stehen.
2. Denke dir eine Geschichte aus, in der alle drei Begriffe eine wichtige Rolle spielen.
3. Mache dir Stichworte zum Verlauf der Geschichte.
4. Erfinde einen Anfang, eine Mitte und einen Schluss. Erzähle lebendig und mit einem Erzählhöhepunkt.
5. Bringe die Geschichte zu einem Ende.
6. Überlege dir eine passende Überschrift.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss



...

Die Wunde tat schrecklich weh.
Aber David biss die Zähne zusammen.
Er hatte gesiegt. Das war das Einzige,
was zählte.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss



...

Das also war Onkel Klaus aus Brasilien.
Ich war so froh, ihn endlich kennengelernt
zu haben.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss



...

Und dann mussten Micha und ich zur Strafe den Schulhof sauber machen. Aber wir waren froh, noch einmal davon gekommen zu sein.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss



...

Nie wieder würde Jana ihrer besten Freundin vertrauen können. Das war ein trauriges Gefühl.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss

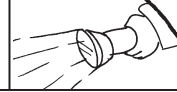


...

Und dann durfte ich Watson tatsächlich als Pflegepferd behalten. Das war der schönste Tag in meinem Leben.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss



...

Von da an traf ich mich jeden Tag mit dem Drachen. Wir wurden die besten Freunde.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss



...

Von da an half Daniel jedes Jahr,
die Kröten über die Straße zu tragen.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss



...

Langsam blätterte ich die Polizeikartei
durch. Und dann sah ich ihn tatsächlich,
diesen unheimlichen Mann, der mir so
viel Angst gemacht hatte.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss



...

War ich froh, als wir endlich wieder an Land waren. Dieses Abenteuer wollte ich nicht noch einmal erleben!



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss



...

Von da an wusste ich, dass es Menschen auf anderen Planeten gab. Und wenn ich zu den Sternen hinaufschaue, denke ich an sie.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss

...

Seit diesem Tag weiß ich, dass es wirklich Elfen gibt. Und ich werde sie von jetzt an immer beschützen.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss

...

Als Alex die drei auf das Siegertreppchen hinaufsteigen sah, musste er schlucken. Diesen Sieg hätte er zu gerne gehabt.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss

...

Da nickte der Riese. Und dann kroch er endlich wieder in das Märchenbuch zurück.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss

...

Der Applaus donnerte durch die Aula. Wir fassten uns an die Hände, traten an den Bühnenrand und verbeugten uns.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss

...

Tobias schob den Kuchen in den Ofen.
Er war schon gespannt, wie seiner
Familie dieses neue Rezept schmecken
würde.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss

...

Lisa war froh, dass der Tag hinter ihr lag.
Niemals wieder würde sie sich auf so ein
gemeines Spiel einlassen.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss

...

Dieser Vampir hatte mich ganz schön Nerven gekostet. Aber jetzt war er in Sicherheit.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss

...

Annika warf die Geige in den Geigenkasten. Das war ihr letzter Auftritt gewesen. Das schwor sie sich.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss

...

Behutsam wickelte Judith das selbstgefilzte Täschchen in Geschenkpapier. Oma würde sich bestimmt freuen.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss

...

Als ich die Schuhe endlich ausziehen konnte, hatte ich eine dicke Blase an meinem kleinen Zehen.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss

...

Jetzt wusste ich, dass Skaten verdammt gefährlich sein konnte.



Erzählen oder schreiben zu einem Schluss

...

Papa kam die Treppe hinauf. So schnell wir konnten, schalteten wir den Computer aus.

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