

# Download

Annette Weber

## Spannende Schreib- und Erzählimpulse 3+4

Reizwörter für Geschichten  
im Karteikartenformat



Downloadauszug  
aus dem Originaltitel:

 Auer

# **Spannende Schreib- und Erzählimpulse 3+4**

**Reizwörter 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, Rätsel, Weltall) 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 Themen aus unterschiedlichen Bildern geschrieben oder eine Gedichtreihe 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:

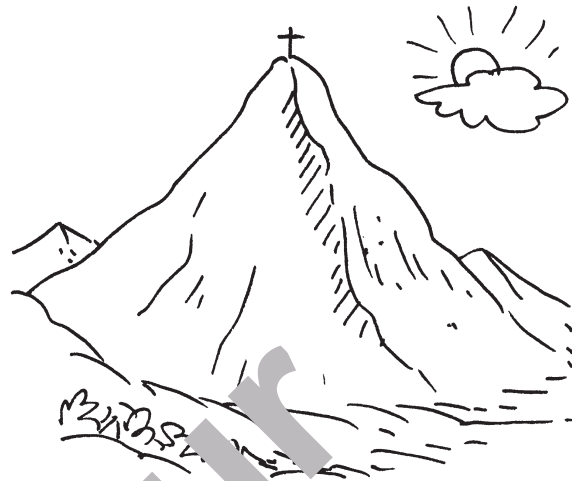
*rufen, antworten, entgegenen, fragen, erwidern, flüstern, ...*

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.*



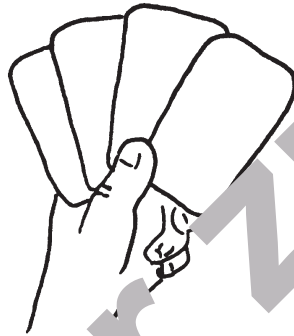


## Tipp! So wird meine Geschichte interessant

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:

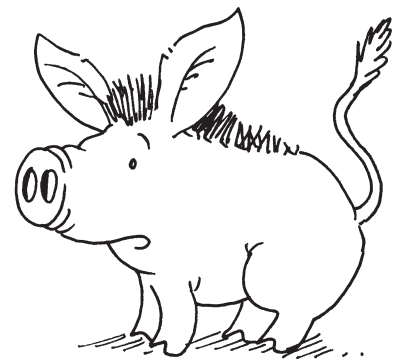
Welche Figuren kommen in der Geschichte vor?

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 Wörtern



Junge

Ballett

wütend



Erzählen oder schreiben zu Wörtern



Streit

neues Kleid

Familie



Erzählen oder schreiben zu Wörtern



# Diktat

schlecht

Angst



Erzählen oder schreiben zu Wörtern



Badesee

helfen

Freund



Erzählen oder schreiben zu Wörtern



# Spinne

# Angst

# bunt



Erzählen oder schreiben zu Wörtern



# Höhle

# allein

# Ausgang



Erzählen oder schreiben zu Wörtern



verletzt

Blaumeise

Förster



Erzählen oder schreiben zu Wörtern



Waldhütte

Schmuck

Schritte



Erzählen oder schreiben zu Wörtern



# Piratenfrau

## verkleiden

## Schwindel



Erzählen oder schreiben zu Wörtern



# Funk

## Störung

## Ufo



Erzählen oder schreiben zu Wörtern

# Nacht

## knistern

## teuer



Erzählen oder schreiben zu Wörtern

# Sparadose

## Banküberfall

## Schnee



Erzählen oder schreiben zu Wörtern

**Band**

**vergessen**

**Auftritt**



Erzählen oder schreiben zu Wörtern

**tauchen**

**Badehose**

**lachen**





Erzählen oder schreiben zu Wörtern

# Angst

# Mutprobe

# Brüder



Erzählen oder schreiben zu Wörtern

# Monster

# Schloss

# Verlies



Erzählen oder schreiben zu Wörtern

**Fest**

**Geschenk**

**rennen**



Erzählen oder schreiben zu Wörtern

**Garten**

**Lilienblatt**

**Tänzer**



Erzählen oder schreiben zu Wörtern

Fahrrad

Gänseblümchen

Panne



Erzählen oder schreiben zu Wörtern

Fluss

Katzenbabys

Strömung



Erzählen oder schreiben zu Wörtern

Prinz

Elfenkönigin

Räuber



Erzählen oder schreiben zu Wörtern

Münze

doppelter Boden

Dachboden

## 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](http://www.auer-verlag.de)