



# 45005

# Geschichten-Erzähler

So erfindet man gemeinsam originelle Geschichten - Fünf Ideen

Alter: 3-5 \* Für 2-4 Kinder



Weitere  
Aktivitäten  
unter ↘

## Tipp

Wenn Sie alle Hintergrundkarten aufgebraucht haben, können Sie den Kindern Material an die Hand geben, mit dem sie ihre eigenen Hintergrundkarten basteln können.

## Lernbereiche

- \* **Entwicklung kognitiver Kompetenzen**  
- die Abfolge von Ereignissen bestimmen und Probleme lösen
- \* **Entwicklung sprachlicher Fähigkeiten**  
- Ideen effektiv kommunizieren
- \* **Entwicklung sozialer und emotionaler Fähigkeiten**  
- Teamwork sowie Rollen und Verantwortlichkeiten erforschen

## 5 Ideen:

- \* Regen Sie eine Diskussion an, in der Sie die Kinder auf Ausdrücke aufmerksam machen, die sie beim Erzählen einer Geschichte verwenden können (- zum Beispiel „plötzlich“, „und dann“, „daraufhin“ etc.). Machen Sie eine Liste und fordern Sie die Kinder auf, diese beim gemeinsamen Bauen zu verwenden.
- \* Regen Sie die Kinder dazu an, sich eine Geschichte auszudenken und diese zu bauen. Wenn die Kinder es nicht gewohnt sind, miteinander zu spielen, helfen Sie ihnen. Lassen Sie die Kinder bestimmen, wer was baut. Wenn die Kinder Schwierigkeiten haben, können sie auch ein Buch auswählen und sich anhand der Illustrationen eine Geschichte ausdenken.
- \* Bitten Sie jeweils zwei Kinder, mit einer Bauplatte zu arbeiten. Nachdem sie sich auf einen Hintergrund und Charaktere geeinigt haben, sollen sie die Geschichte abwechselnd (Satz für Satz) erzählen. Regen Sie die Kinder an, die Geschichte dann der gesamten Gruppe zu erzählen.
- \* Hat ein Kind seine Kulisse vollständig aufgebaut, soll ein anderes raten, worum es in der Geschichte geht. Nun soll das Kind, das die Kulisse gebaut hat, die Geschichte dazu erzählen und mit der Version des ratenden Kindes abgleichen. Weisen Sie die Kinder daraufhin, dass ein und dieselbe Kulisse unterschiedlich interpretiert werden kann.
- \* Ist die Kulisse aufgebaut, sollen die Kinder die Geschichte anhand des Sets nachspielen. Sie sollen festlegen, wer welche Rollen und Verantwortlichkeiten übernimmt (Schauspieler, Regisseur, Bühnenmeister etc.). Bestimmen Sie beispielsweise, wer die Hintergrundkarten in den entsprechenden Momenten auswechselt.

