



# 45005

# Geschichten-Erzähler

So gibt man erfundene Geschichten wieder - Fünf Ideen  
Alter: 3-5 \* Für 2-4 Kinder



Weitere  
Aktivitäten  
unter ↘



**Tipp**  
Sie können das Geschichten-Set auch zum Wiedergeben nicht-fiktiver Texte verwenden. Bitten Sie die Kinder darum, ein bis drei Elemente des Textes umzusetzen. Die Hintergrundkarten eignen sich ideal für wissenschaftliche Themen wie Wetter, Tiere, Lebensräume.



## Lernbereiche

- \* **Entwicklung kognitiver Kompetenzen**  
- die Abfolge vergangener Ereignisse bestimmen
- \* **Entwicklung sprachlicher Fähigkeiten**  
- bildhafte, veranschaulichende Sprache beim Erzählen verwenden
- \* **Entwicklung kreativer Fähigkeiten**  
- Geschichten ändern

## 5 Ideen:

Die untenstehenden Ideen basieren auf dem Märchen von den drei starken Ziegenböcken, aber Sie können Ihre Geschichte frei wählen!

- \* Fordern Sie die Kinder auf, die Szene, die sie für am wichtigsten oder interessantesten halten, zu bauen und ihre Gründe zu erläutern. Sie können die Kinder auch bitten, die Szene im Anschluss aus einer anderen Perspektive zu betrachten und zu bauen (- zum Beispiel aus der Sicht des Bösewichts).
- \* Bitten Sie die Kinder darum, die gesamte Geschichte wiederzugeben und helfen Sie Ihnen, den Anfang, Mittelteil und das Ende zu bauen. Im Anschluss sollen die Kinder die Geschichte erzählen. Sie können mitschreiben, den Kindern die Geschichte dann vorlesen und sie fragen, ob sie etwas ergänzen möchten.
- \* Fordern Sie die Kinder auf, ein alternatives Ende für die Geschichte zu bauen. Sie sollen

erklären, inwiefern sich das neue Ende von dem ursprünglichen unterscheidet und wie es sich auf die Charaktere auswirkt.

- \* Wenn Sie diese Aktivität ein wenig anspruchsvoller gestalten möchten, können Sie den Kindern den Anfang und das Ende der Geschichte vorgeben und sie bitten, sich den Mittelteil auszudenken. Diese Aktivität können Sie wiederholen, indem Sie den Anfang oder das Ende auslassen.
- \* Fordern Sie die Kinder auf, eine Szene aus der Geschichte zu bauen. Bitten Sie die Kinder dann, die Geschichte mit der entsprechenden Hintergrundkarte ins Freie zu verlegen. Sie sollen den Rest der Kulisse entsprechend anpassen. Bitten Sie die Kinder darum, zu beschreiben, inwiefern sich der Kulissen- und Hintergrundwechsel auf die Charaktere und den Verlauf der Geschichte auswirkt. Sie können diese Aktivität wiederholen, indem sie verschiedene Hintergrundkarten verwenden.

