



A2 Storytelling Challenge

Kreative Geschichten

Begleitmaterialien für Lehrer*innen



Diese didaktischen Begleitmaterialien sind in Band 2 von **Jugend stärken, Handbuch für Lehrer*innen** erschienen, der Hintergrundinformationen und Kopiervorlagen zu 4 Challenges enthält:

- A2 Hero Challenge (Lernen von Vorbildern)
- A2 Empathy Challenge
(Verstehen und verstanden werden – Giraffen-Koffer)
- A2 Storytelling Challenge (Kreative Geschichten)
- A2 Debate Challenge (Vom Zuhören zum Debattieren)

Band 1–4 von **Jugend stärken** (jeweils Arbeitsbuch für Schüler*innen und Handbuch für Lehrer*innen) gibt es hier zum Bestellen und digital zum kostenfreien Download: [**www.jugendstaerken.at**](http://www.jugendstaerken.at)

Wiener Schüler*innen erhalten die Druckausgabe der 4 Bände von **Jugend stärken** dank einer Förderung durch die Arbeiterkammer Wien kostenlos.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung





JUGEND STÄRKEN mit dem Youth Start Entrepreneurial Challenges Programm




CORE ENTREPRENEURIAL EDUCATION

ENTREPRENEURIAL CULTURE

ENTREPRENEURIAL CIVIC EDUCATION

 IDEA CHALLENGE Ich kann eine eigene Idee entwickeln.	 HERO CHALLENGE Ich kann von Vorbildern lernen.
 MY PERSONAL CHALLENGE Ich kann persönliche Herausforderungen bewältigen.	 LEMONADE STAND CHALLENGE Ich kann etwas verkaufen.
 REAL MARKET CHALLENGE Ich kann einen einfachen Businessplan erarbeiten.	 START YOUR PROJECT CHALLENGE Ich kann ein Projekt planen und im Team umsetzen.

 EMPATHY CHALLENGE Ich kann mich in mich und andere einfühlen.	 STORYTELLING CHALLENGE Ich kann Inhalte in Geschichten verpacken.
 PERSPECTIVES CHALLENGE Ich kann mich als Teil meines Umfelds begreifen und meinen Platz darin finden.	 TRASH VALUE CHALLENGE Ich kann achtsam mit Ressourcen umgehen und aus Abfällen etwas Wertvolles schaffen.
 EXTREME CHALLENGE Ich kann mir ein herausforderndes Ziel setzen und es konsequent verfolgen.	 BE A YES CHALLENGE Ich kann zu mir und meiner Umgebung „Ja“ sagen.

 BUDDY CHALLENGE Ich kann eine andere Person in der Erreichung ihrer Ziele unterstützen.	 OPEN DOOR CHALLENGE Ich kann mich mit anderen Menschen vernetzen.
 EXPERT CHALLENGE Ich kann Lern und Kommunikationstechniken anwenden.	

 MY COMMUNITY CHALLENGE Ich kann Aufgaben für die Gemeinschaft, in der ich lebe, übernehmen.	 DEBATE CHALLENGE Ich kann für meine Meinung Argumente finden und sie in eine Diskussion einbringen.
 VOLUNTEER CHALLENGE Ich kann mich in der Freiwilligenarbeit engagieren.	

Das Youth Start Entrepreneurial Challenges Programm basiert auf einer ganzheitlichen Definition von Entrepreneurship, dem TRIO-Modell, das drei Bereiche umfasst:

- CORE ENTREPRENEURIAL EDUCATION** – Förderung von unternehmerischer Qualifikation im engeren Sinn: eigene innovative Ideen entwickeln und diese kreativ und strukturiert umsetzen.
- ENTREPRENEURIAL CULTURE** – Persönlichkeitsentwicklung: eigeninitiativ sein, an sich glauben, empathisch und teamfähig agieren sowie sich und anderen Mut machen.
- ENTREPRENEURIAL CIVIC EDUCATION** – Stärkung der Sozialkompetenz als Staatsbürger*in: Verantwortung für sich, andere und die Umwelt übernehmen.

„Jugend stärken“ fördert Eigeninitiative und Unternehmensegeist in der Sekundarstufe I.

Das gesamte Lernprogramm findet man auf www.jugendstaerken.at auf Deutsch. Auf www.youthstart.eu gibt es Übersetzungen in Englisch, Französisch und weitere Sprachen sowie in der Rubrik „Körper & Geist“ Kurzvideos mit Körperübungen zur Aktivierung & Konzentration und das Youth Start Achtsamkeitsprogramm.



Jugend stärken ...

... ist Titel, Ziel und Inhalt eines praxisorientierten, ganzheitlichen Lernprogramms, das für die **Sekundarstufe I** entwickelt wurde. Kernstück sind größere und kleinere Herausforderungen („**Challenges**“). Darunter verstehen wir Lernimpulse aus drei Kernbereichen, die für die Stärkung von Kindern und Jugendlichen relevant sind:

- **unternehmerisches Denken und Handeln**,
- **Persönlichkeitsentwicklung** sowie
- **soziales Engagement**.

Zur besseren Unterscheidung sind die Bereiche farbig markiert.
Das gesamte Programm ist auf der vorigen Seite abgebildet.

Jugend stärken ist Teil des „**Youth Start Entrepreneurial Challenges**“-Programms, mit dem Eigeninitiative und Unternehmergeist junger Menschen gefördert werden. Es wurde in Österreich für Kinder und Jugendliche von der Volksschule bis zur Oberstufe entwickelt und in sechs Sprachen übersetzt.



Die **A2 Storytelling Challenge (Kreative Geschichten)** bietet viele kreative Inspirationen zum Beschreiben, Philosophieren, (Nach-)Erzählen, Schreiben, Nachdenken und Nachspielen von Geschichten.

Durch das „Youth Start Entrepreneurial Challenges“-Programm werden junge Menschen bei der Entfaltung ihrer Potenziale unterstützt.

Das belegt ein wissenschaftlicher Feldversuch, der von 2015 bis 2018 in Österreich, Slowenien, Portugal und Luxemburg mit ca. 30.000 Kindern und Jugendlichen durchgeführt wurde.

Die Forschungsergebnisse zeigen, dass die Arbeit mit dem Programm in der Sekundarstufe I das Selbstwertgefühl der Jugendlichen und den Glauben an ihre eigene Wirksamkeit stärkt sowie Teamarbeit, Kreativität und vernetztes und kritisches Denken fördert. Die Jugendlichen lernen empathische Kommunikation und achtsamen Umgang mit sich selbst und anderen und erwerben für das zukünftige Arbeitsleben wichtige wirtschaftliche Basisqualifikationen.

Wir wünschen allen, die mit dieser Challenge arbeiten, viele anregende Lernmomente!

Eva Jambor und Johannes Lindner, Herausgeber*innen

www.jugendstaerken.at | www.ifte.at | www.youthstart.eu



A2 Storytelling Challenge

Kreative Geschichten

Ideen- und Geschichten-Kartei, Philosophier-, Metaphern- und „Wenn-dann“-Karten und Ideen-Fächer inspirieren die Schüler*innen in der **A2 Storytelling Challenge** zu kreativen Texten und Gesprächen. Ob beschreiben, philosophieren, fantasieren, lesen, erzählen, nachdenken oder nachspielen – die Schüler*innen lernen hier, IHRE Geschichten zu erzählen!

Kernkompetenz der Challenge:

Ich kann Inhalte in Geschichten verpacken.

Erklärvideo zur Challenge: www.youthstartchallenges.eu/A2Storytelling



Inhalt:

Kompetenzen	Seite 5
In 8 Schritten zum Ziel:	
Schritt 1 - Beschreiben	Seite 7
Schritt 2 - Philosophieren	Seite 7
Schritt 3 - Fantasieren	Seite 8
Schritt 4 - Lesen und Nacherzählen	Seite 9
Schritt 5 - Erzählen und Schreiben	Seite 9
Schritt 6 - Meine Erfolgsgeschichte schreiben	Seite 10
Schritt 7 - Geschichten spielen	Seite 10
Schritt 8 - Nachdenken	Seite 11
Methodenblatt	Seite 12
Kopiervorlagen:	
Philosophier-Karten	Seite 13
Ideen-Fächer	Seite 15
Ideen-Kartei	Seite 17
„Wenn-dann“-Karten	Seite 36
„Plötzlich“-Geschichten-Karten	Seite 37
Geschichten-Kartei	Seite 38
Metaphern-Karten	Seite 47
CHECK-Liste für eine Nacherzählung	Seite 48



Worum es geht – die Idee dahinter

Um entscheidende Kompetenzen für das 21. Jahrhundert zu trainieren – v. a. Kreativität, Kritisches Denken, Kooperation und Kommunikation – wird die Fantasie der Schüler*innen mit unterschiedlichsten Methoden angeregt. Kurzgeschichten und Zitate, „Wenn-dann“-Karten und „Plötzlich“-Geschichten, ein Ideen-Fächer und eine Ideen-Kartei bieten viel Freiraum und Möglichkeiten zum Ausprobieren. Ob kurze Satzanfänge, Metaphern oder Bild-Impulse – die Schüler*innen werden zum Beschreiben, Philosophieren, (Nach-)Erzählen, Schreiben, Nachdenken und Nachspielen inspiriert.

Und wenn die eigenen Stärken und Ziele reflektiert und Visionen entwickelt wurden, kann als Höhepunkt die persönliche Erfolgs-Geschichte erzählt und ein FABELhaftes Geschichtenfest gefeiert werden.

Entrepreneurship-Kompetenzen laut Referenzrahmen

www.youthstartchallenges.eu/Referenzrahmen

- Ich kann meine eigenen Ideen und Geschichten mündlich oder schriftlich präsentieren.
- Ich kann der Schreibabsicht entsprechend strukturierte und verständliche Texte verfassen, überprüfen, überarbeiten und verbessern.
- Ich kann meine Lernfortschritte erkennen und nutzen, um mir neue, herausfordernde Ziele zu setzen.
- Ich kann jemanden nennen, dessen Stärken und Fähigkeiten für mich Vorbild sind.
- Ich kann andere ermutigen und ihnen wertschätzendes Feedback geben.
- Ich kann bei Teamarbeit Verantwortung für meine Aufgaben übernehmen und mich an vereinbarte Regeln halten.
- Ich kann ein Thema aus verschiedenen Perspektiven betrachten und mich in die Lage anderer versetzen.
- Ich kann die Verteilung von Aufgaben im Team organisieren.
- Ich kann Verantwortung für das Erreichen eines gemeinsamen Zieles übernehmen.

Kompetenzcheck

Die Arbeitshefte der Schüler*innen beinhalten bei Schritt 4 eine Checkliste für das Schreiben von Nacherzählungen. In den Kopiervorlagen am Ende dieser Handreichung ist ein Selbsteinschätzungsbogen enthalten, mit dem die Jugendlichen selbst bewerten können, wie weit sie die in der Checkliste genannten Kriterien schon umsetzen. Zusätzliche Checklisten zur Bewertung folgender Textsorten finden Sie online bei der A2 Storytelling Challenge (**www.jugendstaerken.at**):

Erlebniserzählung, Bildergeschichte, Beschreibung, Bericht und Fantasieerzählung.

Durch zahlreiche Fragestellungen zur Reflexion und zum Austausch mit anderen Schüler*innen werden Situationen aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet sowie verschiedene Meinungen diskutiert und hinterfragt. Das Einfühlungsvermögen der Schüler*innen wird u. a. durch verschiedenste Aufgabenstellungen rund um das Nachspielen von Situationen und durch das (Nach-)Erzählen von Geschichten aus der Perspektive anderer Personen trainiert.

Die Arbeitshefte der Schüler*innen beinhalten bei Schritt 8 „Nachdenken“ einen Fragebogen zur Reflexion über die gesamte Challenge. Die offenen Fragen bieten Gelegenheit zum Formulieren eigener Lernziele. Im Selbsteinschätzungsbogen für das Schreiben, Erzählen und Vorlesen von Texten bewerten die Schüler*innen, was ihnen schon wie gut gelingt und lernen auf diese Weise, wie sie Schritt für Schritt Verantwortung für den persönlichen Lernprozess übernehmen.



Vorbereitung für alle Arbeitsschritte

Alle Schüler*innen erhalten das Arbeitsheft mit den Übungen zu den einzelnen Arbeitsschritten.

Die Titel der Übungen sind mit einem „Ü“ markiert.

Allgemeiner Hinweis zur Umsetzung:

Durch unterschiedliche Impulse – u. a. Traumländer, Zukunftsreisen oder geheimnisvolle Türen – wird mit dem **Ideen-Fächer** die Fantasie der Schüler*innen angeregt und kann so für unterschiedlichste Übungen als Inspiration eingesetzt werden. (Bei den einzelnen Schritten wird jeweils auf eine mögliche Verwendung hingewiesen.) Am einfachsten kann damit gearbeitet werden, wenn man die Fächerteile ausschneidet, eventuell laminiert, locht und zu einem Fächer zusammenbindet. (siehe Kopiervorlagen)

Auch für den Einsatz der **Ideen-Kartei** gibt es zahlreiche – ganz unterschiedliche – kreative Möglichkeiten. Hier finden Sie unterschiedliche Text- und Bildimpulse zum Erzählen, Nachdenken und Nachspielen. U. a. werden Fragen gestellt wie: „Warum essen wir manche Tiere und halten andere als Haustiere?“, „Was passiert, wenn wir bis zum Ende eines Regenbogens gehen?“
Stellen Sie den Schüler*innen die Ideen-Kartei in einer Box zur Verfügung. (siehe Kopiervorlagen)

Schritt 1 - Beschreiben

Im ersten Schritt geht es darum, die Schüler*innen mit strukturierten Übungen zu einfachen Beschreibungen zu führen.

Ü 1.1: Das bin ich!

Die Schüler*innen können diese Beschreibung auch grafisch gestalten und in der Klasse aufhängen. Wer sie präsentieren möchte, kann z. B. in Zweierteams zusammengehen und die/den jeweils andere*n vorstellen.

Ü 1.2: Jetzt!-Gedicht



Im Trainingsprogramm „Warum Achtsamkeit?“ finden Sie das Rad der Achtsamkeit, wissenschaftliche Erkenntnisse zur Achtsamkeit und zahlreiche Übungen für alle Sinne – für mehr Vertrauen, Akzeptanz und vorurteilsfreie Begegnungen. Es ist auf www.jugendstaerken.at gemeinsam mit 8 Kurzvideos frei verfügbar und kann dort auch gedruckt bestellt werden.

Ü 1.3: Ich bin dann mal weg!

Der Traum-Ort kann nicht nur beschrieben, sondern auch gezeichnet und in der Klasse aufgehängt werden. Wer möchte, kann seinen Text auch vorlesen – vielleicht haben manche Schüler*innen ähnliche Traum-Orte? Mehr Ideen für fantasievolle, lustige und interessante Beschreibungen finden Sie im Anhang im Ideen-Fächer und in der Ideen-Kartei.

Schritt 2 - Philosophieren



Vorbereitung: Für diese Übungen benötigen Sie Würfel und einige Schachteln.

Ü 2.1: Philosophier-Werkstatt

In dieser Übung wird Gelerntes in neuen Zusammenhängen wiederholt und angewendet. Trainiert wird kritisches Hinterfragen und kreatives Denken. Lassen sie die Schüler*innen die Übung laut Anweisungen im Arbeitsheft durchführen.



Weitere Ideen, welche „Dinge“ man für diese Übung auf kleine Zettel schreiben kann, finden Sie in den **Philosophierkarten** (bei den Kopiervorlagen).
Zahlreiche Ideen zum Nachdenken und Philosophieren bietet auch die Ideen-Kartei (bei den Kopiervorlagen).

Ü 2.2: Was könnte das sein?

Jede*r Schüler*in würfelt einmal oder mehrmals pro Tabelle (je öfter, desto schwieriger wird die Aufgabenstellung) und notiert die erwürfelten Adjektive. Alleine oder zu zweit überlegen sie, welches Ding diese Eigenschaften haben könnte – und tauschen sich mit anderen darüber aus.

Wer Lust hat, kann dieses reale oder fiktive „Ding“ auch zeichnen und den anderen vorstellen.

Ü 2.3: Was wäre, wenn Essen und Wohnen kostenlos wären?

Als schriftliche Aufgabe bietet sich an, die Schüler*innen einen Text mit all ihren Gedanken und Meinungen dazu formulieren zu lassen. Wichtig dabei ist, dass sie ihren Standpunkt auch begründen.



In der **A2 Debate Challenge** finden Sie Übungen, wie Schüler*innen ihren Standpunkt/ihre Meinung finden können und Argumente dafür formulieren lernen. Die Challenge ist in Band 2 von „Jugend stärken“ enthalten (freier Download und Bestellungen unter www.jugendstaerken.at).



Energieball: Diese Übung stammt aus der Rhythmik. Sie fördert die Konzentration und führt auch zu mehr Entspannung.

Die Schüler*innen stellen sich vor, dass sie einen Ball in ihren Händen halten (die Arme und Hände sind dabei zuerst weit geöffnet) und der Ball wird „geformt“, bis sich die Fingerspitzen beider Hände berühren. Vorstellung: Ich packe mein ganzes Wissen (z. B. zu den Gesprächsregeln) in diesen Ball und „bewahre mein Wissen“ gut auf.

Das Kurzvideo „Energieball“ und weitere Übungen zur Aktivierung & Konzentration finden Sie in der Rubrik „Körper & Geist“ auf www.youthstart.eu. Dort finden Sie auch eine Beschreibung aller Körperübungen und ihrer Wirkung.

Ü 2.4: Außerirdisch denken

„Außerirdisch denken“ bedeutet, Dinge so zu betrachten, als sähe man sie zum ersten Mal. Damit wird trainiert, vorurteils- und wertfrei zu denken.



Übungen dazu finden Sie auch im Trainingsprogramm „Warum Achtsamkeit?“ (freier Download und Bestellungen unter www.jugendstaerken.at).

Schritt 3 - Fantasieren

Ü 3.1: „Wenn-dann“-Geschichten

Bei den Kopiervorlagen finden Sie 10 Kärtchen für „Wenn-dann“-Geschichten.

Wenn diese Übung in Kleingruppen gespielt wird, können Sie für jede Gruppe einen Kartensatz kopieren und ausschneiden. Die Schüler*innen ziehen reihum jeweils eine Karte und überlegen sich einen Satz oder eine kurze Geschichte dazu.

Die Schüler*innen können auch zu zweit oder pro Gruppe jeweils drei Kärtchen aussuchen und gemeinsam eine kurze Geschichte dazu schreiben. Wer möchte, kann diese auch in der Klasse vorspielen.

Ü 3.2: „Plötzlich“-Geschichten

Bei den Kopiervorlagen finden Sie die Anfänge der „Plötzlich“-Geschichten auch als Kärtchen.

Diese Übung kann zu zweit oder in Kleingruppen gespielt werden. Schneiden Sie dazu pro Gruppe einen Kartensatz aus und lassen Sie die Schüler*innen je ein Kärtchen ziehen. Die Schüler*innen können dazu spontan ein paar Sätze erzählen.



Als schriftliche Übung bietet sich an, eine Geschichte dazu zu schreiben. Für diese Geschichte dürfen sich die Schüler*innen ein Kärtchen aussuchen. Der Text kann auch in einer anderen Zeit geschrieben werden.

Weitere Ideen zum Erzählen und Schreiben von Fantasie-Geschichten finden Sie im **Ideen-Fächer** und in der **Ideen-Kartei** bei den Kopiervorlagen.

Schritt 4 - Lesen und Nacherzählen

Ü 4.1: Der steirische Erzberg

Zu zweit oder in Kleingruppen diskutieren die Schüler*innen über die Sage, spielen diese nach.

Sie können auch darüber mit den Schüler*innen diskutieren:

Vor einigen Jahren wurde der Erzabbau stillgelegt, obwohl noch genug Erz vorhanden ist, da der Abbau teurer als Eisen aus dem Ausland ist.

Was bedeutet das für die Menschen, die in der Region um Eisenerz wohnen?

Ü 4.2: Checkliste zum Schreiben einer Nacherzählung

Mithilfe dieser Checkliste schreiben die Schüler*innen eine Nacherzählung der Sage und der Geschichten aus **Ü 4.3**.

Nach dem Schreiben können sie damit auch überprüfen, was ihnen wie gut gelungen ist.
Eine erweiterte Version gibt es als „CHECK-Liste für eine Nacherzählung“ bei den Kopiervorlagen.

Ü 4.3: Geschichten zum Lesen und Nacherzählen

Die Schüler*innen können ihre Nacherzählungen auch illustrieren.

In der **Geschichten-Kartei** (siehe Kopiervorlagen) finden Sie noch weitere Texte zum Nachdenken, Nacherzählen und Nachspielen.

Schritt 5 - Erzählen und Schreiben

Ü 5.1: Die Welt in 20 Jahren



Übungen zu den 17 Globalen Zielen für nachhaltige Entwicklung der Vereinten Nationen (= Global Goals) finden Sie in der **A2 Be A YES Challenge** in Schritt 5 („Jugend stärken“, Band 1).



In der **A2 My Community Challenge** („Jugend stärken“, Band 4) und im Kartenspiel *Changemaker* erfährt man mehr über die Global Goals und reflektiert darüber, wie man selbst als „Changemaker“ zu deren Lösung beitragen kann (freier Download aller Bände von „Jugend stärken“ und Bestellungen des Kartenspiels unter www.jugendstaerken.at).

Ü 5.2: So sieht mein Traum-Land aus

Wichtig bei dieser Übung ist, dass die Schüler*innen selbst überlegen, wo ihre Stärken liegen und dementsprechend die Aufgaben im Team selbst verteilen.

Jede*r übernimmt dabei die Verantwortung für Ihre/seine Aufgabe!

Zusätzlich zu den im Arbeitsheft der Schüler*innen angeführten können noch folgende Aufgaben verteilt werden:

- eine Landkarte zeichnen
- eine Ansichtskarte schreiben
- einen Comic zeichnen
- das Traum-Land nachbauen

Anschließend geben sich die Schüler*innen gegenseitig Feedback zu ihren Präsentationen. Achten Sie darauf, dass das Feedback ermutigend und wertschätzend ist und dabei hilft, dazu zu lernen.



Rückgemeldet soll werden, was beobachtet wurde, frei von Interpretationen und Bewertungen, wie es auch im Trainingsprogramm „Warum Achtsamkeit?“ mit dem Rad der Achtsamkeit trainiert wird oder in „Ganzheitlich Lernen lernen. Ein Trainingsprogramm für das 21. Jahrhundert“, in dem mehrere Übungen zum Feedback-Geben und -Nehmen enthalten sind.



In der **A2 Be A YES Challenge** finden Sie zahlreiche Übungen, wie Schüler*innen ihre Stärken erkennen können – und damit sinnvolle Ziele finden und engagiert handeln lernen. („Jugend stärken“, Band 1). Alle 4 Bände von „Jugend stärken“ und die Trainingsprogramme sind auf www.jugendstaerken.at frei verfügbar und bestellbar.

Weitere Geschichten, Bildimpulse und Inspirationen zu Fantasie-Reisen und -Ländern finden Sie im **Ideen-Fächer** und in der **Ideen-Kartei** bei den Kopiervorlagen.

Schritt 6 - Meine Erfolgsgeschichte schreiben

Ü 6.1: Erfolgsgeschichten kennenlernen

Die Schüler*innen können zusätzlich von Menschen, die sie besonders interessant finden, Steckbriefe anfertigen und in der Klasse präsentieren. Die Steckbriefe können in der Klasse aufgehängt werden, um stets gute Vorbilder und Ideen um sich zu haben.

Ü 6.2: Deine Erfolgsgeschichte

Die Schüler*innen können gegenseitig ihre Lobreden füreinander vor der Klasse präsentieren.

Ü 6.3: Entwickle eine Vision

Wichtig bei dieser Übung ist, dass sich die Schüler*innen mit jemand anderem über ihre Gedanken austauschen können – sei es zu zweit oder in Kleingruppen. Jene Schüler*innen, die zuhören, geben im Anschluss wertschätzendes Feedback, indem sie mögliche weitere Stärken (oder Interessen) ergänzen, die sie bei der Schülerin oder bei dem Schüler sehen.

Ü 6.4: Rollenspiel für ein Bewerbungsgespräch

Die Schüler*innen sollen sich für das Bewerbungsgespräch ihren „Traumjob“ überlegen, für den sie sich bewerben möchten.

Schritt 7 - Geschichten spielen

Ü 7.1: Kopfbilder (= Metaphern) entstehen lassen

Ein kleines Experiment:

Das beschriebene Kopfbild kann von der/dem jeweiligen Schüler*in auch gezeichnet werden. Wenn die Metapher in der Kleingruppe oder vor der Klasse vorgelesen wird, können auch die zuhörenden Schüler*innen IHR Bild davon zeichnen (ohne das gezeichnete Bild der Vortragenden Schülerin/des Vortragenden Schülers zu kennen).

Sind alle Zeichnungen/Bilder gleich?

Wo liegen die Unterschiede?

Warum macht sich jede*r Schüler*in von der gleichen Beschreibung ein anderes Bild?

Ü 7.2: Metaphern spielen

In Kleingruppen wählen die Schüler*innen jeweils eine Metapher aus. Sie spielen diese den anderen vor – wer sie errät, darf als nächste*r die eigene Metapher vorspielen.

Noch mehr Anregungen zum Nachdenken und Nachspielen finden Sie in den **Metaphern-Karten** bei den Kopiervorlagen.



Ü 7.3: Lesen, nachdenken, vorspielen

Auf den Blickwinkel kommt es an!

Die drei Siebe

Zusätzliche Möglichkeit: Die Schüler*innen sollen mehrere Tage lang mindestens zwei aktuelle Nachrichten pro Tag notieren. Was ist ihre Meinung dazu? Welche dieser News sind wahr, gut und notwendig?

Wie kann man das beurteilen?

Wettlauf der Frösche

Vorurteile

Mehr Geschichten zum Nachdenken, Nacherzählen und Nachspielen gibt es in der **Geschichten-Kartei** bei den Kopiervorlagen.

Ü 7.4: FABELhaftes Geschichten-Fest

Dieses Fest kann zum Ende des Schuljahres sowohl mit externen Gästen als auch klassen- oder schulintern gefeiert werden. Es hilft dabei, eine Kultur des Feierns zu etablieren. Durch das gemeinsame Hinarbeiten auf das Fest lernen die Schüler*innen Durchhaltevermögen und Motivation. Wenn die Schüler*innen für das Fest gemeinsam eine Auswahl aus den selbstgeschriebenen Geschichten treffen, lernen sie dabei voneinander und miteinander.

Die Schüler*innen geben Feedback, finden gemeinsam Lösungen und trainieren einen fairen Umgang miteinander. Durch die Vorbereitung auf das Fest wird zudem die Klassengemeinschaft gefördert. Ganz nebenbei werden auch wichtige Zukunftskompetenzen wie Präsentieren und Reflektieren trainiert.

Schritt 8 - Nachdenken

In der abschließenden Reflexion sollen die Schüler*innen ihren eigenen Lernfortschritt einschätzen und sich neue Lernziele setzen.

Ü 8.1: Fragebogen zur Storytelling Challenge

Die Antworten auf offene Fragen fassen die persönlichen Erkenntnisse aus der Challenge zusammen. Die Schüler*innen reflektieren noch einmal über die gesamte Challenge und können mit anderen darüber diskutieren.

Ü 8.2: Wie gut gelingt dir das schon?

Im Fragebogen werden wesentliche Kompetenzen wiederholt, die während der Challenge trainiert wurden. Die Schüler*innen schätzen selbst ein, was ihnen schon wie gut gelingt. Besprechen Sie davor die Bedeutung der Smileys.

Weitere Möglichkeiten zur Selbsteinschätzung oder gegenseitigen Bewertung unter Schüler*innen:
Mit der **CHECK-Liste für eine Nacherzählung** (siehe Kopiervorlagen) können die Schüler*innen selbst oder auch gegenseitig bewerten, ob bei den selbst geschriebenen Nacherzählungen alle Kriterien (siehe Schritt 4) berücksichtigt wurden.

Zusätzliche **Checklisten zur Bewertung folgender Textsorten** finden Sie online bei der A2 Storytelling Challenge (www.jugendstaerken.at): Erlebniserzählung, Bildergeschichte, Beschreibung, Bericht und Fantasieerzählung.



TRIO-Modell für Entrepreneurship

Nach der ganzheitlichen Definition für Entrepreneurship, dem TRIO-Modell, ist die Storytelling Challenge dem Bereich **Entrepreneurial Culture** zugeordnet. Dabei geht es um Persönlichkeitsentwicklung: eigeninitiativ sein, an sich glauben, empathisch und teamfähig agieren sowie sich und anderen Mut machen.

Dauer der Challenge

Ganzjahres-Projekt für den Sprachunterricht, in das man – je nach Wunsch – mehr oder weniger Zeit investieren kann; fächerübergreifend in allen Fächern zur Persönlichkeitsbildung oder für Projekttagge („Geschichten-Fest“) geeignet

Eingangsvoraussetzungen

keine; A1 Storytelling Challenge und Grundkenntnisse zu den Global Goals empfohlen

Kontext innerhalb des Youthth Start Entrepreneurial Challenges-Programms

Alle Challenges: www.youthstart.eu

Die „A2 Storytelling Challenge“ baut auf der „A1 Storytelling Challenge“ auf und ist eine Grundlage für die „B1 Storytelling Challenges“. Sie ist eng verknüpft mit der „A2 Be A Yes Challenge“ und den Trainingsprogrammen „Warum Achtsamkeit?“ und „Ganzheitlich Lernen lernen“. Im Anschluss daran eignet sich besonders gut die „A2 Debate Challenge“.

Weitere Materialien

Zusätzliche Checklisten zur Bewertung der folgenden Textsorten finden Sie online bei der A2 Storytelling Challenge (www.jugendstärken.at): Erlebniserzählung, Bildergeschichte, Beschreibung, Bericht und Fantasieerzählung. Die Listen enthalten jeweils Bögen für die Bewertung durch die Lehrperson sowie für die Selbsteinschätzung durch die Schüler*innen.















... zum Führen philosophischer Gespräche und zum Schreiben philosophischer Sätze und Texte

So geht's: Eine Aufgabenkarte und eine oder zwei der Wort- bzw. Bildkarten ziehen und die Anweisungen auf der Aufgabenkarte befolgen. Man kann alleine, zu zweit oder in kleinen Gruppen mit den Karten arbeiten, darüber philosophieren und Sätze oder kurze Texte dazu schreiben.

A. Wortkarten (bzw. Bildkarten)

Die Schüler*innen können Begriffe für weitere **Wortkarten** finden und dazu (oder statt der Wortkarten) **Bildkarten** mit Bildern aus Illustrierten, Prospekten oder dem Internet selbst basteln.















Geldbörse	Flasche	Eisenbahn
 A2 Storytelling Challenge Philosophier-Karten	 A2 Storytelling Challenge Philosophier-Karten	 A2 Storytelling Challenge Philosophier-Karten
100-Euro-Schein	Politiker*in	Jausen-Dose
 A2 Storytelling Challenge Philosophier-Karten	 A2 Storytelling Challenge Philosophier-Karten	 A2 Storytelling Challenge Philosophier-Karten
Einkaufstasche	Plastiksackerl	Handy
 A2 Storytelling Challenge Philosophier-Karten	 A2 Storytelling Challenge Philosophier-Karten	 A2 Storytelling Challenge Philosophier-Karten
Huhn	Brot	Milch
 A2 Storytelling Challenge Philosophier-Karten	 A2 Storytelling Challenge Philosophier-Karten	 A2 Storytelling Challenge Philosophier-Karten



B. Aufgabenkarten

Ziehe zu Aufgabenkarten mit dem schwarzen Text **eine** Wort- oder Bildkarte und zu Aufgabenkarten mit dem pinken Text **zwei**.

<p>Stelle dir vor, ein Zauberer hat dich in dieses Ding verzaubert. Erzähle, wie es dir geht.</p> <p> A2 Storytelling Challenge Philosophier-Karten</p>	<p>Schreibe auf, was du über dieses Ding weißt.</p> <p> A2 Storytelling Challenge Philosophier-Karten</p>	<p>Was magst du an diesem Ding?</p> <p> A2 Storytelling Challenge Philosophier-Karten</p>
<p>Was ist positiv (gut) an diesem Ding?</p> <p> A2 Storytelling Challenge Philosophier-Karten</p>	<p>Was kann man mit diesem Ding machen? Lass dir auch verrückte Sachen einfallen.</p> <p> A2 Storytelling Challenge Philosophier-Karten</p>	<p>Was ist negativ (schlecht) an diesem Ding?</p> <p> A2 Storytelling Challenge Philosophier-Karten</p>
<p>Welche Unterschiede entdeckst du zwischen diesen Dingen?</p> <p> A2 Storytelling Challenge Philosophier-Karten</p>	<p>Erfinde eine lustige Geschichte, in der beide Dinge vorkommen.</p> <p> A2 Storytelling Challenge Philosophier-Karten</p>	<p>Erfinde eine traurige Geschichte, in der beide Dinge vorkommen.</p> <p> A2 Storytelling Challenge Philosophier-Karten</p>
<p>Schreibe einen Satz, in dem beide Dinge vorkommen.</p> <p> A2 Storytelling Challenge Philosophier-Karten</p>	<p>Welches Ding ist deiner Meinung nach wichtiger? Warum?</p> <p> A2 Storytelling Challenge Philosophier-Karten</p>	<p>Stelle dir vor, die Dinge streiten miteinander. Schreibe den Streit auf.</p> <p> A2 Storytelling Challenge Philosophier-Karten</p>





Ideen-Fächer

zum Fantasieren, Nachdenken, Schreiben, Zeichnen und Erzählen

A2 Storytelling Challenge
Ideen-Fächer

Du gewinnst eine Reise in ein fernes Land, in dem noch nie ein
Mensch aus Europa war.

Zeichne eine Ansichtskarte und schreibe uns, was du bei deiner
Ankunft erlebt hast.

A2 Storytelling Challenge
Ideen-Fächer

Zeichne dein Traum-Land und beschreibe, wie du dort lebst:

- Wie sieht dein Haus aus?
- Was isst du?
- Wie sind die Menschen zueinander?
- ...

A2 Storytelling Challenge
Ideen-Fächer

Reise mit einer Zeitmaschine
20 Jahre in die Zukunft.

Berichte uns, wie du lebst.

A2 Storytelling Challenge
Ideen-Fächer

Du findest den Schlüssel
zu einer geheimnisvollen Tür.
Neugierig öffnest du sie.

Beschreibe uns,
was du alles siehst und erlebst.

A2 Storytelling Challenge
Ideen-Fächer



Du bist über Nacht unsichtbar geworden.

Nachdem du den Schreck überwunden hast,
nützt du diesen Zustand klug.
Beschreibe, was du tust.

A2 Storytelling Challenge
Ideen-Fächer

Du gewinnst zehn Millionen Euro.
Was machst du damit?

Überlege gut und
schreibe dann deine Pläne auf.

A2 Storytelling Challenge
Ideen-Fächer

Suche in Jugendzeitschriften oder im Internet einen Witz,
der dir sehr gut gefällt.

Mache ein kleines Theaterstück daraus und führe es auf.

Was musst du alles beachten und tun, damit dir das gelingt?

A2 Storytelling Challenge
Ideen-Fächer

Schreibe dein Lieblingsmärchen so auf,
als würde es heute handeln.

Was ist alles anders?

A2 Storytelling Challenge
Ideen-Fächer

Du willst eine Jacke verkaufen, die dir nicht mehr passt.

Gestalte eine Werbeanzeige,
die möglichst viele Käufer*innen anlockt.

A2 Storytelling Challenge
Ideen-Fächer



Ideen-Kartei



zum Erzählen, Schreiben und Spielen
von Geschichten



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei

In welches Bild würdest du am liebsten hineingezaubert werden?



Beschreibe, was du an deinem Wunsch-Ort erlebst.



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei



**Du stehst vor einem verzauberten
Regenbogen, der dich in ein
wundervolles Land führt.**

Was befindet sich am Ende des
Regenbogens?

Stelle dir bildlich vor, wo du landest,
wenn du dem Regenbogen folgst.
Beschreibe, was du siehst.



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei

Was ist da los?



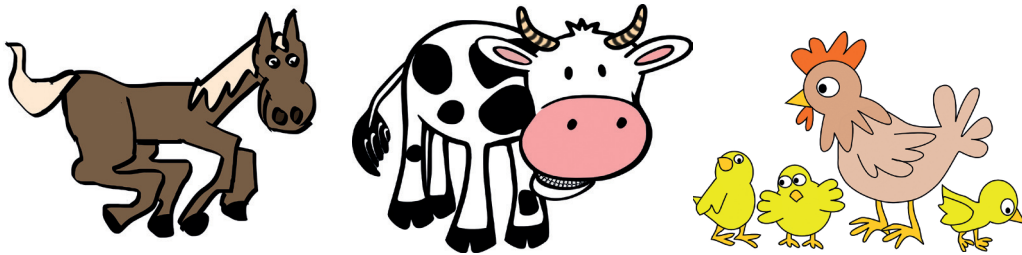
Worüber freuen sich die Jugendlichen so sehr?



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei



Stelle dir vor, du lebst in der Zeit vor 1000 oder 2000 Jahren und könntest dir aussuchen, was du haben willst: ein Pferd, eine Kuh oder vier Hühner. Begründe deine Wahl.



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei

Stelle dir vor, du musst für den Rest deines Lebens entweder nur mehr Fleisch ODER Pflanzen essen.



Würde dich das stören?
Welche Auswirkungen hätte das für dein Leben?

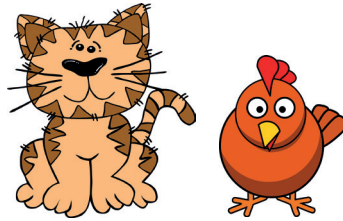
Wie würde sich die Welt verändern,
wenn alle Menschen es so wie du machen würden?



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei



Warum essen wir Hühner, tragen Kuhhaut (Leder), schmusen mit Katzen und dressieren Hunde, damit sie uns Menschen helfen?



Wie ginge es dir, wenn du siehst, dass jemand Hundefell trägt, Katzen isst, Hühner dressiert und mit Schweinen schmust? Warum sind manche Tiere „Haustiere“ und andere „Nutztiere“? Schreibe eine „Erklärung“.



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei

Was wäre, wenn Essen und Wohnen für alle kostenlos wäre?



Schreibe deine Überlegungen auf.



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei



Stelle dir vor: Jemand, den du gern magst, gibt sein gesamtes Geld auf einmal aus. Er bekommt erst im nächsten Monat wieder Geld.

Was kann er machen?

Machst du es auch so oder teilst du dir dein Geld besser ein?



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei

Stelle dir vor, du bekommst ein Geschäftslokal geschenkt.



Was würdest du daraus machen?

Bäckerei, Sportgeschäft, Restaurant, Friseursalon,
Computer-Reparatur, Bioladen, Spielzeuggeschäft, ...?

Beschreibe, was du tust, damit dein Traum-Geschäft ein Erfolg wird.



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei



Stelle dir vor, du hast eine Firma oder ein Geschäft.
Welche Eigenschaften und Stärken wünschst du dir von den Menschen,
die für dich arbeiten?

Schreibe mindestens 10 Eigenschaften und Stärken auf und begründe,
warum dir diese Eigenschaften und Stärken so wichtig sind.



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei

Worüber reden die Menschen?



Suche dir ein Bild aus und schreibe das Gespräch auf.



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei



Wie geht es diesem Kind?
Was hat es erlebt?

Versetze dich in seine Lage und
erzähle „deine“ Geschichte.



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei



Zeichne den Umriss
(d)eines Kopfes.

Schreibe und zeichne
deine Wünsche hinein.



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei



Ein Baum stirbt.

Erzähle,
warum es wichtig ist,
dass er weiterlebt.



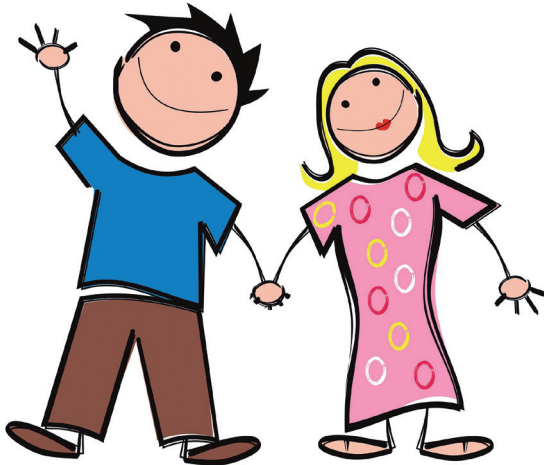
A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei



Beschreibe dein Zimmer
aus der Sicht
deines Lieblings-Stofftiers.



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei

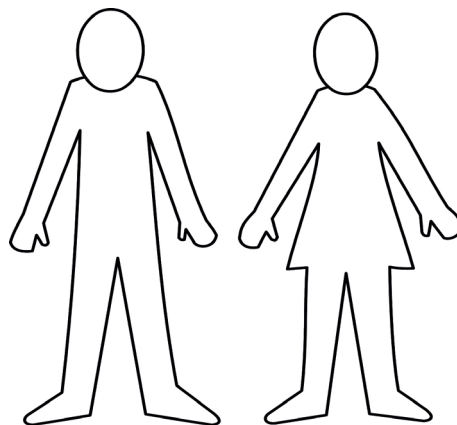


Stelle dir vor,
du bist deine Mutter
oder dein Vater.

Beschreibe dich aus
ihrer oder seiner Sicht.



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei



Stelle dir vor, eine Figur aus deinem Lieblingsbuch tauscht ihr Geschlecht:
Mann < > Frau, Bub < > Mädchen

Was passiert?



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei

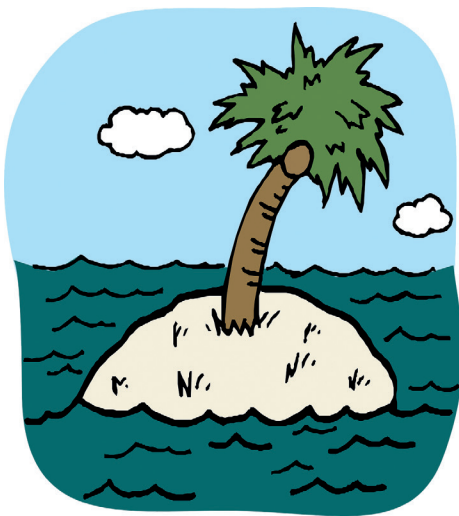


„Ich habe Angst!“

Eine Märchenfigur erzählt von ihren Ängsten.
Wovor fürchtet sie sich?



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei



Welche drei Dinge würdest
du auf eine einsame
Insel mitnehmen?

Begründe, warum.



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei



Sammele Bilder, die dir gefallen.
Suche sie in Werbe-Prospekten, Illustrierten oder im Internet.



Suche dir ein Bild aus und schreibe eine Geschichte dazu.



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei

Zeichne eine Karte deiner Wohnumgebung.



Erkläre jemanden, der die Gegend nicht kennt,
was du an deiner Umgebung gut findest.



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei



Was fischt das Kind aus dem See?

Was macht es damit?



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei

Schreibe eine Anleitung, wie man andere zum Lächeln bringt.



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei



Welche drei dieser guten Eigenschaften
sind für dich am wichtigsten?

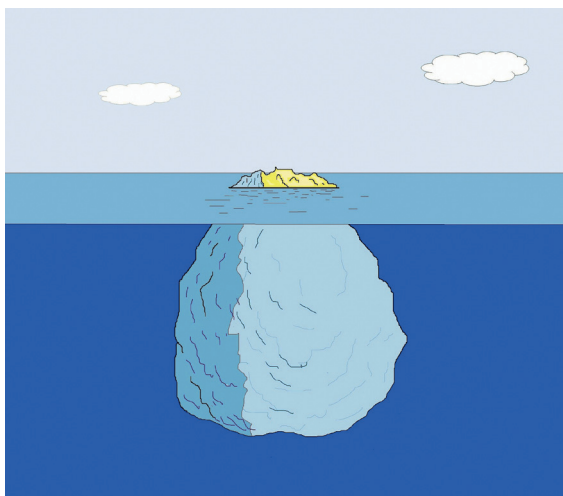
GEDULD, HUMOR, MUT, AUSDAUER, KREATIVITÄT, FLEXIBILITÄT,
FREUNDLICHKEIT, EHRlichkeit, VERANTWORTUNGSBEWUSSTSEIN,
WEISHEIT, LIEBE, NEUGIER, UNTERNEHMUNGSLUST

Schreibe:

Am wichtigsten sind _____, _____ und _____.
Warum bist du dieser Meinung? Begründe.



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei



Ein kluger Mann sagte einmal:

*„Menschen sind wie Eisberge –
man sieht bloß ihre Spitze.“*

Was meinte er?
Wie viel wissen andere über dich?
Wie viel weißt du über andere?



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei



Was wäre, wenn jeder Mensch eine Computer-Brille hätte?



Schreibe deine Überlegungen auf.



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei



Wie wird die Welt in 50 Jahren
aussehen?

Schreibe deine Vorstellungen auf.



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei



Stelle dir vor, du könntest dein Leben
wie ein Video am Computer steuern.

Würdest du die Zurück-, die Pause- oder die Weiter-Taste drücken?



Warum?
Erkläre es.



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei



Welche Videos hätten Menschen hochgeladen,
wenn es im Mittelalter schon YouTube gegeben hätte?

Beschreibe ein Video genau und zeichne dazu.

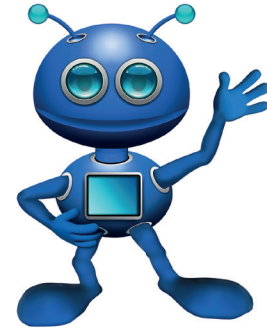


A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei



Stelle dir vor, ...

Stelle dir vor, du bist ein außerirdisches Wesen, das den Auftrag hat, einen Dokumentarfilm über das Lernen auf der Erde zu drehen. Leider funktioniert deine Kamera auf der Erde nicht. Daher kannst du nach deiner Rückkehr auf deinen Heimatplaneten den dortigen Lebewesen nur mit Worten beschreiben, wie eine Schule auf der Erde aussieht und wozu sie dient.



Beachte dabei folgende Fragen:

- Wie kann ich mich in eine andere Person und ihre Sicht der Dinge hineinversetzen?
- Wie beschreibe ich Dinge, die andere nicht kennen, am besten?
- Wie kann ich „Werbung“ für Ideen, wie z.B. eine Schule auf der Erde, machen?



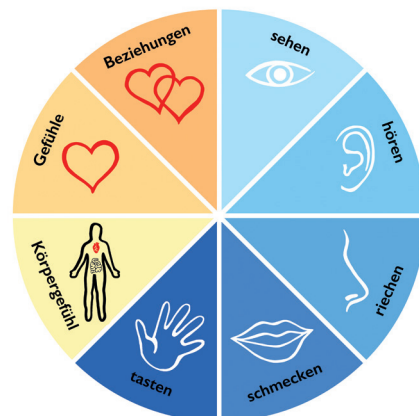
A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei

Meine Schule

Stelle dir vor, du sollst einen Dokumentarfilm über das Lernen in deiner Schule drehen. Leider funktioniert deine Kamera nicht. Daher musst du es nur mit Worten so anschaulich wie möglich beschreiben.

Beantworte in deiner
Beschreibung folgende Fragen:

- Wie sieht die Schule von außen aus?
- Wie sieht die Schule von innen aus?
- Wie sieht deine Klasse aus?
- Was hörst du?
- Was riechst du?
- Was fühlst du?



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei



Außerirdisch denken – ein schwieriger Auftrag

Ein*e Außerirdische*r landet mit einem Raumschiff auf der Erde. Sie/Er hat den Auftrag, die Sprache der Menschen zu lernen. Durch Zufall landet sie/er in eurer Klasse.

Was erlebt sie/er da?

Versetze dich, bevor du zu schreiben beginnst, in die Rolle eines Wesens, das die Sprache nicht versteht und ganz anders aussieht als alle anderen.

Wie ginge es dir, wenn ...

- ... alles für dich fremd wäre?
- ... alle anders aussehen würden als du?
- ... du kein Wort verstehen würdest?

Was würde dir helfen?



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei

Was soll ein Haus der Zukunft alles können?



Zeichne das Haus und beschreibe, was es alles kann.



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei



Ich bin Königin oder König.

Wenn ich ein Land
regieren würde,
dann würde ich ...



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei



Traum-Geschichte

**Gestern träumte ich, dass ich Bundes-
kanzlerin oder Bundeskanzler von
Österreich bin.**

**Zuerst gefiel mir mein Traum sehr gut.
Ich hatte ja großes Ansehen und viel
Macht.**

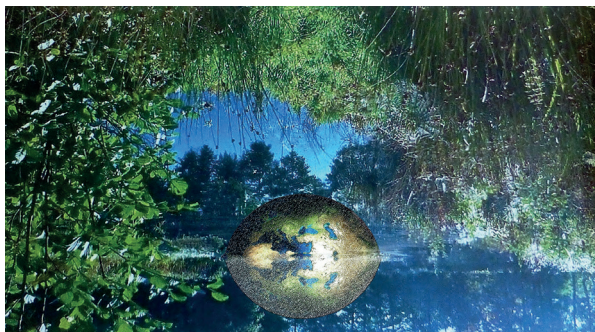
**Im Laufe des Traums merkte ich aber,
dass ...**



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei



Traum-Geschichte



Gestern träumte ich, dass ich Königin oder König in einem fernen, geheimnisvollen Land bin. Zuerst gefiel mir mein Traum sehr gut. Ich hatte ja großes Ansehen und viel Macht.
Im Laufe des Traums merkte ich aber, dass ...



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei

Zukunftsgeschichte

Reise mit einer Zeitmaschine 20 Jahre in die Zukunft.
Berichte uns, wie du lebst.



A2 Storytelling Challenge
Ideen-Kartei



... zum Fantasieren, Weiterschreiben und Theater-Spielen



Wenn ich eine Bäuerin oder ein
Bauer wäre, dann würde ich ...



A2 Storytelling Challenge
„Wenn-dann“-Karten

Wenn ich eine Königin oder ein
König wäre, dann würde ich ...



A2 Storytelling Challenge
„Wenn-dann“-Karten

Wenn ich ein Zauberer wäre,
dann würde ich ...



A2 Storytelling Challenge
„Wenn-dann“-Karten

Wenn ich unsichtbar wäre,
dann würde ich ...



A2 Storytelling Challenge
„Wenn-dann“-Karten

Wenn ich ein Baum wäre,
dann würde ich ...



A2 Storytelling Challenge
„Wenn-dann“-Karten

Wenn ich fliegen könnte,
dann würde ich ...



A2 Storytelling Challenge
„Wenn-dann“-Karten

Wenn ich ein Vogel wäre,
dann würde ich ...



A2 Storytelling Challenge
„Wenn-dann“-Karten

Wenn ich unzufrieden wäre,
dann würde ich ...



A2 Storytelling Challenge
„Wenn-dann“-Karten

Wenn ich ein Delfin wäre,
dann würde ich ...



A2 Storytelling Challenge
„Wenn-dann“-Karten

Wenn ich viel Macht hätte,
dann würde ich ...



A2 Storytelling Challenge
„Wenn-dann“-Karten



... zum Fantasieren, Weiterschreiben und Theater-Spielen



Auf dem Dach sitzt eine Taube.
Plötzlich ...



A2 Storytelling Challenge
„Plötzlich“-Geschichten-Karten

Ich esse Suppe.
Plötzlich ...



A2 Storytelling Challenge
„Plötzlich“-Geschichten-Karten

Ein Auto fährt vorbei.
Plötzlich ...



A2 Storytelling Challenge
„Plötzlich“-Geschichten-Karten

Unsere Lehrerin schreibt
an der Tafel. Plötzlich ...



A2 Storytelling Challenge
„Plötzlich“-Geschichten-Karten

Ich sitze auf der Toilette.
Plötzlich ...



A2 Storytelling Challenge
„Plötzlich“-Geschichten-Karten

Ich liege im Bett.
Plötzlich ...



A2 Storytelling Challenge
„Plötzlich“-Geschichten-Karten

Ich schalte meinen Computer ein.
Plötzlich ...



A2 Storytelling Challenge
„Plötzlich“-Geschichten-Karten

Ich telefoniere mit meinem Onkel.
Plötzlich ...



A2 Storytelling Challenge
„Plötzlich“-Geschichten-Karten

Meine Mutter repariert den Toaster.
Plötzlich ...



A2 Storytelling Challenge
„Plötzlich“-Geschichten-Karten

Mein Opa bügelt sein Hemd.
Plötzlich ...



A2 Storytelling Challenge
„Plötzlich“-Geschichten-Karten



Geschichten-Kartei



Geschichten zum Nachdenken, Nacherzählen und Nachspielen



A2 Storytelling Challenge
Geschichten-Kartei

Toleranz und Vorurteile

Eine ältere, weiße Frau bekommt im Flugzeug einen Platz neben einem dunkelhäutigen Mann. Sie beschwert sich bei der Flugbegleiterin: „Man hat **MICH** neben so eine Person gesetzt! Ich will nicht neben so einem furchtbaren Menschen sitzen. Geben Sie mir einen anderen Platz!!“

Die Flugbegleiterin: „Beruhigen Sie sich. Ich schaue nach, ob etwas frei ist.“ Nach ein paar Minuten kommt sie zurück. „Gnädige Frau, weder in der Economy Class noch in der Business Class sind Plätze frei. Nur in der First Class ist noch ein freier Platz. Üblicherweise lassen wir keinen einfachen Passagier in der First Class sitzen. Der Kapitän findet es aber unfair, jemanden zu zwingen, neben einer so furchtbaren Person zu sitzen.“

Die Flugbegleiterin dreht sich zu dem dunkelhäutigen Mann und sagt: „Aus diesem Grund, mein Herr, wartet ein Platz in der First Class auf Sie.“ Die anderen Passagiere, die die Szene schockiert miterlebt hatten, applaudierten.

(Adaptiert aus www.tibs.at nach einer wahren Begebenheit in einem Flug der British Airways)

Es gibt Menschen, die verächtlich über andere sprechen und sie ausschließen wollen, weil sie anders sind.

Habt ihr das selbst schon erlebt oder beobachtet?

Spielt diese Szene nach und erfindet weitere ähnliche Szenen mit anderen Personengruppen.



A2 Storytelling Challenge
Geschichten-Kartei

**Weltwunder**

Eine Klasse sollte die sieben Weltwunder aufschreiben. Die meisten schrieben:

Pyramiden von Gizeh, Taj Mahal, Grand Canyon, Panamakanal, Empire State Building, Petersdom im Vatikan, die Chinesische Mauer

Beim Einsammeln merkte die Lehrerin, dass ein Schüler noch am Schreiben war. Sie fragte, ob er Probleme habe. Er antwortete: „Ja, ich kann mich nicht entscheiden. Es gibt so viele Wunder.“

Die Lehrerin bat: „Lies uns vor, was du geschrieben hast.“ Da las der Schüler:

Meine sieben Weltwunder:

1. sehen 2. hören 3. sich berühren 4. riechen 5. fühlen
6. lachen ... 7. ... und lieben

In der Klasse wurde es ganz still.

(Quelle unbekannt)

Diese Dinge, die wir als selbstverständlich betrachten, sind wirklich wunderbar. Die kostbarsten Sachen im Leben sind jene, die nicht gekauft werden können.

Welches sind deine Weltwunder?

Schreibe sie auf und stelle sie anderen wie bei „Activity“ vor.

Können sie deine Weltwunder erraten?



A2 Storytelling Challenge
Geschichten-Kartei

Was sind die wichtigen Dinge in deinem Leben?

Ein Professor will seinen Studierenden etwas Wichtiges anschaulich vermitteln. Er stellt einen leeren Wasserkrug auf den Tisch. Dann legt er einige große Steine hinein. Als kein Platz mehr für einen weiteren ist, fragt er, ob der Krug voll ist. Sie sagen: „Ja.“ Da holt der Professor einen Kübel mit Kieselsteinen unter dem Tisch hervor. Er gibt sie in den Krug und schüttelt ihn, damit die Kieselsteine in die Lücken zwischen den großen Steinen rutschen.

Er fragt die Gruppe erneut: „Ist der Krug voll?“ „Ja“, ist die Antwort. Da nimmt der Professor einen Kübel voll Sand. Diesen schüttet er in den Krug und der Sand rieselt in die Lücken zwischen den Steinen. Anschließend fragt er: „Ist der Krug jetzt voll?“

„Ja“, ist die Antwort. Da nimmt der Professor eine Flasche mit Wasser und gießt es in den Krug.

Danach sagt er: „Ich will euch damit sagen, dass ihr eure Zeit, euer Leben immer zuerst mit den großen, wichtigen Dingen füllen sollt. Wenn ihr mit dem Sand beginnt, haben die Steine keinen Platz mehr in eurem Lebenskrug.“

(Quelle unbekannt)

Denke nach und rede mit anderen darüber.

Was sind die großen, wichtigen Steine in deinem Leben? Fülle sie zuerst in deinen Zeit-Krug und zeichne ihn auf. Du kannst aber auch eine Spielszene daraus machen und Steine und Sand benennen. („Meine größten, wertvollsten Steine sind ...“)



A2 Storytelling Challenge
Geschichten-Kartei



Hans im Glück

Als Lohn für sieben Jahre Arbeit erhält Hans einen Klumpen Gold, so groß wie sein Kopf und sehr schwer. Auf dem Heimweg aus der Fremde zu seiner Mutter tauscht er die schwere Last gegen ein Reitpferd, das ihm die Reise leichter machte. Er sagt zu sich: „Was habe ich für ein Glück, jetzt brauche ich die schwere Last nicht mehr schleppen.“

Als dieses ihn abwirft und er auch noch Durst hat, tauscht er das Reitpferd gegen eine Kuh. Er sagt zu sich: „Was habe ich für ein Glück, die Kuh wirft mich nicht ab, sondern gibt mir Milch!“

Die Kuh lässt sich aber nicht von ihm melken. Daher tauscht er sie gegen ein Schwein, da er Schweinebraten liebt. Er sagt zu sich: „Was habe ich für ein Glück, jetzt brauche ich kein hartes Rindfleisch essen!“

Ein entgegenkommender Mann sagt ihm, dass man einen Schweinedieb suche und bietet ihm für das Schwein eine Gans an. Er sagt zu sich: „Was habe ich für ein Glück, jetzt kann mich niemand verdächtigen, dass ich das Schwein gestohlen habe!“

Da die Gans nicht gehen will, tauscht er sie bei einem Scherenschleifer gegen einen Schleifstein. Er sagt zu sich: „Was habe ich für ein Glück, jetzt kann ich Geld mit Scheren- und Messerschleifen verdienen!“

Der Schleifstein ist sehr schwer. Als er bei einem Brunnen Wasser trinkt, legt er ihn auf den Brunnenrand. Beim Vorbeugen passiert ihm ein Missgeschick und er stößt den Stein in den tiefen Brunnen. Er sagt zu sich: „Was habe ich für ein Glück, jetzt brauche ich den Stein nicht mehr schleppen!“

Mit leeren Händen, aber glücklich, eilt Hans heim zu seiner Mutter.

(nach einem Märchen der Brüder Grimm)

Denke über die Geschichte nach und rede mit anderen darüber, warum Hans „im Glück“ ist.

Macht ein modernes Märchen mit wertvollen Gegenständen daraus und spielt es vor.

Sagt immer so wie Hans: „Was habe ich für ein Glück, jetzt ...!“



A2 Storytelling Challenge
Geschichten-Kartei

Hans im Unglück

Hans hat einen Freund, dem seine Eltern alles kaufen, was er will. Hans beneidet ihn. Er bekommt zwar Taschengeld, seine Eltern geben ihm aber kein Extra-Geld für teure Dinge, die er nicht braucht.

Da leiht Hans sich Geld aus: bei Freunden und Verwandten. Diese borgen ihm aber bald nichts mehr, weil Hans gerne auf das Zurückgeben vergisst.

Da eröffnet Hans ein Jugendkonto und überzieht es immer mehr. Das wird gesperrt – und zwar so lange, bis er der Bank seine Schulden zurückgezahlt hat.

(Ingrid Teufel)

Wie geht die wahre Geschichte von Hans weiter? Treibt er weiter ins Unglück oder schafft er es, in eine glücklichere Zukunft zu fliegen?

Erzähle dein Ende der Hans-Geschichte jemandem. Redet darüber, ob es ein realistisches Ende ist. Informationen dazu findet ihr auf www.threecoins.org.

Es gibt dort auch ...

... ein Video, das dich über die Fallen beim Downloaden von Apps informiert.

... einen Link zu einer Spiele-App für Jugendliche ab 12 Jahren.



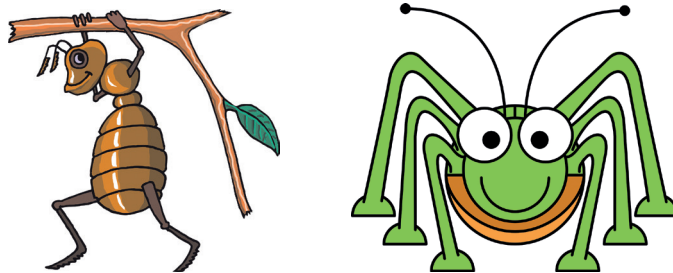
A2 Storytelling Challenge
Geschichten-Kartei



Die Ameise und die Heuschrecke

Eine Heuschrecke ließ es sich den ganzen Sommer über gut gehen. Sie lachte über die Ameise, weil diese Getreide sammelte. Als der Winter kam, hatte die Heuschrecke nichts zu fressen. Sie musste betteln gehen. Als sie zur Ameise kam, antwortete diese: „Wenn du im Sommer die ganze Zeit nur tanzt, musst du im Winter eben Hunger leiden. Nur Feiern und Faulenzen bringt keine Körner ins Haus.“

(nach einer Fabel von Äsop)



Was will uns diese Fabel sagen? Rede mit jemandem darüber.
Erzähle die Fabel „spannender“ nach, indem du möglichst viele passende Adjektive einbaust.



A2 Storytelling Challenge
Geschichten-Kartei

Der Mann, der die Welt veränderte

Es war einmal ein Mann, der die Welt verändern wollte. Innerhalb kürzester Zeit entdeckte er aber, dass die Welt viel zu groß war, um von einer einzigen Person verändert zu werden.

Daher entschied er sich, sein Land zu verändern. Unehrlische Politiker und Lobby-Gruppen verhinderten aber seine Bemühungen.

Daher entschied er sich, seine Nachbarschaft zu verändern. Aber die Nachbarn sperrten einfach ihre Türen zu und schlossen die Fenster.

Daher entschied er sich, seine Familie zu verändern. Statt sich zu verändern, rebellierten seine Kinder und seine Ehefrau drohte mit Scheidung.

Schließlich entschied sich der Mann dafür, sich selbst zu verändern. Und als er das tat, veränderten sich alle um ihn herum und dadurch auch seine Welt.

(nach Pearl Nitsche: Das selbstdisziplinierende Klassenzimmer)

Auch du kannst deine Welt verändern, wenn du bei dir selbst anfängst. Wenn du deine „schlechten“ Verhaltensweisen änderst, veränderst du damit auch deine Umgebung.

Probiere es aus: Sei freundlich, hilf anderen, lächle Menschen an. Du steckst sie damit sicher an.

Schaust du grantig, bist du mürrisch und unfreundlich, wird es deine Umgebung auch bald sein.



A2 Storytelling Challenge
Geschichten-Kartei



Die Schüssel mit dem Sprung

Es war einmal eine alte chinesische Frau, die zwei Schüsseln hatte. Diese hingen von den Enden einer Stange, die sie über ihren Schultern trug. Damit ging sie täglich Wasser holen.

Eine der beiden Schüsseln hatte einen Sprung, die andere war ganz. Am Ende des langen Weges vom Fluss zum Haus der Frau war die kaputte Schüssel immer nur noch halbvoll.

Zwei Jahre ging das so, sie brachte immer nur eineinhalb Schüsseln Wasser nach Hause.

Die makellose Schüssel war sehr stolz auf ihre Leistung, die Schüssel mit dem Sprung schämte sich. Das sagte sie der alten Frau. Diese lächelte: „Ist dir aufgefallen, dass auf deiner Seite des Weges Blumen blühen, auf der anderen aber nicht? Ich habe auf deiner Seite Blumensamen gesät und du gießt sie jeden Tag. Ich pflücke die wunderschönen Blumen und schmücke damit das Haus. Wenn du nicht so wärst, wie du bist, würde es sie nicht geben.“

(nacherzählt nach unbekannter Quelle)

Jede*r von uns hat Macken und Fehler. Daher sollte man jeden Menschen so annehmen, wie er ist und auf das Gute in ihm achten.

- Welche Macken und Fehler hast du?
 - Welche Macken und Fehler haben Menschen, mit denen du zu tun hast?
- Wenn die Macken und Fehler niemand anderen schaden, dann akzeptiere und nimm diese Menschen, wie sie sind. So wirst du gut mit ihnen auskommen, statt dich über sie zu ärgern.



A2 Storytelling Challenge
Geschichten-Kartei

Wind des Verzeihens

Zwei Freunde wanderten durch die Wüste. Während der Wanderung kam es zu einem Streit und der eine schlug dem anderen ins Gesicht.

Der Geschlagene war gekränkt. Ohne ein Wort zu sagen, kniete er nieder und schrieb folgende Worte in den Sand: „Heute hat mich mein Freund geschlagen.“

Sie setzten ihre Wanderung fort und kamen zu einer Oase. Dort beschlossen sie, ein Bad zu nehmen. Der Freund, der geschlagen worden war, blieb plötzlich im Schlamm stecken und drohte zu ertrinken. Sein Freund rettete ihn buchstäblich in letzter Sekunde.

Nachdem er sich wieder erholt hatte, nahm er einen Stein und ritzte hinein: „Heute hat mein Freund mir das Leben gerettet.“

Der Freund, der ihn geschlagen, aber auch gerettet hatte, fragte erstaunt: „Als ich dich verletzt habe, hast du den Satz in den Sand geschrieben, aber nun ritzt du die Worte in einen Stein. Warum?“

Der gerettete Freund antwortete:

„Wenn uns jemand gekränkt oder beleidigt hat, sollten wir es in den Sand schreiben, damit der Wind des Verzeihens es wieder auslöschen kann. Aber wenn jemand etwas tut, was für uns gut ist, dann können wir das in einem Stein verewigen, damit kein Wind es jemals auslöschen kann.“

(nacherzählt nach www.nur-positive-nachrichten.de/inspirierende-geschichten)

Lies die Geschichte und überlege, was sie uns sagen will. Rede mit jemandem darüber.

Erzähle die Geschichte nach.

Spiele sie gemeinsam mit anderen.



A2 Storytelling Challenge
Geschichten-Kartei

**Man kann es nicht allen recht machen!**

Ein Vater reitet auf einem Esel, sein kleiner Sohn läuft daneben. Da kommt ein Paar des Weges und der Mann sagt empört: „Schau dir den an. Er reitet und sein kleiner Sohn muss laufen.“

Da steigt der Vater ab und setzt den Kleinen auf den Esel. Nach einigen Schritte ruft jemand: „Schaut euch das an. Der Kleine sitzt auf dem Esel und der Alte muss laufen.“

Da setzt sich der Vater zu seinem Sohn auf den Esel. Doch nach ein paar Schritten ruft jemand anderer empört: „Der arme Esel, das ist doch Tierquälerei!“ Also steigen beide ab und laufen neben dem Esel.

Da hören sie jemand lachend sagen: „Wie kann man nur so blöd sein? Wozu haben die einen Esel, wenn sie nicht auf ihm reiten?“

(Quelle unbekannt)

Lies die Geschichte und überlege, was sie uns sagen will. Rede mit jemandem darüber.
Erzähle die Geschichte nach.
Spiele sie gemeinsam mit anderen.



A2 Storytelling Challenge
Geschichten-Kartei

Einer nach dem anderen

Ein Mann ging einen einsamen Strand entlang und sah jemanden in der Ferne. Als er näher kam, bemerkte er, dass dieser Mann immer wieder etwas aufhob und ins Wasser warf.

Aus der Nähe sah er, dass der Mann Seesterne aufhob, die an den Strand gespült worden waren. Einen nach dem anderen warf er zurück ins Wasser.

Der Spaziergänger sprach den Mann an: „Guten Abend! Ich frage mich gerade, was Sie da tun.“

„Ich werfe die Seesterne zurück ins Meer, damit sie weiterleben können.“

„Ich verstehe“, erwiderte der andere, „aber es sind Tausende von Seesternen. Sie können unmöglich alle zurückwerfen. Und an vielen anderen Stränden ist es sicher genauso. Sie können das unmöglich ändern.“

Der Einheimische hob einen weiteren Seestern auf. Als er ihn ins Meer zurückwarf, erwiderte er lächelnd: „Für diesen habe ich etwas geändert!“

(Jack Canfield aus: Hühnersuppe für die Seele)

Lies die Geschichte und überlege, was sie uns sagen will. Rede mit jemandem darüber.
Erzähle die Geschichte nach.
Spiele sie gemeinsam mit anderen.



A2 Storytelling Challenge
Geschichten-Kartei



Leben ist nun einmal Risiko!

Zwei Samen lagen Seite an Seite in der fruchtbaren Frühlingserde.

Der erste Samen sagte: „Ich will wachsen! Ich will meine Wurzeln tief in die Erde unter mir aussenden und meine Sprossen durch die Erdkruste über mir stoßen. Ich will meine zarten Knospen entfalten, um die Ankunft des Frühlings zu feiern. Ich will die Wärme der Sonne auf meinen Blütenblättern spüren!“ Und so wuchs er.

Der zweite Samen sagte: „Ich habe Angst. Wenn ich meine Wurzeln in den Boden unter mir aussende, weiß ich nicht, was mir im Dunkeln begegnet. Wenn ich mir meinen Weg durch die harte Erde über mir bahne, könnte ich meine empfindlichen Sprossen verletzen. Was ist, wenn meine Knospen sich öffnen und eine Schnecke frisst sie? Und wenn ich meine Blüten öffne, könnte ich gepflückt werden. Nein, es ist viel besser für mich, zu warten, bis es sicher ist.“

Und so wartete dieser Samen. Eine Henne, die im Frühling nach Futter suchte, fand ihn und fraß ihn auf.

(nach Patty Hansen aus: Hühnersuppe für die Seele)

Lies die Geschichte und überlege, was sie uns sagen will. Rede mit jemandem darüber.

Erzähle die Geschichte nach.

Spiele sie gemeinsam mit anderen.



A2 Storytelling Challenge
Geschichten-Kartei

Ein Seepferdchen sucht sein Glück

Es war einmal ein Seepferdchen, das sein Glück suchen wollte. Es nahm sein ganzes Geld und schwamm los. Es war noch gar nicht weit gekommen, da traf es einen Lachs, der neugierig fragte: „Hallo Kumpel, wo willst du hin?“

„Ich weiß es nicht. Ich will mein Glück suchen“, antwortete das Seepferdchen.

„Da hast du es ja gut getroffen“, meinte der Lachs, „für 10 Euro kannst du diese Flossen haben, mit denen du viel schneller vorankommst!“

„Das ist ja großartig!“, sagte das Seepferdchen, bezahlte, zog die Flossen an und glitt mit doppelter Geschwindigkeit von dannen. Es traf eine Scholle, die ebenfalls fragte, wo es hinwolle.

„Keine Ahnung, ich will mein Glück suchen“, antwortete das Seepferdchen.

„Da hast du es ja gut getroffen, für 15 Euro gebe ich dir dieses Boot mit Düsenantrieb, damit du schneller weiterkommst!“

Das Seepferdchen kaufte mit seinem letzten Geld das Boot und sauste mit fünffacher Geschwindigkeit weiter. Bald traf es einen Haifisch, der fragte: „Was hast du vor? Wohin willst du?“

„Ich weiß es nicht so genau. Ich will mein Glück suchen“, antwortete das Seepferdchen.

„Da hast du es ja gut getroffen. Wenn du diese Abkürzung nimmst, sparst du dir viel Zeit!“, sagte der Hai und zeigte auf sein offenes Maul.

„Ei, vielen Dank“, sagte das Seepferdchen und sauste in den Bauch des Hais. Dieser lachte:

„Ja, wenn man nicht weiß, wohin man will, landet man leicht da, wo man nicht hinwollte!“

(nach einer Metapher von Rolf F. Mager, 1973)

Lies die Geschichte und überlege, was sie uns sagen will.

Rede mit jemandem darüber.

Erzähle die Geschichte nach.

Spiele sie gemeinsam mit anderen.



A2 Storytelling Challenge
Geschichten-Kartei

**Das stumpfe Sägeblatt**

Ein Wanderer ging durch einen Wald und sah einem Waldarbeiter dabei zu, wie er Baumstämme in kleine Stücke zersägte. Er hatte eine alte Säge und man sah ihm an, wie sehr er sich anstrengen musste. Der Wanderer bemerkte, dass die Säge ganz stumpf war. Als er den Arbeiter darauf ansprach und ihm vorschlug, das Sägeblatt zu schärfen, antwortete dieser: „Guter Mann, schauen sie einmal die vielen Baumstämme an, die ich alle bis morgen in kleine Stücke zersägt haben muss. Glauben sie wirklich, ich hätte da auch noch Zeit, das Sägeblatt zu schärfen?“

(nach einer Metapher von Stephen Covey)

Lies die Geschichte und überlege, was sie uns sagen will. Rede mit jemandem darüber.
Erzähle die Geschichte nach.
Spiele sie gemeinsam mit anderen.



A2 Storytelling Challenge
Geschichten-Kartei

Miesepeter

Miesepeter läuft missgelaunt durch die Straßen. Alles ärgert ihn – das Wetter, das Grau der Häuser, die Menschen. Da kommt zufällig ein Lächeln vorbei. Da es gerade nichts zu tun hat, hüpfte es Miesepeter ins Gesicht und macht es sich dort gemütlich. Dieser merkt das wegen seiner schlechten Laune gar nicht und geht weiter. Als ihm andere Menschen entgegenkommen, grüßen sie ihn freundlich. Das wundert ihn. Gegen seinen Willen fühlt er sich besser. Immer mehr Leute lächeln ihm zu. Irgendwie kommen ihm die Häuser weniger grau vor, der Himmel blauer und die Menschen netter.

Als Miesepeter nach Hause kommt, sieht er sich im Spiegel lächeln – und fühlt sich wohl.

(nach Tania Konnerth)

Lies die Geschichte und überlege, was sie uns sagen will. Rede mit jemandem darüber.
Erzähle die Geschichte nach.
Spiele sie gemeinsam mit anderen.



A2 Storytelling Challenge
Geschichten-Kartei



Löwengeschichte

Es war einmal ein Löwe, der in einer sehr windigen Wüste lebte. Deshalb war das Wasser in den Wasserlöchern, aus denen er trank, nie ruhig und glatt. Und so konnte sich auch nichts darin spiegeln.

Eines Tages wehte ausnahmsweise kein Wind und das Wasser war ganz glatt. Als der Löwe trinken wollte, sah er sein Spiegelbild und dachte, es sei ein anderer Löwe. Er dachte: „Oje, da ist ein anderer Löwe, da geh ich lieber!“ Er zog sich zurück, aber der Durst trieb ihn bald wieder zum Wasser. Dort sah er wieder den furchterregenden Löwen, der ihn von der Wasseroberfläche her anstarrte.

Da wollte ihn unser Löwe verjagen und riss sein Maul auf, um loszubrüllen. Aber als er seine Zähne fletschte, riss auch der andere Löwe sein Maul auf, und der gefährliche Anblick erschreckte unseren Löwen. Immer wieder zog er sich zurück und kam durstig zurück und immer wieder machte er dieselbe Erfahrung. Nach einiger Zeit war er aber so durstig und verzweifelt, dass er zu sich sagte: „Böser Löwe hin, böser Löwe her, ich werde jetzt trinken.“ Und sobald er den Kopf ins Wasser tauchte, war der andere Löwe verschwunden.“

(Quelle unbekannt)

Lies die Geschichte und überlege, was sie uns sagen will. Rede mit jemandem darüber.

Erzähle die Geschichte nach.

Spiele sie gemeinsam mit anderen.



A2 Storytelling Challenge
Geschichten-Kartei

Geschichte von Sonne und Wind

Der Wind und die Sonne stritten sich, wer es wohl schaffen würde, einen Wanderer dazu zu bringen, seinen Mantel auszuziehen.

Der Wind blies und stürmte. Je heftiger er das tat, umso enger zog der Mann seinen Mantel um sich.

Dann war die Sonne an der Reihe. Liebevoll sandte sie ihre Strahlen aus, bald öffnete der Mann die Knöpfe des Mantels und kurze Zeit später zog er ihn ganz aus.

(nach einer Fabel von Äsop)

Lies die Geschichte und überlege, was sie uns sagen will. Rede mit jemandem darüber.

Erzähle die Geschichte nach.

Spiele sie gemeinsam mit anderen.



A2 Storytelling Challenge
Geschichten-Kartei



... zum Nachdenken, darüber Reden



Hast du nichts Gutes zu sagen,
sage lieber gar nichts.



A2 Storytelling Challenge
Metaphern-Karten

Humor ist ein Sonnenstrahl
des Geistes.



A2 Storytelling Challenge
Metaphern-Karten

Wer kein Ziel hat,
kann auch keines erreichen.
(Laotse)



A2 Storytelling Challenge
Metaphern-Karten

Wir denken selten an das,
was wir haben, sondern meist
an das, was uns fehlt.
(Arthur Schopenhauer)



A2 Storytelling Challenge
Metaphern-Karten

Jede*r ist ihres/seines Glückes
Schmied.



A2 Storytelling Challenge
Metaphern-Karten

Um klar zu sehen, genügt ein
Wechsel der Blickrichtung.
(Antoine de Saint-Exupéry)



A2 Storytelling Challenge
Metaphern-Karten

Dein Leben ist das,
wozu es dein Denken macht.
(Marc Aurel)



A2 Storytelling Challenge
Metaphern-Karten

Was man mit Gewalt gewinnt,
kann man nur mit Gewalt behalten.
(Mahatma Gandhi)



A2 Storytelling Challenge
Metaphern-Karten

Mit einer geballten Faust kann
man keine Hände schütteln.
(Indira Gandhi)



A2 Storytelling Challenge
Metaphern-Karten

Ärgere dich nicht, wenn dir
ein Vogel auf den Kopf kackt.
Freu dich, dass Elefanten nicht
fliegen können.






A2 Storytelling Challenge
Metaphern-Karten



Du checkst es!

1. Lies dir diese CHECK-Liste vor dem Schreiben durch, dann weißt du, worauf du beim Schreiben achten sollst.
2. Kontrolliere nach dem Schreiben, was dir wie gut gelungen ist.

Die Liste verrät dir auch, wo du noch etwas dazulernen kannst. Freue dich darauf!

				
Ich erzähle alles, was wichtig ist: Wer? Wann? Wo? Was? Wie?				
Ich erzähle der Reihe nach.				
Ich erfinde nichts dazu.				
Ich verwende eigene Wörter beim Nacherzählen.				
Meine Wörter passen zum Inhalt der Geschichte.				
Ich verwende unterschiedliche Satzanfänge.				
Ich verwende die wörtliche Rede.				
Ich erzähle die Geschichte in der Mitvergangenheit.				
Die Personalformen stimmen.				
Meine Sätze sind vollständig.				
Jeder Satz endet mit einem Satzzeichen.				
Ich lese den fertigen Text durch.				
Ich kontrolliere, ob alle Wörter richtig geschrieben sind.				
Wenn ich bei einem Wort unsicher bin, unterstreiche ich es mit Bleistift.				
Ich kontrolliere die unterstrichenen Wörter mit dem Wörterbuch, bevor ich das Heft abgebe.				

Das ist mir gut gelungen:

Darauf werde ich beim Schreiben der nächsten Nacherzählung besonders achten:

Unterrichtsmaterialien aus der Reihe ENTREPRENEUR:

- Jedes Kind stärken, Band 1–4 (Primarstufe)
- Lesehefte (Primarstufe): Ideen ins Rollen bringen, Meine Gefühle, deine Gefühle, 20 Euro auf der Spur, Gemeinsam Probleme lösen, Wir schaffen Wert, Verkaufen macht Spaß
- Jugend stärken, Band 1–4 (Sekundarstufe I)
- Less risk – more fun (Brettspiel)
- Ganzheitlich Lernen lernen. Ein Trainingsprogramm für das 21. Jahrhundert
- Warum Achtsamkeit? Ein Trainingsprogramm für Schule, Alltag und Beruf
- Starte Dein Projekt
- Misch dich ein – der Debattierclub
- Changemaker (Kartenspiel)

Bestellung: www.ifte.at/entrepreneur



Jugend stärken ist ein ganzheitliches Lernprogramm für die Sekundarstufe I.

Es ist Teil des „Youth Start Entrepreneurial Challenges“-Programms, das für Kinder und Jugendliche von der Volksschule bis zur Oberstufe entwickelt wurde.

Alle **Kompetenzniveaus (von A1 = Primarstufe bis B2 = Sekundarstufe II)** stehen auf www.youthstart.eu auf **Deutsch, Englisch** und zum Teil in fünf weiteren Sprachen zum freien Download bereit.

Unter der Rubrik „**Körper & Geist**“ findet man das *Youth Start Achtsamkeitsprogramm* und kurze Videos mit Körperübungen zur Aktivierung & Konzentration.



Für das Programm **Jugend stärken** gibt es auch eine eigene Website: www.jugendstaerken.at
Dort sind alle Lernmaterialien inklusive Erklärvideos digital frei verfügbar und können gedruckt bestellt werden.

Nutzungsbedingungen:

Alle Materialien für Lehrer- und Schüler*innen aus dem „Youth Start Entrepreneurial Challenges“-Programm stehen unter der Creative-Commons-Lizenz. Sie dürfen die Unterlagen in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten. Voraussetzung ist die korrekte Namensnennung. Sie dürfen die Materialien nicht kommerziell nutzen. Sie dürfen die Unterlagen bearbeiten, aber nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten.

Details siehe: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

Haftungsausschluss:

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser*innen wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

Impressum:

Herausgeber*innen: Eva Jambor, Johannes Lindner
Autorinnen: Ingrid Teufel, Heidi Huber
Redaktion: Eva Jambor
Lektorat: Julia Spengler
Gestaltung: Stefan Torreiter (Smileys, Piktogramme), Claudia Marschall – Grafik Design (Konzept und Layout, www.claudiamarschall.at), Peter Stromberger (Layout, Piktogramme Youth Start), Peter Steinböck (Layout), Illustrationen: www.pixabay.com, Helmut Pokornig (Rad der Achtsamkeit)

Diese didaktischen Begleitmaterialien sind gedruckt in Band 2 von Jugend stärken, Handbuch für Lehrer*innen erschienen.

Titel: Jugend stärken. Handbuch für Lehrer*innen, Band 2
2. Auflage: Wien 2021
ISBN: 978-3-7063-0816-8
Bestellung: www.jugendstaerken.at (Wiener Schulen kostenfrei)



© 2021 Initiative for Teaching Entrepreneurship
Konzept & Entwicklung – www.ifte.at



Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Krems
Entwicklung & Fortbildung für Lehrer*innen in Wien und Niederösterreich – www.kphvie.ac.at/fortbildung



Arbeiterkammer Wien
Zusammenarbeit innerhalb des Programms „Arbeitswelt & Schule“ – www.wien.arbeiterkammer.at/aws