



Märchen erfinden mit Geschichtenwürfeln

1. ...und darum geht es:	Gemeinsam mit anderen eine Geschichte erfinden. Eigene Beiträge leisten, auf das eingehen, was andere beitragen. Eigene Ideen beisteuern oder auch mal fallen lassen. Kooperieren, damit eine sinnvolle Geschichte entsteht. Gelassen umgehen mit missglückten Kooperationsversuchen.
2. Dauer	Ca. 30 Minuten
3. Teilnehmerzahl/ Alter	Beliebig/ ab 2. Klasse
4. Material	Verschiedene Würfel mit Symbolen
5. Durchführung	<p>Es werden Kleingruppen à 3-5 Spieler gebildet. Dann wird gewürfelt: jedes Gruppenmitglied darf mindestens einen Würfel würfeln. Die gewürfelten Symbole werden aufgeschrieben (damit die Würfel an die nächste Gruppe weitergegeben werden können). Dann wird der Reihe nach erzählt. Wer an der Reihe ist, erzählt die Geschichte ein kleines Stückchen weiter: mindestens einen Satz, höchstens drei Sätze. Alle Symbole müssen in die Geschichte eingebaut werden, wobei jeder jeden Begriff nutzen kann und die Begriffe natürlich öfter vorkommen dürfen. Beim gemeinsamen Erzählen soll darauf geachtet werden, dass auf die Beiträge der Vorredner eingegangen wird, damit eine sinnvolle Geschichte entsteht. Dazu müssen eigene Ideen u. U. aufgegeben werden.</p> <p>Wenn eine Gruppe ihren Faden verliert, würfelt sie neu und versucht sich an der nächsten, gemeinsamen Geschichte.</p>
6. Auswertung	<p>Allgemeine Auswertungsfragen (s. Plakat), z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie leicht ist es Dir gefallen, mit Hilfe der gewürfelten Bilder eine Geschichte zu erfinden? • Was ist Dir bei Dir selbst und bei anderen aufgefallen? <p>Übungsspezifische Auswertungsfragen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie ist es euch gelungen, eine Geschichte zu erfinden? • Wie gehst du damit um, wenn du im Alltag mit anderen an einer gemeinsamen Aufgabe arbeitest?
7. Variation	Die Würfel können gemeinsam mit der Klasse aus Holzwürfelrohlingen und frei verfügbaren Icons oder selbst gestalteten Symbolen gebastelt werden. Oder es wird mit normalen Würfeln gewürfelt, die Zahlen stehen dann für vorher ausgewählte Bilder / Symbole. Die Symbole können statt in Würfelform als Kartensets zur Verfügung gestellt werden. Statt Symbolen können auch Begriffe auf Karten notiert werden. Jede Gruppe zieht dann aus einem verdeckten Kartenstapel zufällig 3-5 Karten.
8. Quelle	Eigene Bearbeitung, Abteilung 3, Pädagogisches Landesinstitut
9. eigene Erfahrungen	