

Erfinden einer Reihengeschichte

Hauptperson	Bedürfnis/Wunsch	Sie frägt vergeblich	Jemand hilft/Wendung	Wie hilft er?	Happy End
Tier/Figur	hat einen dringenden Wunsch/ein Bedürfnis	trifft/sieht nacheinander mehrere verschiedene Menschen/Tiere/Gegenstände	Zauberer/Fee/schlaues Tier o. ä. Geschichte nimmt Wendung	guter Rat/Tipp oder Einsicht	Wunsch wird erfüllt

Typische Reihengesichten sind z. B.:

- _Kartoffelkönig
- Der dicke fette Pfannkuchen
- Raupe Nimmersatt
- Die Schildkröte hat Geburtstag

Geschichtenbauplan zum Geschichten selbst erfinden

(mit freundlicher Genehmigung von Helga Gruschka)

1. Held der Geschichte (Wie sieht er aus, was kann er, was hat er an... evtl. bekannt Figur wie Kuscheltier oder Haustier)
2. Wo beginnt die Geschichte (Ort, wo alles beginnt, wie sieht es da aus.. evtl. bekannte Orte wie Keller der Oma, Kinderzimmer, Baumhaus o. ä.)
3. Bedürfnis des Helden (Was will der Held unbedingt und warum)
4. Magischer Gegenstand (Hilft ihm auf der Reise)
5. Transportmittel (damit kann er fahren, hüpfen, fliegen o. ä.)
6. Gegenspieler (jemand versucht die Reise zu verhindern – wer ist es, wie sieht er aus, warum will er nicht, dass der Held auf die Reise geht)
7. Kampf und Sieg des Helden (der Gegner wird überlistet oder besänftigt z. B. durch Versprechen)
8. Ende der Reise (Wo kommt der Held an, wie sieht es da aus)
9. Erfüllung des Wunsches (wie wird der Wunsch erfüllt, wer ist beteiligt)
10. Happy End (Geschichte hat immer ein gutes Ende wie Hochzeit, Heimreise o. ä.)
11. Titel der Geschichte (Nun braucht die Geschichte noch einen aussagekräftigen Titel)