# 140 Ideen zum kreativen Umgang mit erzählenden Texten (Kurzgeschichte, Märchen, biblische Erzählung etc.)

1. Schreiben Sie an den Verfasser/die Verfasserin und erläutern Sie Ihre Reaktion auf die Geschichte.
2. Schreiben Sie an den Verfasser/die Verfasserin und erläutern Sie, warum die Geschichte Ihre Altersgruppe anspricht.
3. Entwickeln Sie 5 Interviewfragen (mit Antworten) für den Autor/die Autorin der Geschichte.
4. Tun Sie so, als seien Sie der Autor/die Autorin. Erläutern Sie, was Sie sonst noch geschrieben haben.
5. Entwickeln Sie aus der Geschichte ein Rollenspiel.
6. Stellen Sie sich vor, Sie sind ein berühmter Filmstar, und man hat Ihnen eine Rolle in der Verfilmung der Geschichte angeboten. Erläutern Sie Ihre Antwort auf das Angebot.
7. Schreiben Sie einen Fernsehwerbespot für die Geschichte.
8. Schreiben Sie ein Fernseh-Drehbuch für die Geschichte.
9. Stellen Sie sich vor, Sie sind Filmproduzent: würden Sie die Geschichte verfilmen oder nicht? Erläutern Sie Ihre Antwort!
10. Erläutern Sie, wie man die Geschichte verfilmen könnte: Kostüme, Schauplätze, Fahrzeuge, Requisiten etc.
11. Beschreiben Sie den Schauplatz der Geschichte. Spielen Sie die Szene anschließend pantomimisch.
12. Verkleiden Sie sich als eine der Personen und inszenieren Sie eine Charakterisierung.
13. Schlüpfen Sie in die Rolle eines Reporters. Berichten Sie von dem erzählten Ereignis, als wären Sie live dabei.
14. Stellen Sie sich vor, Sie verfilmen die Geschichte und besetzen die Rollen. Besetzen Sie diese mit Mitschülerinnen und Mitschülern und begründen Sie die Wahl.
15. Schreiben Sie irgendeine Art Gedicht über die Geschichte.
16. Schreiben Sie einen alternativen Schluss für die Geschichte.
17. Führen Sie ein Lesetagebuch, während Sie die Geschichte lesen. Notieren Sie Ihre Reaktionen, Gedanken, Gefühle…
18. Schreiben Sie zwei Zeitungsartikel für eine Zeitung, die in dem Land oder zu der Zeit erscheint, in dem/der die Geschichte spielt.
19. Schreiben Sie einen Nachruf für eine Person aus der Geschichte.
20. Schreiben Sie ein Tagebuch aus der Sicht Ihrer Lieblings-Person aus der Geschichte.
21. Schreiben Sie einen Zeitungsartikel (mit Schlagzeile), der die Begebenheit erzählt, wie sie auf der Titelseite einer Zeitung aus der Stadt stehen könnte, in der die Geschichte spielt.
22. Schreiben Sie einen Brief (mindestens 10 Sätze) an die Hauptperson. Stellen Sie Fragen und/oder beschweren Sie sich über etwas und/oder machen Sie einen Vorschlag.
23. Geben Sie die Handlung der Geschichte so wieder, wie sie in einem Lesebuch für die dritte Klasse stehen könnte. Achten Sie darauf, dass der Text für die Altersgruppe verständlich ist.
24. Gestalten Sie eine Zeitung über die Geschichte, mit allen typischen Zeitungselementen: Artikel, Anzeigen, Comic, Leserbriefe, Wetterbericht etc.
25. Erzählen Sie die Geschichte des Buches für kleinere Kinder in Form eines Bilderbuches.
26. Schreiben Sie eine „verlorene Szene“ aus der Geschichte.
27. Entwerfen Sie die Handlung für die Fortsetzung zu dieser Geschichte.
28. Entwerfen Sie einen Grabstein für eine der Personen aus der Geschichte.
29. Versetzen Sie sich in eine wichtige Person hinein und schreiben Sie auf, wie Sie sich an deren Stelle verhalten hätten.
30. Vergleichen Sie die Hauptperson mit Menschen, die Sie kennen: welche Gemeinsamkeiten und/oder welche Unterschiede stellen Sie fest?
31. Versetzen Sie sich in eine Person hinein und stellen Sie in dieser Rolle der Klasse die anderen Personen vor.
32. Wenn Sie Innenarchitekt wären: wie würden Sie das Schlafzimmer einer der Personen einrichten? Begründen Sie!
33. Laden Sie eine der Personen zum Essen ein. Schreiben Sie einen Zettel für Ihre Mutter, auf dem Sie ihr dies mitteilen und begründen.
34. Sie organisieren eine Party für die Hauptperson und laden dazu drei Prominente ein. Welche Promis sind das, und warum laden Sie gerade diese drei ein?
35. Schreiben Sie eine Seite über die Hauptperson. Sie soll folgendermaßen beginnen: „Ich wurde von der Hauptperson …“ (setzen Sie irgendein Verb ein und schreiben Sie dann weiter).
36. Schreiben Sie eine Chronologie für eine der Personen.
37. Entwickeln Sie 5 Interviewfragen (mit Antworten) für die Hauptperson.
38. Erläutern Sie, wo die Hauptperson Ihrer Vorstellung nach sterben wird.
39. Wenn Sie die Geschichte verfilmen würden: wer sollte die weibliche Hauptrolle spielen, und warum?
40. Wenn Sie die Geschichte verfilmen würden: wer sollte die männliche Hauptrolle spielen, und warum?
41. Erläutern Sie, was sich die Hauptperson Ihrer Ansicht nach zu Weihnachten wünschen würde (mit Begründung).
42. Erläutern Sie, wohin die Hauptperson Ihrer Ansicht nach gern in Urlaub fahren würde (mit Begründung).
43. Erläutern Sie, was die Hauptperson Ihrer Ansicht nach gern zum Mittagessen essen würde (mit Begründung).
44. Erläutern Sie, welche Kleidung bzw. welchen Kleidungsstil die Hauptperson Ihrer Ansicht nach bevorzugt (mit Begründung).
45. Schreiben Sie eine Bewerbung für eine der Personen.
46. Finden Sie in der Zeitung Stellenangebote, die eine der Personen interessieren könnten, und erläutern Sie Ihre Auswahl.
47. Was erfahren Sie aus der Geschichte über den Beruf der Hauptperson?
48. Gestalten Sie lebensgroße Modelle der beiden Hauptpersonen. Schlüpfen Sie hinter ein Modell und stellen Sie sich aus dieser Perspektive vor. Erläutern Sie Ihre eigene Rolle in der Geschichte und in welcher Beziehung Sie zu der anderen Person stehen.
49. Gestalten Sie ein Denkmal für eine der Personen. Benutzen Sie jedes beliebige Material dafür. Zur Präsentation des Werkes gehört eine Erläuterung zu der Rolle, die die Person in der Geschichte spielt.
50. Bereiten Sie einen mündlichen Vortrag von 5 Minuten vor. Geben Sie eine kurze Zusammenfassung der Geschichte und charakterisieren Sie eine der Hauptpersonen. Seien Sie auf Fragen aus der Klasse vorbereitet.
51. Wählen Sie eine Person aus der Geschichte aus. Bedenken Sie ihre Persönlichkeit, Vorlieben und Abneigungen, und suchen Sie ein Geschenk für die Person aus – etwas, das er oder sie wirklich mögen und benutzen wird. Schreiben Sie dazu eine Grußkarte mit der Erklärung, warum Sie das Geschenk gewählt haben.
52. Stellen Sie sich vor, Sie müssten Ihr geliebtes Haustier an einer der Personen aus der Geschichte abgeben. Welche der Personen würden Sie dafür wählen, und warum?
53. Schreiben Sie eine Kontaktanzeige für eine der Personen aus der Geschichte.
54. Nominieren Sie eine der Personen für ein öffentliches Amt. Welches Amt sollte die Person anstreben, und aufgrund welcher Eigenschaften wäre sie dafür geeignet?
55. Stellen Sie sich vor, Sie könnten einen Tag mit einer der Personen aus der Geschichte verbringen. Welche würden Sie sich aussuchen, und warum? Was würden Sie an dem Tag unternehmen?
56. Ergänzen Sie eine weitere Person für die Geschichte. Warum sollte die Person mitspielen? Welche Rolle würde sie einnehmen?
57. Wählen Sie eine Person aus der Geschichte aus, von der Sie denken: das ist ein Vorbild. Begründen Sie Ihre Wahl, indem Sie auf vorbildliche Eigenschaften und/oder vorbildliches Verhalten hinweisen.
58. Stellen Sie sich vor, Sie sind Staatsanwalt und klagen eine Person aus der Geschichte vor Gericht wegen eines Verbrechens oder Vergehens an. Bereiten Sie sich schriftlich darauf vor und listen Sie all Ihre Argumente dafür auf.
59. Zeichnen Sie einen Comic Strip zu der Geschichte.
60. Zeichnen Sie ein Porträt Ihrer Lieblingsperson aus der Geschichte und erläutern Sie es.
61. Spielen Sie in einer kleinen Runde „Was bin ich“: Eine/r denkt an eine Figur (einen Gegenstand, einen Ort…) aus der Geschichte. Die anderen stellen Fragen, die man mit Ja oder Nein beantworten kann. Wer den gesuchten Namen/Begriff rät, hat gewonnen.
62. Illustrieren Sie die Geschichte in selbstgewählter Form und erklären Sie die Illustration.
63. Verwenden Sie Zeitungsausschnitte (Buchstaben, Text, Bilder) für eine Collage oder Werbeanzeige zur Geschichte.
64. Gestalten Sie ein Steckbrief-Poster („Wanted!“) für die Hauptperson.
65. Gestalten Sie ein Daumenabdruckbuch zur Geschichte (die Figuren entstehen aus farbigen Daumenabdrücken) und schreiben Sie Überschriften zu den Bildern.
66. Gestalten Sie eine Informations-Pinnwand zur Geschichte.
67. Gestalten Sie ein Poster/Plakat zur Geschichte.
68. Schreiben Sie eine Werbeanzeige zur Geschichte.
69. Gestalten Sie ein passendes Lesezeichen für die Geschichte.
70. Sammeln Sie Bilder, die zur Geschichte passen, und beschreiben Sie diese.
71. Schreiben Sie 10 Diskussionsfragen zur Geschichte auf. Moderieren Sie damit ein Gespräch über die Geschichte.
72. Entwickeln Sie in Gruppenarbeit eine Folge einer literarischen Fernsehsendung (mit Vorstellung der Geschichte, Interview mit dem Autor…). Drehen Sie ein Video oder spielen Sie die Folge live vor.
73. Gestalten Sie ein Mini-Comic-Buch zu der Geschichte.
74. Schreiben Sie ein Lied, das die Geschichte erzählt, und tragen Sie es vor.
75. Sammeln Sie eine Reihe von Objekten, die in der Geschichte vorkommen, und gestalten Sie eine Ausstellung.
76. Erstellen Sie eine Liste von wichtigen Begriffen aus der Geschichte. Erläutern Sie zu jedem Begriff, warum er bedeutsam ist.
77. Finden Sie Beispiele für übertragene Redeweise (Metaphern, Bildworte…) und schreiben Sie diese heraus.
78. Recherchieren Sie zu irgendeiner Fragestellung in Zusammenhang mit der Geschichte.
79. Finden Sie ein Sprichwort, das zur Geschichte passt, und erläutern Sie, worin Sie den Zusammenhang sehen.
80. Finden Sie ein Gedicht, das zur Geschichte passt. Schreiben Sie es auf und erläutern Sie, worin Sie den Zusammenhang sehen.
81. **Der Joker:** Stellen Sie sich selbst eine interessante Aufgabe in Bezug auf die Geschichte.
82. Wie viele Gründe fallen Ihnen ein, warum man diese Geschichte auf eine Expedition in die Antarktis mitnehmen sollte? Erstellen Sie eine Liste!
83. Beschreiben Sie eine Expedition, die Sie aufgrund dieser Geschichte unternehmen würden.
84. Schreiben Sie eine Seite unter dem Motto: „Warum ………………… diese Geschichte auf keinen Fall lesen sollte!“
85. Entwickeln Sie ein Kreuzworträtsel zu der Geschichte.
86. Gestalten Sie ein Spiel zu der Geschichte. Entscheiden Sie selbst über die Art des Spiels. Zur Gestaltung des Spiels gehören auch verständliche Spielregeln und alles, was man zum Spielen braucht.
87. Zeichnen Sie eine Karte (Landkarte, Stadtplan) für die Geschichte.
88. Vergleichen Sie Ihr Lebensumfeld mit dem Ort, an dem die Geschichte spielt.
89. Zeichnen Sie den Schauplatz der Handlung der Geschichte und erläutern Sie die Zeichnung.
90. Bauen Sie ein Modell eines Bühnenbildes für eine Szene aus der Geschichte. Eine schriftliche Erläuterung der Szene gehört dazu.
91. Gestalten Sie ein Diorama (= eine dreidimensionale Szene, zu der Landschaft, Gebäude, Pflanzen, Tiere, Menschen… gehören) zu einer wichtigen Situation aus der Geschichte. Eine schriftliche Beschreibung der Szene gehört dazu.
92. Falls die Geschichte in einem anderen Land spielt: Gestalten Sie einen Reiseprospekt für dieses Land mit Bildern, die Sie finden oder zeichnen.
93. Vergleichen Sie diese Geschichte mit einer anderen Geschichte, die Sie gelesen haben.
94. Beschreiben Sie eine Situation, in der Sie eine ähnliche Erfahrung gemacht haben wie eine der Personen aus der Geschichte.
95. Vergleichen Sie die Geschichte mit einem Film oder einer Fernsehsendung zum gleichen Thema.
96. Sammeln Sie viele heutige Situationen/ Ereignisse, in denen Sie Parallelen zum Geschehen in der Geschichte erkennen können.
97. Notieren Sie mindestens 10 bekannte Sprichwörter. Entscheiden Sie nun, welche der Personen in der Geschichte sich in welcher Situation an eins dieser Sprichwörter hätte halten sollen und warum. Finden Sie für jedes Sprichwort mindestens einen Bezug.
98. Wählen Sie ein aktuelles gesellschaftliches Thema. Formulieren Sie eine Rede, die eine der Personen aus der Geschichte zu diesem Thema halten könnte. Achten Sie darauf, dass die Rede den Charakter und die Überzeugungen der Person widerspiegelt.
99. Wie hat die Geschichte Ihr Denken verändert?
100. Erläutern Sie, was die Hauptperson auf gar keinen Fall tun würde und warum.
101. Hat irgendeine Person sich im Verlauf der Geschichte verändert? Erläutern Sie, inwiefern und warum.
102. Welche Probleme hatten die Hauptpersonen, und wie sind sie ihnen begegnet?
103. Falls die Geschichte einen Schurken hat: war seine Strafe gerecht?
104. Wählen Sie ein Zitat einer der Personen aus der Geschichte. Erörtern Sie, ob dieser Ausspruch ein gutes Motto wäre, nach dem man sein Leben gestalten sollte, oder nicht.
105. Erzählen Sie, was Ihrer Ansicht nach vor Beginn der Handlung der Geschichte geschah.
106. Wenn die Geschichte 100 Jahre früher spielen würde – wie hätte die Hauptperson sich verhalten?
107. Wenn die Hauptperson ein Mensch aus der Vergangenheit ist: wie würde er sich verhalten, wenn die Geschichte in unserer Zeit spielen würde?
108. Wenn Sie ein Marsmensch wären: wie würden Sie auf die Geschichte reagieren?
109. Beschreiben Sie, was Ihrer Ansicht nach mit der Hauptperson nach dem Ende der Geschichte geschah.
110. Erläutern Sie, warum diese Geschichte Ihrer Ansicht nach in eine Kapsel eingeschlossen und darin für die Nachwelt (in 100 Jahren) erhalten werden sollte.
111. Erstellen Sie ein Horoskop für die Hauptperson und erläutern Sie darin sein Sternzeichen und seine Zukunft.
112. Erzählen Sie die Geschichte aus der Perspektive einer Randfigur.
113. Erzählen Sie die Geschichte aus der Perspektive des Gegenspielers der Hauptperson.
114. Erzählen Sie die Geschichte aus der Perspektive eines Gegenstandes, der in das Geschehen verwickelt ist.
115. Sammeln Sie Gegenstände, die in der Geschichte vorkommen (könnten), und legen Sie diese Gegenstände in die Mitte, während Sie die Geschichte erzählen.
116. Erzählen Sie die Geschichte als „Erzählung mit Chor“: die Zuhörer wiederholen ausgewählte Sätze gemeinsam.
117. Erzählen Sie die Geschichte als Klanggeschichte mit einfachen Instrumenten. Beziehen Sie die Zuhörer mit ein.
118. Erzählen Sie die Geschichte mit Schattenfiguren am Overheadprojektor.
119. Erzählen Sie die Geschichte mit Holzfiguren im Sandkasten.
120. Erzählen Sie die Geschichte mit Fußspuren: Fußabdrücke aus Papier symbolisieren die Beteiligten, ihre Blick- und Laufrichtung, ihre Beziehungen zueinander…
121. Erzählen Sie die Geschichte mit Verkehrszeichen, die Sie im Lauf der Erzählung an passenden Stellen aufdecken.
122. Erzählen Sie die Geschichte mit einem Stegreifspiel. Die Zuhörer spielen spontan die Rollen, die Sie ihnen zuweisen (pantomimisch oder mit improvisiertem Text).
123. Erzählen Sie die Geschichte und zeichnen Sie sie parallel als Strichmännchengeschichte mit einfachen Figuren und Symbolen. Das geht auch an der Wandtafel.
124. Erzählen Sie die Geschichte mit Hilfe einer Handpuppe.
125. Erzählen Sie in einer kleinen Gruppe die Geschichte mit Spielfiguren (z. B. Lego, Playmobil). Bauen Sie die Szenen gemeinsam, fotografieren Sie die Ergebnisse und fügen Sie sie später zu einer Fotostory zusammen.
126. Stellen Sie in einer Gruppe die Geschichte als Standbilder nach. Fotografieren Sie die Szenen und fügen Sie die Fotos zu einer Bilderfolge zusammen.
127. Erzählen Sie die Geschichte und lassen Sie die Zuhörer die einzelnen Szenen mit Bauklötzen aufbauen.
128. Erzählen Sie die Geschichte mit Hilfe von Figuren in einer Landschaft aus Naturmaterialien, die Sie mit den Zuhörern gemeinsam aufbauen.
129. Planen Sie eine Spielkette zur Geschichte und spielen sie mit der Gruppe.
130. Erzählen Sie die Geschichte, als seien Sie selbst dabei gewesen.
131. Erzählen Sie die Geschichte in Form eines Briefes, den die Hauptperson Ihnen geschrieben hat.
132. Erzählen Sie die Geschichte, als sei sie gestern erst passiert.
133. Erzählen Sie die Geschichte mit einem selbstgemachten Riesenbilderbuch.
134. Finden Sie ein Bild zur Geschichte und erzählen Sie die Geschichte mit seiner Hilfe.
135. Erzählen Sie die Geschichte und lassen Sie die Personen mit typischen Stimmen sprechen.
136. Erzählen Sie die Geschichte in Form einer Phantasiereise.
137. Erzählen Sie die Geschichte mit einem Bodenbild aus Tüchern und symbolischen Gegenständen.
138. Erzählen Sie, was die Hauptperson am Tag nach der Geschichte erlebte.
139. Erzählen Sie die Geschichte mit Figuren und Gegenständen aus Knetgummi.
140. Überlegen Sie sich selber eine originelle Form, in der Sie die Geschichte erzählen.