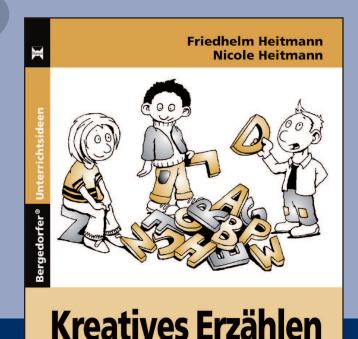
# DOWNLOAD

F. Heitmann/N. Heitmann

# Erzähl mal mit Bildern!

Ein Spiel zur Förderung der mündlichen Ausdrucksfähigkeit



Downloadauszug aus dem Originaltitel:





zur Vollversion



#### Aus Bildern entstehen Geschichten

#### **Hinweis**

Zwei Vorschläge, die Bildkarten ohne Spielcharakter einzusetzen:

- Die jeweils 6 Bildkarten auf einer der Seiten 34–39 bilden die Vorlage für eine Geschichte. Die Reihenfolge der Bilder stellt dabei keine Vorgabe für die Geschichte dar. Für diese Variation wird jedem Schüler eine der Seiten 34–39 kopiert. Eine mögliche Überschrift für die Geschichte ergibt sich aus dem Arbeitsauftrag.
- Die Bildkarten (z. B. jeweils 3 Stück) werden beliebig verteilt und dienen so als Erzählanlass für eine Geschichte.

#### **Spielerzahl**

ab 2 Personen (oder Teams)

#### **Spielmaterialien**

- 36 Bildkarten (Seite 34–39)
- 1 Würfel

außerdem für die Spielvariationen:

- Blankovorlage (Seite 40)
- Zeitungen oder Zeitschriften

#### Herstellung der Bildkarten

Die Bildkarten (Seite 34–39) werden auf einen härteren Untergrund kopiert, ggf. laminiert und einzeln ausgeschnitten.

#### Spielregeln

Anhand von Bildkarten wird eine Geschichte gemeinsam mündlich fortgesetzt. Die 36 Bildkarten werden offen nebeneinan-

der ausgelegt. Es wird ermittelt, in welcher Reihenfolge die Spieler am Zuge sind. Der erste Spieler beginnt zu würfeln. Die gewürfelte Augenzahl zeigt an, wie viele der aufgedeckten Bildkarten er in seinen Teil der zu erzählenden Geschichte einfügen muss (s. u.). Die Karten dürfen beliebig gewählt werden.

- "1" und "2" → Der Spieler darf 1 beliebige Bildkarte in die Geschichte einfügen.
- "3" und "4" → Der Spieler darf 2 beliebige Bildkarten in die Geschichte einfügen.

"5" und "6" → Der Spieler darf 3 beliebige Bildkarten in die Geschichte einfügen.

Gelingt es dem Spieler, die Bildvorgabe in die Geschichte einzubauen, darf dieser die jeweilige Bildkarte in Besitz nehmen. Pro Bildkarte erhält der Spieler 1 Punkt.

Der nächste Spieler würfelt wiederum, sucht sich die entsprechende Anzahl an Bildkarten aus und setzt die begonnene Geschichte fort. Vor Spielbeginn ist zu vereinbaren, nach wie vielen Bildkarten eine Geschichte beendet und die nächste begonnen werden soll. Beispiel: 36 Bildkarten sind vorhanden. Bei

Beispiel: 36 Bildkarten sind vorhanden. Bei 6 Bildkarten pro Geschichte können 6 Geschichten mit jeweils 6 Bildern erzählt werden.

#### **Spielsieg**

Das Spiel gewinnt, wer die meisten Bildkarten in die Geschichte einbauen kann und somit für jede genutzte Karte 1 Punkt erzielt.

Alternativ wird Spielsieger, wer zuerst über eine vor Spielbeginn vereinbarte Anzahl von Bildkarten verfügt.

#### Spielvariationen

- Wer eine "1" würfelt, darf keine neue Bildkarte in die Geschichte aufnehmen, sondern muss die laufende Geschichte lediglich wiederholen.
- Die 36 Bildkarten werden so an die einzelnen Spieler verteilt, dass jeder Spieler die gleiche Anzahl an Karten besitzt. Wer am Zuge ist, kann entsprechend dem erzielten Würfelergebnis 1, 2 oder 3 Bildkarten in die Geschichte einfügen und ablegen. Der Spieler, der zuerst keine Karten mehr besitzt, gewinnt das Spiel.
- Das Spiel wird ohne Würfel ausgetragen. Jeder Spieler besitzt die gleiche Anzahl an Karten, baut je Spielrunde eine Bildkarte in die Geschichte ein und gibt diese Karte ab. Gelingt es dem Spieler nicht, eine seiner Karten in die Geschichte einzubauen, gibt er keine Karte ab und versucht es in der nächsten Spielrunde erneut.
- Es lassen sich leicht eigene Bildkarten mit Motiven aus Zeitschriften herstellen und z. B. mithilfe der Blankovorlage in das Spiel aufnehmen.



### Denke dir ein Märchen aus!



# Denke dir eine Liebesgeschichte aus!



## Denke dir eine Gespenstergeschichte aus!



# Denke dir eine Geschichte aus dem Wilden Westen aus!



# Denke dir eine Kriminalgeschichte aus!



# Denke dir eine Zukunftsgeschichte (Sciencefiction) aus!

