Verrückt-Karten

Acht Karten, die brave Merkgeschichten kippen

Zur Geschichtenmethode im Gedächtnistraining, im DaF/DaZ-Unterricht und im Training

So setzt du das Material ein

Mach einmal eine Geschichte vor und lass die Teilnehmenden dann ihre eigene erfinden. Bleibt eine Geschichte zu brav, legst du eine Karte dazu. Den Abrufplan auf Seite 3 legst du vorher fest, damit nicht nur direkt danach geprüft wird.

Inhalt

So setzt du die Karten ein ..... Seite 2
Abruf in vier Etappen ..... Seite 3
Verstärker-Karten ..... Seite 4
Bewegungs- und Kettenkarten ..... Seite 5

So setzt du die Karten ein

Logische Geschichten sind schnell vergessen. Die Karten geben die Erlaubnis zum Unsinn.

1

Einmal vormachen

Erzähl selbst eine kurze, verrückte Geschichte zu sechs Begriffen, laut, im Präsens, mit Gesten. Danach bekommt die Gruppe eine neue Liste.

2

Karte legen statt korrigieren

Bleibt eine Geschichte zu brav, legst du eine Verstärker-Karte dazu. Die Person baut damit genau einen Übergang um, nicht die ganze Geschichte.

3

Kette prüfen

Zum Schluss kommen die Karten Übergabe und Rückwärts. Sie zeigen, wo die Kette reißt.

Ansage zum Start

„Sie lernen diese Begriffe nicht auswendig, Sie erfinden eine Geschichte. Je verrückter, desto besser. Dem Gehirn reicht der Versuch, es muss nicht gleich klappen."

Abruf in vier Etappen

Direkt danach kann es jede Person. Erst der spätere Abruf zeigt, ob die Geschichte trägt.

1. **Direkt danach**
   Die Begriffe vorwärts aufschreiben lassen, ohne Blick auf die Liste. Das zeigt nur, ob alle Begriffe in der Geschichte stecken.

2. **Nach der Pause**
   Nach 20 bis 30 Minuten rückwärts aufschreiben lassen. Hier zeigen sich die ersten wackeligen Übergänge.

3. **In der nächsten Stunde**
   Ohne Ankündigung ab einem Sprungbegriff weitererzählen lassen: Was kommt nach dem dritten Begriff?

4. **Nachbauen**
   Nur den Übergang neu bauen, an dem es stockt. Die Frage dazu: Was macht dieser Begriff mit dem nächsten?

Meine Beobachtung

Liste und Datum

Wo die Kette reißt Welcher Übergang fehlt bei mehreren?

Was ich nächstes Mal ändere

Verstärker-Karten

Kopiervorlage zum Mitgeben. An den gestrichelten Linien ausschneiden.

Karte 1 · Verstärker

GRÖSSER

Machen Sie einen Begriff riesig oder winzig klein.

Karte 2 · Verstärker

LAUTER

Geben Sie der Szene ein Geräusch. Es knallt, quietscht oder singt.

Karte 3 · Verstärker

VERKEHRT

Lassen Sie etwas genau falsch herum passieren.

Karte 4 · Verstärker

GEFÜHL

Jemand in Ihrer Geschichte ist wütend, verliebt oder erschrocken.

Bewegungs- und Kettenkarten

Kopiervorlage zum Mitgeben. An den gestrichelten Linien ausschneiden.

Karte 5 · Verstärker

BEWEGUNG

Der Begriff rennt, springt, fliegt oder tanzt.

Karte 6 · Verstärker

GESTE

Erfinden Sie für diese Station eine Handbewegung und machen Sie sie.

Karte 7 · Kette

ÜBERGABE

Was genau tut dieser Begriff mit dem nächsten?

Karte 8 · Kette

RÜCKWÄRTS

Erzählen Sie Ihre Geschichte vom Ende her.