VARIADU

STORY CUBES | ENTSCHEIDUNGSHILFE

Vom Würfelsymbol zur zusammenhängenden Geschichte

Drei Erzählstufen erkennen – gezielt weiterhelfen.

DIE KERNIDEE

Ein Symbol ergibt noch keine Geschichte. Entscheidend ist, ob zwischen Motiven eine Handlung mit nachvollziehbaren Ursachen, Entscheidungen oder Folgen entsteht.

1 Prüfe, auf welcher Erzählstufe die Gruppe steht

STUFE 1 **Symbole benennen**

Einzelne Bilder werden beschrieben, ohne eine Handlung zu entwickeln.

WEITERFRAGE Was könnte mit einer der Figuren passieren?

STUFE 2 **Ereignisse aneinanderreihen**

Die Motive kommen nacheinander vor, bleiben aber unverbunden.

WEITERFRAGE Warum passiert das Nächste?

STUFE 3 **Handlung verknüpfen**

Ein Ereignis löst das nächste aus; Figuren handeln und reagieren.

WEITERFRAGE Welche Entscheidung verändert den Verlauf?

2 Gleiche Symbole – zwei verschiedene Ergebnisse

Beispielwürfel **Schlüssel · Wolke · Fisch**

SYMBOLKETTE „Ich finde einen Schlüssel. Danach sehe ich eine Wolke. Später kommt ein Fisch.“

GESCHICHTE „Mit dem Schlüssel öffne ich eine alte Truhe. Darin liegt eine Karte, die mich durch den Nebel zu einem geheimnisvollen Fisch führt.“

3 Den nächsten Erzählschritt auslösen

Noch keine Handlung? „Was könnte durch das erste Symbol geschehen?“

Nur eine Aufzählung? „Wie hängt das zweite Ereignis mit dem ersten zusammen?“

Schon eine Geschichte? „Welche Entscheidung macht die Handlung interessanter?“

MERKSATZ

Würfel geben Anlässe. Eine Geschichte entsteht erst durch Verbindungen – nicht durch möglichst viele Symbole.