

VARIADU / METHODENKLASSIKER

Storybauplan

Eine Lernstory in zehn Minuten planen – mit dem Lerninhalt am Wendepunkt

Planungsraster und Prüfkarten für Unterricht, Training und Lehre

Nimm dir vor dem Kurs zehn Minuten. Geh die fünf Schritte durch, füll das Raster von oben nach unten aus und prüf die Geschichte danach mit den vier Karten. Was eine Karte nicht besteht, wird gekürzt – nicht ausgeschmückt.

Vom Lernkern zur Geschichte

1. Lernkern in einem Satz aufschreiben: Was soll danach anders gedacht oder getan werden?
2. Einen Moment suchen, in dem jemand genau daran scheitert oder entscheiden muss.
3. Figur, Ziel und Hindernis davorsetzen – mehr Vorgeschichte braucht es nicht.
4. Den Stopp-Satz am Wendepunkt formulieren.
5. Der Geschichte einen Namen geben und die Transferfrage notieren.

Lernkern (ein Satz)

Figur und ihr Ziel

Hindernis

Wendepunkt – hier sitzt der Lerninhalt

Ein glaubwürdiges Detail

Stopp-Satz

Auflösung in zwei Sätzen

Anker – der Name der Geschichte

Transferfrage

Prüfen vor dem Erzählen

Woran du merkst, dass es gewirkt hat: Die Vermutungen am Stopp gehen auseinander, die Auflösung braucht keine Erklärung, und irgendwann nennt jemand aus der Gruppe den Anker, ohne dass du ihn aufgerufen hast.

Prüfkarte 1

STREICHPROBE

Lerninhalt gedanklich streichen. Funktioniert die Geschichte noch genauso gut? Dann ist sie Unterhaltung – Neuen Wendepunkt suchen.

Prüfkarte 2

DETAILPROBE

Jedes Detail einzeln prüfen: Führt es zum Wendepunkt? Ein Detail für Glaubwürdigkeit bleibt, alles andere fliegt raus.

Prüfkarte 3

STOPP-PROBE

Einmal laut bis zum Wendepunkt erzählen. Unter drei Minuten? Sind mehrere Vermutungen denkbar? Dann sitzt der Stopp.

Prüfkarte 4

ANKERPROBE

Ist der Name kurz, bildhaft und trägt er den Lernkern? Zwei Stellen im Kurs notieren, an denen du ihn wieder benutzt.