

Wo

1

Ort, wo die
Geschichte beginnt,
wie sieht es dort aus?



Wer

2

lebt dort,
wie sieht unser Held aus,
was hat er / sie an,
was kann er / sie?



Was

3

hat der Held für ein aktives Bedürfnis, was will er,
was er an diesem Ort nicht bekommt und warum?

Immer ein leeres Kärtchen verwenden,
immer ausführlich besprechen!

Was

4

braucht er für einen
magischen Gegenstand
auf seiner Reise?



Wo

8

endet die Reise?
Ort.



Wie

7

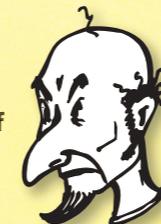
besiegt der Held seinen Gegenspieler?
Kampf und Sieg des Helden.

Leeres Kärtchen verwenden.

Wer

6

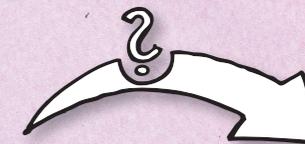
versucht ihn daran zu hindern?
Ein Gegenspieler hält den Helden auf
und stört ihn. Warum, womit?



Womit

5

reist er?
Ein Transportmittel zum
gehen, fahren, hüpfen,
fliegen oder schwimmen.



Wie

9

wird der Heldenwunsch erfüllt?
Leeres Kärtchen verwenden.

Ende

10

Wir finden ein gutes Ende,
eine Hochzeit oder Heimkehr.

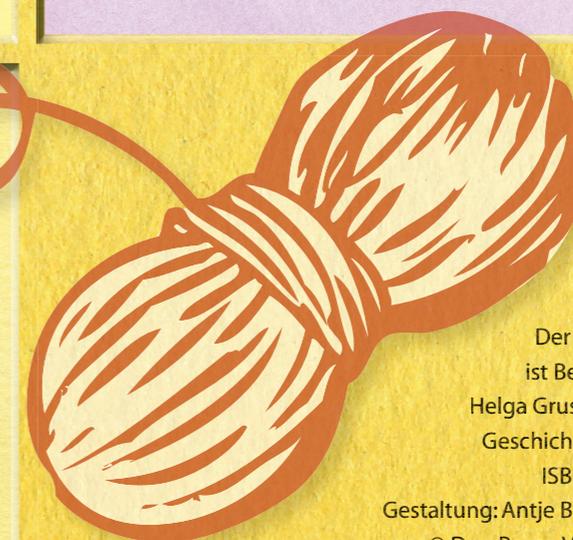
Leeres Kärtchen verwenden.

Titel

11

Der Titel soll eine Frage in den Köpfen
der Zuhörer aufwerfen, sie neugierig machen.

Leeres Kärtchen verwenden.



Der Geschichtenbauplan
ist Bestandteil des Buches
Helga Gruschka / Sylvia Englert,
Geschichtenerfinderwerkstatt,
ISBN 978-3-7698-1662-4
Gestaltung: Antje Bohnstedt, Waldbronn
© Don Bosco Verlag, München 2008