

Geschichten weitererzählen

The printable version is no longer supported and may have rendering errors. Please update your browser bookmarks and please use the default browser print function instead.

Geschichten weitererzählen

Art der Methode	Programmidee
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt
Schlagwörter	Pfadfindergesetz
Gruppengröße	Einzelperson
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	20 Minuten
Ort	drinnen, draußen
Autor*in	Lo Hufnagl und Andreas Furr
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 3. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Material

Detailbeschreibung

Ziel

Beschreibung

Kurzbeschreibung

Die GuSp sollen sich mit einem Gesetzespunkt näher auf kreative Art und Weise auseinandersetzen.

Material

8 Karten mit den Gesetzespunkten, ca. 10 Karten mit 1-2 Sätzen, die den Anfang einer Geschichte darstellen.

Detailbeschreibung

Geschichten weitererzählen ist eine Methode, um sich mit dem Pfadfindergesetz auseinander zu setzen.

Ziel

Die GuSp sollen sich mit einem Gesetzespunkt näher auf kreative Art und Weise auseinandersetzen.

Beschreibung

Alle Patrullenmitglieder sitzen im Kreis. Ein Kind zieht eine Karte mit einem Gesetzespunkt, ein anderes eine Karte mit dem Beginn einer Geschichte. Ein drittes beginnt mit dem Weitererzählen, sodann wird reihum versucht eine Geschichte zum gezogenen Gesetzespunkt zu erfinden.

Die GuSp sollen sich mit einem Gesetzespunkt näher auf kreative Art und Weise auseinandersetzen.