



1

Bilder sprechen lassen

A

1.1 Was geht in den beiden Figuren vor? **Fülle** die **Sprech-** und die **Gedankenblase!**



1.2 Wie könnte die Situation weitergehen? **Beschreibe** den **Fortgang der Geschichte** in **fünf** ganzen **Sätzen!**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



2

Fantasiewesen beschreiben

B

Auf den folgenden Bildern seht ihr drei Fantasiewesen.



2.1 **Macht** die folgenden Übungen **zu zweit**: **Wählt** dafür **eines der Bilder!**

a) **Gebt** dem Wesen auf Bild einen **Namen!**

b) **Überlegt** euch:

◆ **Charaktereigenschaften:**

.....
.....

◆ **Hobbys:**

.....
.....

◆ **Interessen:**

.....
.....

◆ **Abneigungen:**

.....
.....



c) In welchem **Genre** könnte das Wesen die Hauptfigur sein?

- Krimi
- Liebesgeschichte
- Fantasiegeschichte
- Gruselgeschichte
- Science-Fiction
-

2.2 Entwerft einen kurzen **Plot**⁶ für die Geschichte, in der die Figur mitspielen könnte (circa 5 Sätze)!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



⁶ Der Plot ist das Grundgerüst deiner Geschichte (dein roter Faden), in dem du die wichtigsten Ereignisse deiner Geschichte erzählst.



3 Eine Illustration gestalten

Stell dir **vor**, du bist **Illustrator*in von SchuBu** und kannst zwischen folgenden Aufträgen **wählen**:

- a) **Gestalte** einen **Bildimpuls für** eine **Gruselgeschichte** mit einem unheimlichen Ort! Es soll eine schaurige Stimmung geschaffen werden.
- b) **Entwirf** eine **Illustration** zum Thema „**Tierschutz** ist wichtig“! Der Zusammenhang ist dir überlassen!
- c) **Überlege** dir ein **Symbol** für die Aktivität „**Theaterspielen**“, das sehr einfach gestaltet ist und immer wieder verwendet werden kann! Es soll schnell erkannt werden.