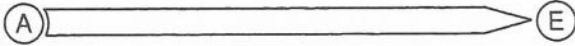


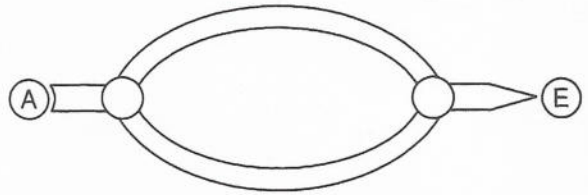
Erzählkarte 1

Geschichten selbst erfinden
Eine ging von
zu Hause fort



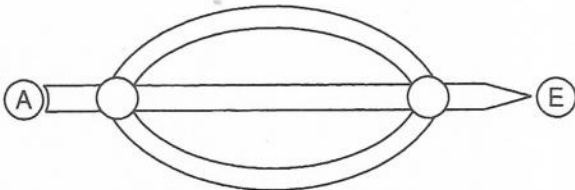
Erzählkarte 2

Geschichten selbst erfinden
Zwei Brüder



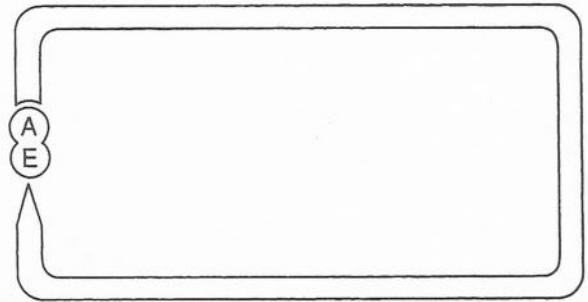
Erzählkarte 3

Geschichten selbst erfinden
Drei Schwestern



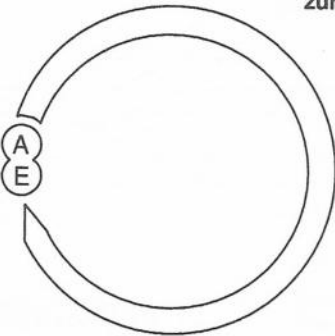
Erzählkarte 4

Geschichten selbst erfinden
Nach langer Zeit wieder
zum Anfang zurück!



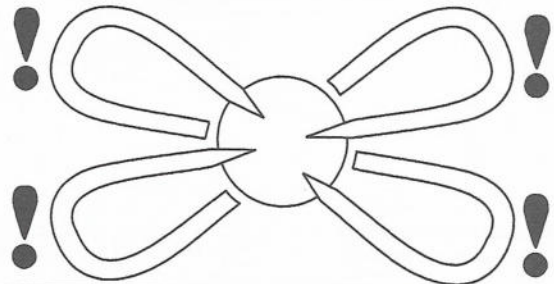
Erzählkarte 5

Geschichten selbst erfinden
Wieder zum Anfang
zurück!



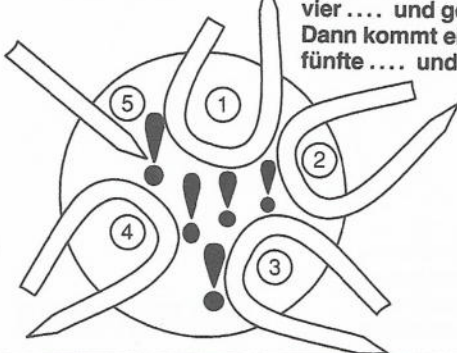
Erzählkarte 6

Geschichten selbst erfinden
Nacheinander vier Abenteuer
erleben oder
vier Aufgaben lösen



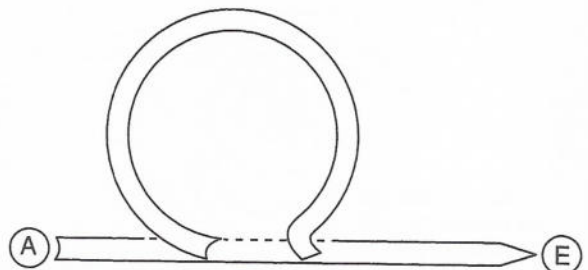
Erzählkarte 7

Geschichten selbst erfinden
Nacheinander kommen
vier und gehen wieder!
Dann kommt eine
fünfte und bleibt!



Erzählkarte 8

Geschichten selbst erfinden
Eine Geschichte in der
Geschichte



Erzählkarten 1

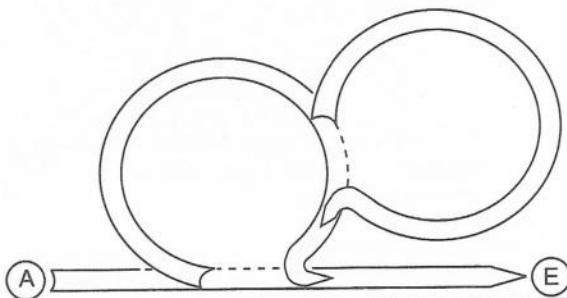
COPY

COPY

Erzählkarten 2

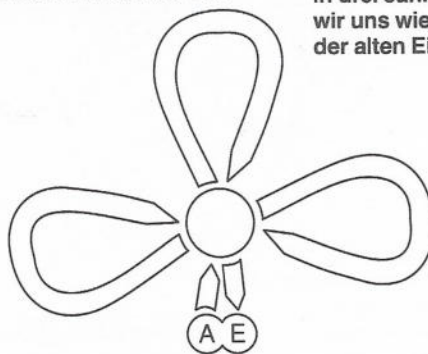
Erzählkarte 9

Geschichten selbst erfinden
Eine Geschichte
in der Geschichte
in der Geschichte



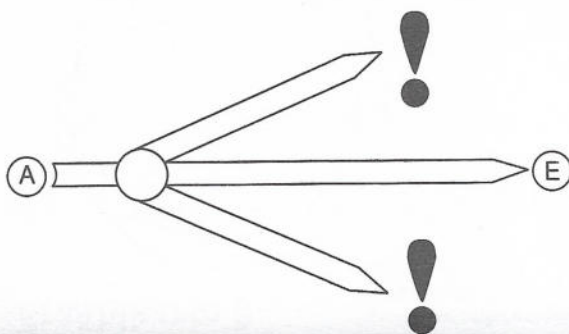
Erzählkarte 10

Geschichten selbst erfinden
In drei Jahren treffen
wir uns wieder an
der alten Eiche



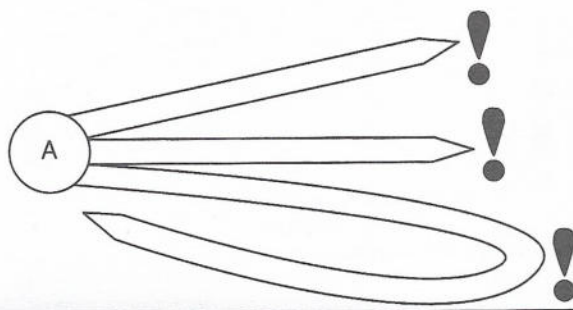
Erzählkarte 11

Geschichten selbst erfinden
Einer kam durch!



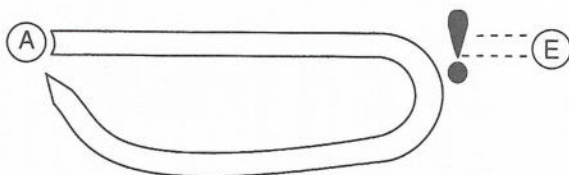
Erzählkarte 12

Geschichten selbst erfinden
Zwei kamen nie mehr
zurück.



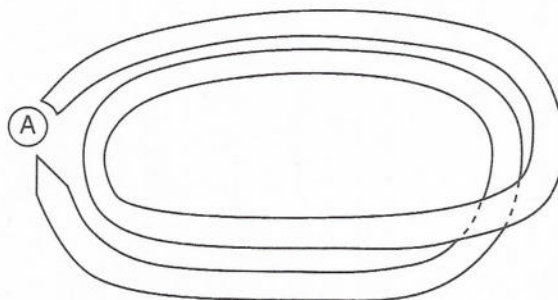
Erzählkarte 13

Geschichten selbst erfinden
Da kam ich nicht mehr
weiter!



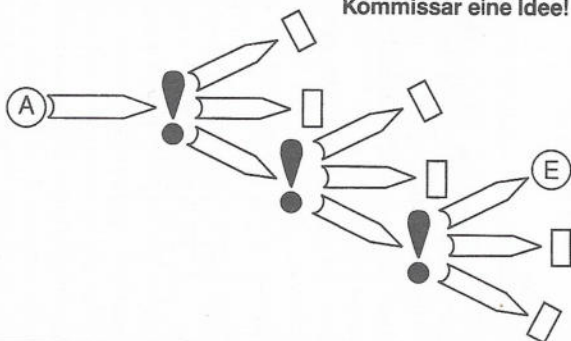
Erzählkarte 14

Geschichten selbst erfinden
Ich kam ein Jahr später
wieder vorbei!



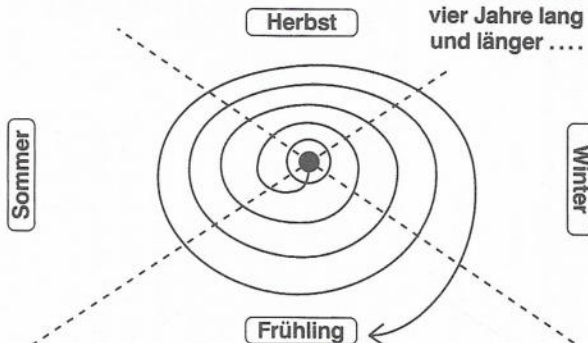
Erzählkarte 15

Geschichten selbst erfinden
Auf einmal hatte der
Kommissar eine Idee!



Erzählkarte 16

Geschichten selbst erfinden
Eine Geschichte
vier Jahre lang
und länger



Erzählbaukasten in Karteiform

„Menü“-Karten zum Auswählen

Landschaften

Personen, Figuren

Tiere

Wetter

Kleidungsstücke

Schlapphut	großer Umhang
Sombrero	dünnes Hemd
kleines Hütchen	schwarzer Mantel
Kopftuch	Anzug
	schönes Kleid

Fahrzeuge

Gebäude, Räume, Plätze

Gegenstände

Merkmale / Eigenschaften

Wunderdinge, Wunderwesen

Wunderlampe	Fee
Wunderauto	Zauberer
giftiger Apfel	Nixe
Schlüssel	Hexe
Springwurz	Drachen
Tarnkappe	

Ereigniszeichen
für Gefahren,
für Schönes,
Trauriges
etc.

98

westermann®