

# Deine Fantasiewelt

Geschichten aller Art – Serien, Computerspiele, Bücher, Comics – finden oft in erfundenen Welten statt. Wir zeigen euch hier wie ihr in vier einfachen Schritte selbst eine Welt erfinden könnt, die später mit Geschichten gefüllt werden kann. Das geht hervorragend alleine oder anderen zusammen!

Ihr könnt sie als Vorlage für Kurzgeschichten, kleine Szenen oder Rollenspiele zuhause benutzen – eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!

## **Was ihr braucht:**

- **Papier**
- **Schreibstifte und, wenn ihr mögt, Zeichenstifte**

**Oder einfach nur deinen eigenen Kopf :)**

Ab 12 Jahren, mit erwachsener Unterstützung ab 8 Jahren.



# GENRE

Was für eine Geschichte soll es werden? Eine lustige Komödie? Eine gruselige Schauergeschichte? Ein aufregendes Fantasyabenteuer? Denk an die Serien/Filme/Bücher/Spiele, die du kennst und magst, und entscheide dich für eine grobe Richtung, in der du erzählen willst.

*z.B.: Science-Fiction / Soap / Schulkrimi / Superheld\*innen / Spionagethriller / Teendrama*

# WELT

1. Wo spielt die Geschichte? Lass uns ganz groß und grob anfangen und dann mit der Lupe näher ran.

a) Fang damit an, in ein paar Worten die ganze Welt der Geschichte zu beschreiben.

*z.B.: genauso wie unsere Welt / im Mittelalter / in einer Fantasiewelt mit Magie / scheinbar normal, aber manche Leute haben Superkräfte*

b) Schreibe einen kurzen Text über den Teil der Welt, in der die Geschichte stattfinden soll, anhand folgender Fragen:

\* Welche Orte gibt es hier? Nenne den Bekanntesten, einen Schönen und einen Unheimlichen.

*z.B. "Schön: der Hexenhof / Unheimlich: der Zauberwald"*

\* Wie sieht es hier aus. Beschreibe Farben, Muster oder Materialien, die es in der Welt gibt

*z.B. "Alles war aus bunten Ziegelsteinen gebaut, die wie Kristalle in den sonnenbeschienen Gassen glitzerten."*

\* Wer ist hier so normalerweise unterwegs?

*z.B. "Der Großteil der Stadtbewohner\*innen mochte es gemütlich. Sie schlenderten – mal allein, mal in Grüppchen – durch die Straßen und ließen sich nicht aus der Ruhe bringen. Die meisten arbeiteten in der großen Süßigkeitenfabrik am Fuße des Berges."*

c) Jetzt gehen wir ins Detail: Mal eine kleine Karte von dem Ort, wo die meiste Action stattfinden wird. Zeichne ein paar wichtige Gebäude, die verbindende Straßen oder Pfade, ein öffentlicher Platz und ein geheimer Ort. Lass noch Platz für's Entdecken!



# HAUPTFIGUREN

Welche Personen sind die Hauptfiguren dieser Geschichte? Überlegt euch pro Person eine Figur oder macht es gemeinsam. Wenn ihr's gemeinsam macht, kann es ja auch sein, dass es nur eine Hauptfigur gibt, die ihr euch zusammen vorstellt.

- a) Wie heißt die Figur und was zeichnet sie aus? Das Besondere kann eine besondere Fähigkeit oder ein seltenes Objekt sein oder mit dem Aussehen zu tun haben.

*z.B. "Rala, die flackernde lila-rote Flügel am Rücken hat"*

- b) Nenne eine Nebenfigur (eine Person in der Welt, die nicht einer der Hauptfiguren ist), die der Figur wichtig ist.

*z.B. "Mux, Ralas kleiner Stiefbruder."*

- c) Was ist ein langfristiges Ziel dieser Figur? Das sollte eine Sache sein, die wahrscheinlich erst später in der Geschichte in Erfüllung kommen wird, wenn überhaupt.

*z.B. "Rala möchte die seit 5.000 Jahren verlorene Kunst des Fliegens wiederfinden."*

# DER KONFLIKT

Warum beginnt deine Geschichte heute? Was ist anders?

Eine Geschichte fängt nie an einem normalen Tag an, sondern meistens an einem Tag fast wie alle andere. Irgendwas ist passiert und die Hauptfiguren füllen sich involviert. Es ist der Anfang des ersten Abenteuers!

*z.B. "Die Oberhexe der Zauberschule ist in den Zauberwald verschwunden und niemand weiß, was mit ihr passiert ist!"*

**viel spaß beim erzählen!**

Idee und Gestaltung:

Jil Dreyer & Josef Mehlig

Dies ist eine Initiative der

**ATRIUM**  
Jugendkunstschule