



Fantasiewelten – Ausstieg

2. Sag schnell!

2.1. Bereite mit einem Partner kurz die Antworten zu den Fragen unten vor.

2.2. Spielt in Vierergruppen das Spiel. Jeder Spieler soll mindestens 1 Minute etwas über den Inhalt des Spielfeldes sagen. Achtet dabei auf die Zeit!



 START	1 Was verbindest du mit Fantasiewelten? Formuliere ganze Sätze.	2 Wann hast du einmal etwas missverstanden? Erzähl.	3 Wie sind die Tratschwellen im Laufe der Geschichte? Nenne zwei Adjektive und erkläre die Situation.
4 Wann hast du oder hat ein Freund von dir eine merkwürdige Begegnung gehabt? Erzähl.	5 Das Fantasietier Loki hat eine Herausforderung für dich: Drei Felder zurück!	6 Welche typischen magischen Wesen gibt es in Fantasiewelten? Erklär.	7 Was ist Jonas' Problem und wer hilft ihm? Erklär.
8 In welcher Situation hast du einmal jemandem geholfen? Erzähl.	9 Nenne drei neue Wörter, die du gelernt hast und formuliere so viele Sätze wie du in 1 Minute schaffst.	10 JOKER Geh drei Felder vor!	11 Was wollen die grauen Herren von Momo und von den Menschen haben? Erklär.
12 Wie kannst du Momo charakterisieren? Erklär.	13 Die Kristallsucherin muss Jonas etwas versprechen. Erzähl davon.	14 Warum brauchen die Menschen Fantasiegeschichten? Erzähl und begründe!	15 Nenne die Gegensätze: Alt, klug, glücklich, treu, heiß, lieb, erlöst, zornig, schön
16 Welches Problem hat der Blaubär? Erklär.	17 Jonas hat sein Holzschwert vergessen. Geht zwei Felder zurück.	18 Welche Fantasiegeschichte hat dir am besten gefallen? Erzähl und begründe!	ZIEL