LATERNENLICHT

Grusel-Baukasten

Erzählkarten für Schauergeschichten: Ort, Geräusch, Figur, Ding, Wendepunkt und Auflösung. Zieh, erzähl – und lass etwas im Schatten.



Klasse 3–6 · Erzählkarten · 64 Karten · Literarisches Lernen

Deutsch · Erzählen und Schreiben

Martin Schäpe · 2026

BEVOR ES LOSGEHT

So funktioniert der Grusel-Baukasten

Mit diesen Karten baust du Gruselgeschichten, Stein für Stein. Die Sorte steht oben auf jeder Karte.

Ort
Wo spielt es? Jeder Ort hat zwei Sinne.

Figur
Wer ist dabei? Erwachsene helfen.

Wendepunkt
Was ändert sich plötzlich?

Regel
Spiele und Grusel-Regeln

Geräusch
Was hört man? Die Quelle bleibt geheim.

Ding
Was findet jemand? Ein Rätsel?

Auflösung
Wie endet es? Offen oder erklärt.

Unsere Grusel-Regeln

- Gruselig ja – aber niemand wird verletzt.
- Unheimlich sind Orte, Geräusche und Dinge. Ein Erwachsener ist in Rufweite und hilft.
- Nimm keine echte Person: kein Kind, keine Lehrkraft, niemanden aus deiner Familie.
- Im echten Leben gilt: Gleise, Moor, Wasser und Eis, Dachböden und Baustellen nur mit Erwachsenen.



Die Stopp-Regel

1. Wenn es dir zu viel wird, darfst du aufhören zu lesen.
2. Dreh die Laterne heller: Schau dich im Raum um, atme tief, sag dir: „Das ist eine Geschichte.“
3. Gib deiner Lehrerin oder deinem Lehrer ein Zeichen. Du musst nichts erklären.
4. Sprich mit jemandem, dem du vertraust.

Beim Spielen: Du darfst passen und die Licht-an-Karte (R2) legen.

Niemand muss laut vorlesen. Angst haben ist kein Fehler.

116 111

Wenn dich etwas auch außerhalb der Geschichten bedrückt: Die Nummer gegen Kummer hört dir zu, montags bis samstags von 14 bis 20 Uhr. Der Anruf kostet nichts, und du musst deinen Namen nicht sagen.



Ich ziehe immer zuerst ein Geräusch. Und womit fängst du an?

SPIELANLEITUNG

Drei Spiele zum Anfangen

So legt ihr die Karten: Jede Sorte ist ein eigener Stapel, verdeckt. Die Regelkarten liegen offen daneben. Nach dem Spiel kommt jede Karte zurück auf ihren Stapel.



WERKSTATT · ZIEH DIR EINE GESCHICHTE · ALLEIN ODER ZU ZWEIT

Zieh einen Ort, eine Figur und ein Geräusch. Wer mag, zieht noch ein Ding dazu. Erzähl damit einen Anfang. Zieh dann einen Wendepunkt. Zum Schluss ziehst du eine Auflösung. Verrate erst am Ende, woher das Geräusch kommt – oder gar nicht.

Ort: Der Moorweg | Figur: Ole | Geräusch: Plink. Plink.

Ole stand auf dem Bohlensteg. Oma wartete hinter ihm an der Bank. Nebel stieg aus dem Moor. *Plink*. *Plink*. Es klang, als tropfte Wasser in einen Eimer. Aber hier gab es keinen Eimer.

So kann ein Anfang klingen. Wie geht es weiter?



LATERNE WEITERREICHEN · ERZÄHLKREIS · 4 BIS 6 KINDER

Setzt euch in einen Kreis. Wer die Laterne hält, zieht eine Karte und erzählt ein oder zwei Sätze weiter. Dann wandert die Laterne zum nächsten Kind. Wer nichts sagen möchte, gibt die Laterne einfach weiter.



SCHATTEN · WEGLASSPROBE · ZU ZWEIT

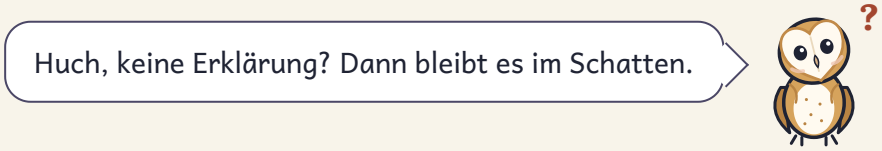
Erzähl deine Geschichte noch einmal. Lass diesmal die Erklärung weg. Sprecht darüber: Was spricht dafür, dass es jetzt gruseliger ist? Was spricht dagegen?

Zurück zu den Geschichten

Welchen Trick kennst du aus den Geschichten im Heft? Zum Beispiel ein Geräusch, das immer wiederkommt. Probier ihn mit den Karten aus.

Noch mehr Spiele auf den Regelkarten

- **Zwei Enden (R6):** Erzähl eine Geschichte zweimal, einmal offen und einmal erklärt.
- **Die Tauschkarte (R7):** Tausch mitten in der Geschichte eine Karte aus.
- **Schreib deine Geschichte auf (R8):** Zieh vier Karten und schreib los.





Licht an: Nach jedem Spiel: Sagt einen Satz, der euch gut gelungen ist. Dann legt die Karten weg.

ORT · NEBELBACH 01

Die alte Mühle

Herr Okafor repariert das Mühlrad. Seine Werkstatt ist nebenan. Im Turm liegen manchmal helle Federn.

HÖREN Nachts knarrt das Mühlrad.

RIECHEN nasses Holz und Mehlstaub

Welcher Sinn fehlt noch? Ergänze ihn.

ORT · NEBELBACH 02

Der Schulspeicher

Der Dachboden der Schule. Durch ein kleines Fenster fällt graues Licht.

SEHEN Staub tanzt im Licht.

RIECHEN alte Äpfel und Staub

Nur mit Erwachsenen.

ORT · NEBELBACH 03

Der Moorweg

Ein Steg aus Holzbohlen führt über das Moor. Abends steigt Nebel auf. Alle bleiben auf dem Steg.

HÖREN Die Bohlen klingen hohl: tapp, tapp.

FÜHLEN feuchte, kalte Luft

Nur mit Erwachsenen.

ORT · NEBELBACH 04

Die Stadtbücherei

Sie liegt im alten Bahnhof. Die große Bahnhofsuhr hängt noch an der Wand. Um sieben geht das Licht aus.

HÖREN Die Uhr tickt laut.

RIECHEN altes Papier und Staub

Welcher Sinn fehlt noch? Ergänze ihn.

ORT · NEBELBACH 05

Das Bahnwärterhäuschen

Ein kleines Haus an der alten Bahn. Züge fahren hier nicht mehr. Die rostigen Gleise liegen noch.

HÖREN Ein Fensterladen klappert.

SEHEN ein Schild mit blassen Buchstaben

Nur mit Erwachsenen.

ORT · NEBELBACH 06

Das Krähenwäldchen

Ein kleiner Wald am Rand von Nebelbach. Ein breiter Weg führt am Waldrand entlang.

HÖREN Krähen rufen. Ein Ast knackt.

RIECHEN feuchtes Laub und Pilze

Welcher Sinn fehlt noch? Ergänze ihn.

ORT · ÜBERALL 07

Der Keller

Eine steile Treppe führt hinunter. Oben in der Küche klappert jemand mit Geschirr.

HÖREN Ein Rohr gluckert.

FÜHLEN eine kühle, raue Wand

Welcher Sinn fehlt noch? Ergänze ihn.

ORT · ÜBERALL 08

Das Klassenzimmer am Abend

Nach dem Elternabend holt ein Kind seine Mütze. Die Eltern reden noch im Flur.

SEHEN Stühle werfen lange Schatten.

HÖREN Die Heizung knackt.

Welcher Sinn fehlt noch? Ergänze ihn.

GERÄUSCH · KLOPFEN G1

Tock. Tock-tock.

Es klopft. Dann ist es still. Dann klopft es wieder, immer gleich.

? Verrate noch nicht, woher es kommt.

GERÄUSCH · KRATZEN G2

Schrrr … schrrr.

Es kratzt hinter der Wand. Langsam wandert das Kratzen nach oben.

? Verrate noch nicht, woher es kommt.

GERÄUSCH · TROPFEN G3

Plink. Plink.

Wasser tropft in einen Eimer. Immer im gleichen Takt. Bis der Takt sich ändert.

? Verrate noch nicht, woher es kommt.

GERÄUSCH · UHR G4

Tick. Tack.

Eine Uhr tickt in der Stille. Plötzlich hört man das Ticken nicht mehr.

? Verrate noch nicht, woher es kommt.

GERÄUSCH · KNARREN G5

Knarrr.

Eine Treppenstufe knarrt. Aber auf der Treppe steht niemand.

? Verrate noch nicht, woher es kommt.

GERÄUSCH · WISPERN G6

Wsch … wsch.

Es klingt wie Flüstern. Man versteht kein einziges Wort.

? Verrate noch nicht, woher es kommt.

GERÄUSCH · SCHRITTE G7

Tapp. Tapp.

Über der Decke geht etwas hin und her. Dann bleibt es stehen.

? Verrate noch nicht, woher es kommt.

GERÄUSCH · SUMMEN G8

Mmm – mm – mmm.

Drei Töne summen leise. Immer dieselben drei.

? Verrate noch nicht, woher es kommt.