



DAS SCHNURRENDE SCHUSSEL-PUZZLE-SPIEL

Nein und!

Doch!

Was?

Nein!

„Ein schnurrendes Schussel-Puzzle-Spiel – was soll denn das sein?“

fragte das NEINhorn verwundert.

„Lasst es uns zusammen spielen!“

rief die KönigsDOCHter aufgeregt.

„Ähm, nein“ antwortete das NEINhorn trotzig,

„da muss man ja puzzlen.“

„Na und?“ entgegnete der NAhUND.

„Was?“ fragte der WASbär.

„DA MUSS MAN PUZZLEN!“ rief das

NEINhorn. „Und Musik machen. Und spielen, und in Rollen schlüpfen. Das wollt ihr doch alle eh nicht.“

„Doch!“ fiel ihm die KönigsDOCHter ins Wort.

„Wir haben doch vorhin entschieden etwas zu spielen, das man mit der ganzen Familie spielen kann. Oder mit einer ganzen Gruppe.“

„Na und? Spielen wir dann jetzt endlich?“

knurrte der NAhUND.

„Mhpfm“ machte das NEINhorn grimmig.

„Was?“ rief der WASbär und schaute das NEINhorn fragend an.

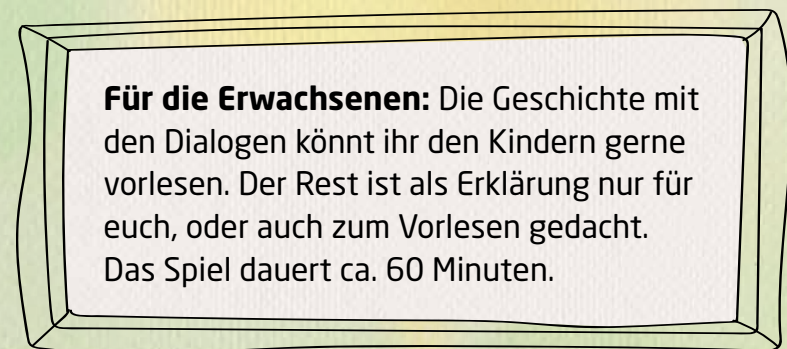
„Oookay. Lasst uns spielen.“ murmelte das NEINhorn und zeigte sogar ein kleines Lächeln im Gesicht.

HERZLICH WILLKOMMEN ZU UNSEREM SCHNURRENDEN SCHUSSEL-PUZZLE-SPIEL

Wenn ihr alle Blätter vorbereitet habt, kann es losgehen. Das Spiel könnt ihr zu zweit, zu dritt oder in einer ganzen Gruppe spielen. Für manche Spiele und Aufgaben gibt es eine Anleitung für Gruppen und eine andere für Familien.

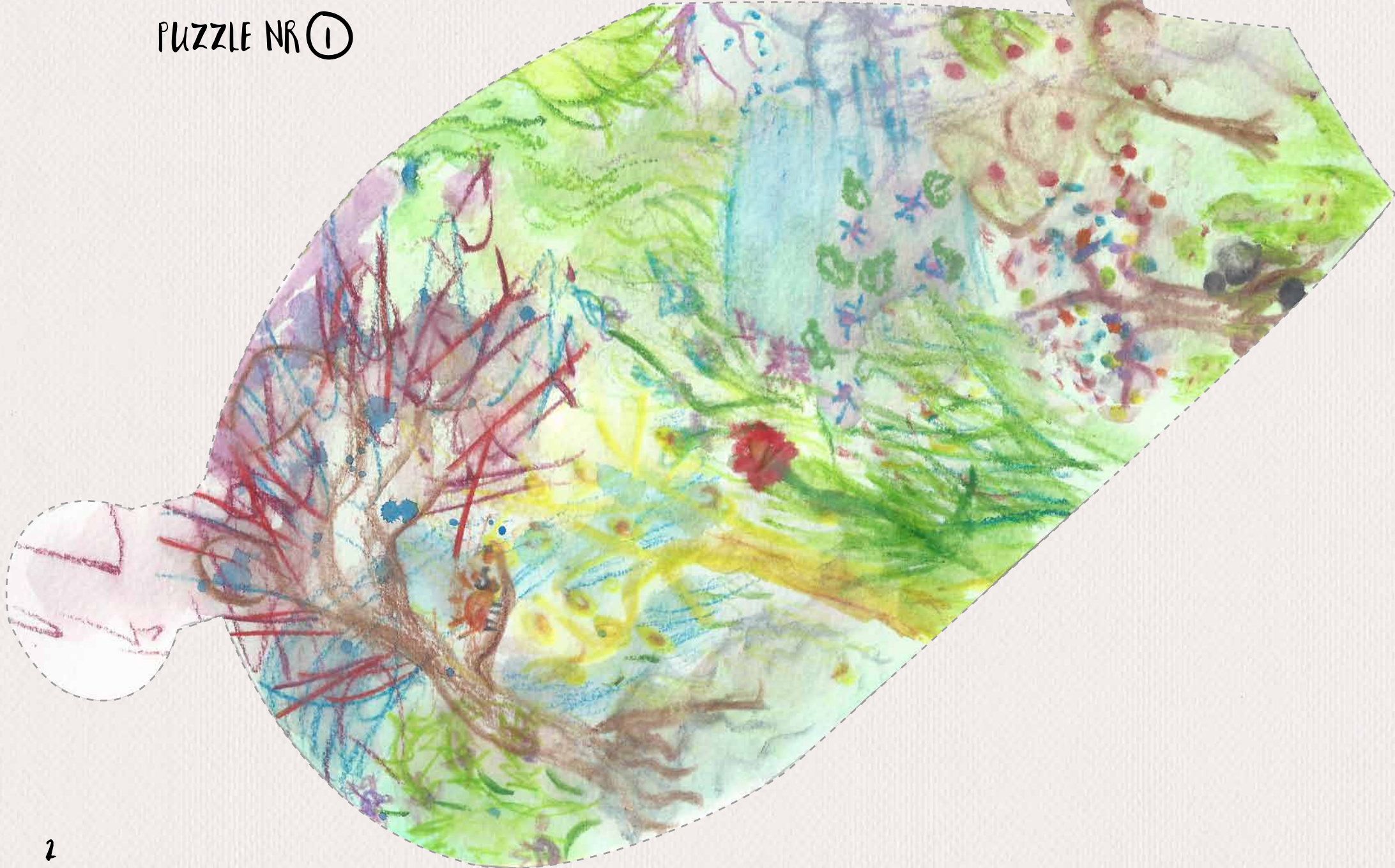
Blättert der Reihenfolge nach durch das Heft, folgt den Anweisungen und macht euch mit dem NEINhorn, dem NAhUND, dem WASbär und der KönigsDOCHter auf eine Reise durch ihre Welt.

Ihr braucht außerdem: Verkleidungsstücke (Tücher, Klamotten, Stoffe etc.), evtl. Tuch zum Augen verbinden, 1 Papierschere, 1 Glas, 1 Löffel, 2 Stifte, weißes Din A4 Papier

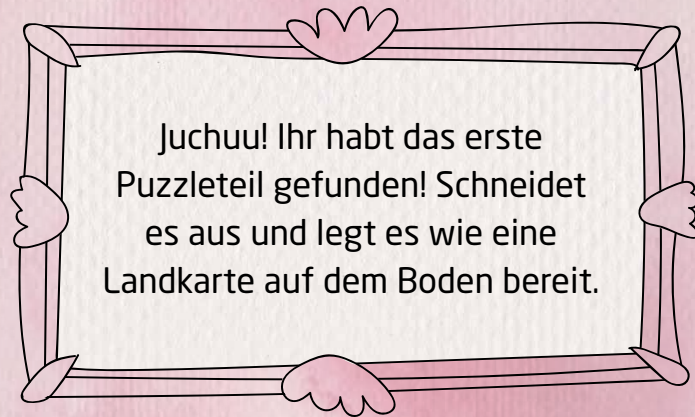


Für die Erwachsenen: Die Geschichte mit den Dialogen könnt ihr den Kindern gerne vorlesen. Der Rest ist als Erklärung nur für euch, oder auch zum Vorlesen gedacht. Das Spiel dauert ca. 60 Minuten.

PUZZLE NR ①



DAS NEINHORN UND SEINE ELTERN IM HERZWALD



„Sag mal“ flüsterte der WASbär dem NEINHorn ins Ohr, **„was soll das eigentlich mit dem NEIN vor deinem Namen? Wie hast du denn gelernt, so oft nein zu sagen?“** Das NEINHorn schaute den WASbären überrascht an.

„Du weißt nicht, wie man nein sagt?“ fragte es. **„Was?“** rief der WASbär.

„Ach was solls“ murmelte das NEINHorn, rief die zwei anderen herbei und erklärte das Ja-Nein-Spiel, das es so oft mit seinen Eltern im Herzwald gespielt hatte.

VERSION GRUPPE UND VERSION FAMILIE:

Geht zu zweit zusammen. Wer von euch möchte als NEINHorn „Nein“ sagen? Wer möchte als Eltern des NEINHorns „Ja“ sagen? Es entsteht ein Dialog, bei dem ihr abwechselnd nacheinander Ja und Nein sagt. Füllt das Ja und Nein mit verschiedenen Emotionen: bestimmt, fragend, verwirrt, traurig, wütend, genervt, lachend, glücklich...

Tauscht nach einer Weile die Rollen. Ihr könnt das Spiel (z.B. bei einer ungeraden Anzahl von Mitspielenden) auch im Kreis spielen. Dann gibt es keine festen Rollen und das Ja und Nein wechseln sich ab.

Für die Erwachsenen: Kinder üben sich gerne im Nein-Sagen und auch das Ja-Sagen ist eine tolle Erfahrung. Durch die verschiedenen Emotionen lernen sie, dass ein Wort viele Untertöne und verschiedene Bedeutungen haben kann. Außerdem kann mit nur zwei Wörtern ein ganzer Dialog entstehen - eine erste Annäherung an das Theaterspiel mit Text!



PUZZLE NR ②



Adelin Longo und
Carlotas Dörge
10 Jahre

AM WASCHPLATZ

Hier ist das zweite Puzzle teil.
Schneidet es aus und puzzelt
es mit dem ersten Teil
zusammen.

„Wisst ihr was?“ sagte der WASbär, als alle vier Freund*innen am Waschplatz ankamen.
„Ich würde ja gerne mal wissen, wie es ist, ihr zu sein.“ „Was???“ riefen der NAhUND, das NEINhorn und die KönigsDOCHter im Chor. Sie lachten, als sie den verwirrten WASbären sahen, denn es war ja schließlich sein Part, das zu fragen. „Also ich wäre gerne mal du!“ unterbrach die KönigsDOCHter und zeigte auf das NEINhorn.
„Und ich wollte immer schonmal ein NAhUND sein“ sagte das NEINhorn. „Na und? Dann los!“ bällte der NAhUND und rannte los, um sich etwas zu suchen, das wie der Schwanz vom WASbären aussah.

Nein, das geht mir total auf den Keks!



Was hast du gesagt? Du musst lauter reden.



Na und, wer bist du wenn ich fragen darf?



Doch, ihr seid meine Untertanen!



VERSION GRUPPE:

Wer möchtet ihr sein? Der NAhUND, das NEINhorn, die KönigsDOCHter oder der WASbär?

Entscheidet, wer sich in welche Figur verwandeln möchte und bildet Kleingruppen für jede Figur.

Verkleidet euch jetzt als eure Figur - nehmt Kleidungsstücke, Tücher und andere Stoffe oder Gegenstände zur Hand. Wie sieht der WASbär aus und was trägt so ein NEINhorn? Wie kleidet sich eine KönigsDOCHter und was macht den NAhUND aus?

Die Skizzen unserer Kostümbildnerin können euch als Anregung dienen. Eure Figuren können aber auch ganz anders aussehen! Ihr habt 10 Minuten Zeit.

Wenn ihr fertig seid, stellt euch in einen großen Kreis. Jede Figurengruppe geht zum Waschplatz in die Mitte und sagt ein Wort oder einen Satz, den diese Figur sagen würde. Nehmt entweder den Satz aus der Sprechblase, oder etwas frei Erfundenes.

Falls ihr keine Materialien zum Verkleiden habt, probiert folgende Version: jede*r geht für sich in die Körperhaltung einer der Figuren. Bewegt euch so im Raum. Immer, wenn ihr einem anderen Tier begegnet, entsteht ein kleiner Dialog mit einem Satz, der zu eurer Figur passt.

VERSION FAMILIE:

Wer möchtet ihr sein? Der NAhUND, das NEINhorn, die KönigsDOCHter oder der WASbär?

Entscheidet euch, wer sich in welche Figur verwandeln möchte. Verkleidet euch jetzt - nehmt Kleidungsstücke, Tücher und andere Stoffe oder Gegenstände zur Hand. Wie sieht der WASbär aus und was trägt so ein NEINhorn? Wie kleidet sich eine KönigsDOCHter und was macht den NAhUND aus?

Die Skizzen unserer Kostümbildnerin können euch als Anregung dienen. Eure Figuren können aber auch ganz anders aussehen!

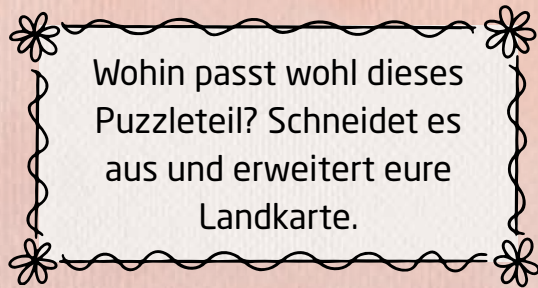
Der WASbär sucht sich sein Kostüm im Badezimmer, der NAhUND im Schlafzimmer, die KönigsDOCHter im Wohnzimmer und das NEINhorn in der Küche. Ihr habt 10 Minuten Zeit.

Wenn ihr fertig seid, geht jede Figur zum Waschplatz und sagt ein Wort oder einen Satz, den diese Figur sagen würde. Nehmt entweder den Satz aus der Sprechblase, oder etwas frei Erfundenes.



PUZZLE NR ③

DER TURM DER KÖNIGSDOCHTER



„**Hier hast du gewohnt?**“ fragte der NAhUND erstaunt und erschüttert zugleich, als die vier Freund*innen zum Turm der KönigsDOCHter kamen. „**Nein, gefangen war sie hier!**“ rief das NEINhorn sauer. „**Was hast du denn den ganzen Tag gemacht da drin? Das war doch nicht schön, oder?**“ fragte der WASbär traurig. „**Doch**“ sagte die KönigsDOCHter und lächelte. „**Ich habe es mir ganz schön eingerichtet da drinnen. Mit vielen Bildern und Farben und Stoffen und Pflanzen. Aber es war auch ganz schön einsam hier. Und ich wollte raus. Danke, dass ihr mir geholfen habt auszubrechen!**“ Sie überlegte. „**Wollt ihr sehen, wie es oben aussieht? Im Treppenhaus ist es stockdunkel. Wir könnten Verstecken spielen!**“

VERSION GRUPPE:

Aus jeder Figurengruppe wird ein Kind ausgewählt, das die Augen schließt oder mit einem Tuch verbunden bekommt. Macht vor Beginn aus, ob sich die anderen Kinder frei bewegen dürfen, oder ob sie an ihrem Ort bleiben. Gibt es Orte, an denen man sich nicht verstecken darf?

Die vier Kinder müssen nun die anderen fangen bzw. finden, während diese sich so leise wie möglich durch den Raum bewegen und versuchen, nicht entdeckt zu werden bzw. an ihrem Versteck-Ort bleiben. Sind alle Kinder gefangen und möchten sie noch weiterspielen, werden vier neue Kinder bestimmt.

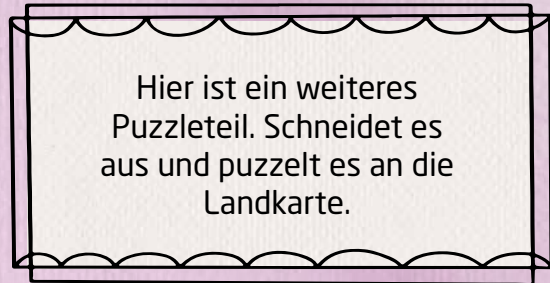
VERSION FAMILIE:

Eine Person schließt die Augen oder verbindet sie mit einem Tuch. Gibt es Orte, an denen man sich nicht verstecken darf? Die ausgewählte Person muss nun die anderen Personen fangen bzw. finden, während diese sich so leise wie möglich durch den Raum bewegen und versuchen, nicht entdeckt zu werden. Sind alle gefangen und möchten sie noch weiterspielen, wird eine neue Person bestimmt.



PUZZLE NR ④

AUF DEM SONNENHÜGEL



„Ahhh, endlich wieder ausruhen und die Sonne genießen!“ rief der NAhUND, gähnte und streckte sich.

„Was?“ fragte der WASbär.

„ENDLICH DIE SONNE GENIEßEN!“ schrie ihm das NEINhorn ins Ohr.

„Psssst“ machte die KönigsDOCHter und zeigte auf den NAhUND. Der hatte sich schon längst mit dem Rücken auf den warmen Hügel gelegt und schnarchte. Leise schlichen sich die drei Freund*innen zu ihm und machten es ihm nach.

VERSION GRUPPE:

Willkommen auf dem Sonnenhügel. Vier freiwillige Kinder dürfen nun die Geräusche dieses Ortes erklingen lassen. Ein Kind bekommt ein Glas und einen Löffel, das zweite bekommt zwei Stifte, das dritte ein Blatt Papier und das vierte darf mit seinem Körper Geräusche erzeugen. Alle anderen Kinder legen sich bequem hin, schließen die Augen und lauschen der Musik.

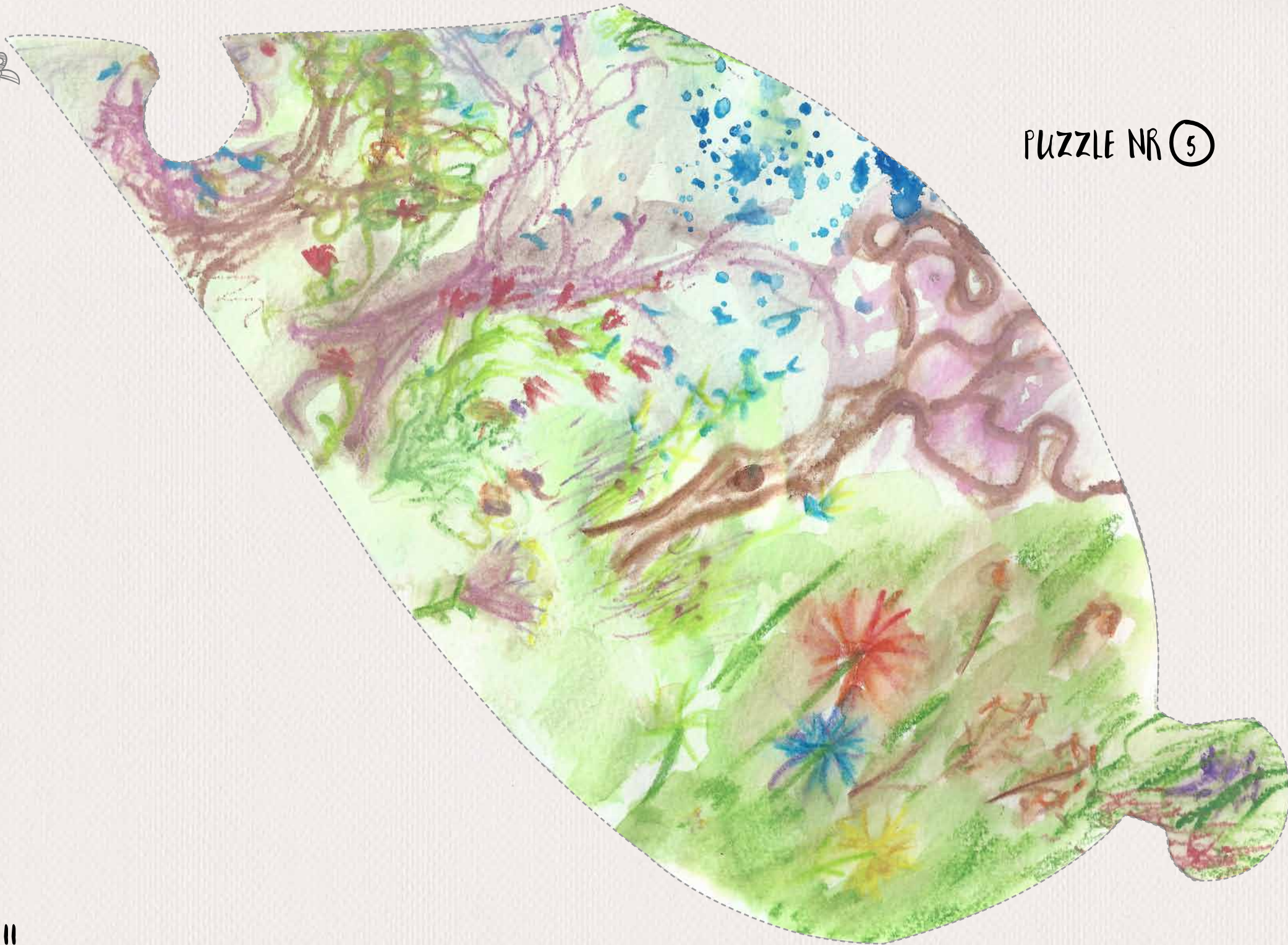
Nacheinander macht jedes der vier Kinder auf seinem Gegenstand Geräusche. Welche Geräusche kannst du mit deinem Gegenstand erzeugen? Probiere aus, in der Stille die Geräusche der Sonne und der Ruhe entstehen zu lassen. Ihr habt zwei Minuten Zeit. Wechselt euch ab, wenn gewünscht. Für Musikprofis: Spielt eure Instrumente gemeinsam wie ein Orchester.

VERSION FAMILIE:

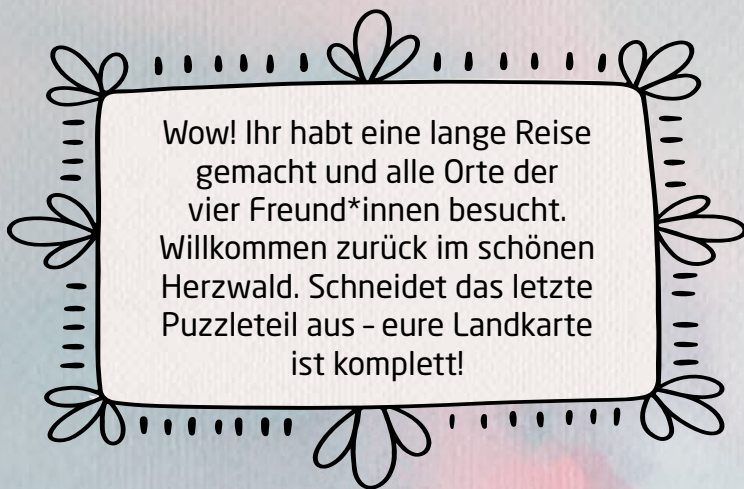
Willkommen auf dem Sonnenhügel. Ein bis zwei Personen dürfen nun die Geräusche dieses Ortes erklingen lassen. Ihr habt folgende Instrumente: Ein Glas und einen Löffel, zwei Stifte, ein Blatt Papier und die Stimme zum Summen und Pfeifen. Alle anderen legen sich bequem hin, schließen die Augen und lauschen der Musik. Spielt nacheinander jedes Instrument. Welche Geräusche kannst du mit deinem Gegenstand erzeugen? Probiere aus, in der Stille die Geräusche der Sonne und der Ruhe entstehen zu lassen. Ihr habt zwei Minuten Zeit. Wechselt euch ab, wenn gewünscht.



PUZZLE NR ⑤



ZURÜCK IM HERZWALD



„Puh, bin ich erschöpft“ sagte der NAhUND, als sie schon von weitem die herzförmigen rosa Bäume glitzern sahen. „**Mein Schatz!**“ hörten sie Stimmen durch die Bäume und sahen die Eltern des NEINhorns auf sie zulaufen.

„**Wie schön, dass ihr alle wieder hier seid. Wir haben euch etwas zu Essen gemacht, habt ihr Hunger?**“ „Nein!“ rief das NEINhorn und versuchte seinen knurrenden Magen zu verbergen. „Doch!“ rief die KönigsDOCHter und schaute das NEINhorn von der Seite an. Und schon ging es los und das NEINhorn und die KönigsDOCHter waren im Gespräch vertieft:

„Nein!“ „Nein!“ „Nein!“ „Doch!“ „Nein“
„Doch!“ „Doch!“ „Was?“ „Na und?“ „Doch“

Die vier Freund*innen führten das Gespräch beim Essen weiter, bis sie mit ihren vollen Mündern nicht mehr weitersprechen konnten. Dann kuschelten sie sich aneinander und freuten sich den restlichen Abend einfach nur darüber, zusammen an ihrem Wohlfühlort zu sein.

VERSION GRUPPE UND VERSION FAMILIE:

Baut gemeinsam den Wohlfühlort der vier Freund*innen. Was braucht ihr dafür? Jede*r darf einen Gegenstand holen, den er*sie für den Wohlfühlort seiner*ihrer Figur braucht. Wenn ihr möchtet, könnt ihr auch Stühle, Decken, Kissen und weitere Dinge nutzen. Macht es euch gemütlich und spielt in eurem Wohlfühlort.

Für Klassen: wenn ihr keinen Platz zum Bauen habt, könnt ihr gemeinsam überlegen, wie ihr euren Klassenraum umgestalten könnt, damit sich alle wohl(er) fühlen.

