



UNTERM REGENBOGEN



*Das ist
König Alfons
der Viertel vor Zwölfte
aus: Jim Knopf*

MECHTHILD GOETZE

SPIELE FÜR GESCHICHTEN
SPIELEN MIT GESCHICHTEN

HARTMUT
HILLEBRAND VERLAG



UNTERM REGENBOGEN



*Mechthild Goetze, Lesepädagogin,
Geschichtenerzählerin*

Einleitung:

Jedes Spiel harmoniert herrlich mit Büchern und Geschichten. Vergnügen bereitet es, all das zu vermischen. Es lässt sich mit einem Spiel eine „Brücke“ bauen zu einem Buch oder eine Geschichte kann durch ein Spiel nachklingen.

Willst du ein Spiel an eine Geschichte anpassen, muss manchmal nur ein Tier anders benannt werden. Oder du gibst einem Spiel einen neuen Namen – und schon öffnet sich ein neuer Blick auf die Geschichte.

Ebenso inspirieren Geschichten immer wieder zu ganz neuen Spiel-Ideen.

Ein Spiel

- *öffnet einen neuen Blick auf die Geschichte und ihre Figuren*
- *kann Neugier wecken auf ein Buch*
- *kann dazu verführen, sich länger als üblich mit einem Buch zu befassen*
- *speichert ein gelesenes oder erlebtes Buch nachhaltig ab*
- *ist ein großes Vergnügen!*

*Je lückenhafter Sprachkenntnisse sind, desto mehr Wichtigkeit bekommt ein Spiel!
Ein Spiel wird oft schnell verstanden; es kann sogar ganz ohne Kenntnisse der Sprache nachgeahmt werden!*

*Benutze dieses Büchlein wie einen Abreißkalender. Interessiert dich ein Spiel?
Dann reiß es ab und mach was draus – ob mit oder ohne Buch.*



Unterm Regenbogen meint Spiele, die sich mit genügend Abstand spielen lassen um z.B. der Ansteckungsgefahr durch Viren zu reduzieren.



ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST

Gespielt mit Farben

Alle sitzen zusammen (eventuell in einem Kreis).

1. 1 Sp. beginnt und sagt: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist grün!“ (oder irgendeine andere Farbe).

2. Alle anderen Sp. schauen sich nach etwas Grünem um und raten.

Beispiel: Ist es der Stift, das Kissen, die Mineralwasserflasche, die Blätter der Pflanze ...

3. Das Richtige wurde erraten. Wer es nannte, stellt die nächste Frage.



Gespielt mit Buchstaben!

(ab 6 Jahren)

Fahndet nicht nach Farben, sondern nach Buchstaben.



mindestens 2 Spielerinnen (Sp.)

Alter: 3-99 Jahre

Ort: drinnen; draußen

Material: ---

Vorbereiten: ---

WAHRNEHMUNG -BUCHSTABEN



mit Buch!

→ als Vorlage zum Entdecken dienen

Illustrationen in einem Buch

→ für ein Buch mit dem Thema „Farben“

Notizen

Tipp: bringt mehr Spaß, wenn viele mitspielen



HILFE, EIN MONSTER!

ZITAT: Aus dem Schlamm schaute eine Kröte hervor und kniff ein Auge zu, bevor sie mit einem Gurgeln verschwand.

„Oho“, sagte Berit, „hast du das gesehen Zarah, diese komischen Augen? Die gehören dem Schlammfresser Feggel, der den ganzen Tag nur Schlamm frisst und zum Nachtsich gerne Mädchen verschlingt, die alle schwarze Haare haben wie du und die sich alle fürchten wie du. Feggel hat hier zwei Augen und dann noch mal zehn Augen, die alle auf seiner Zunge drauf sind. Und er hat den Körper eines Dackels, mit Krallen wie Brotmesser, und wenn er seine Zunge rausstreckt und dich ansieht, dann bist du verloren. Oh ja. Und wenn er dich mit seinen Armen packt, dann wirst du in den Schlamm gezogen und eingeweicht, bis du so weich bist, dass dich der Schlammfresser lecker fressen kann.“
(nach „Zoran Drvenkar & M. Baltscheit – Zarah“)

SPIEL IM RAUM: Matte (oder Tuch) als „Tümpel“ hinlegen; im Tümpel hockt die Spielleitung als Schlammfresser Feggel. Alle nähern sich dem Tümpel. Gelingt es der Spielleitung, 1 Sp. zu packen – ohne den Tümpel zu verlassen – legt sie die Sp. lang hin und knetet sie sanft durch (die Sp. wird also weich geknetet).

Oder: Bach aus 2 Matten legen (die Lücke dazwischen ist der Bach). In dem „Bach“ liegt „Feggel“. Alle hüpfen über „den Bach“, Feggel versucht sie dabei zu fangen.

SPIEL IM WALD (bei einer Pfütze):

1. Alle suchen sich einen Stein oder ein Stück Holz / ein Zweig.
2. Stein ins Wasser werfen, dort etwas treffen – das ist Schlammfresser Feggel.

Der blaue Becher!
Das ist Schlammfresser Feggel!
Triff ihn!



4-12 Spielerinnen (Sp.) & Spielleitung

Alter: 4-8 Jahre

Ort: drinnen (Turnhalle); draußen (im Wald)

Material: für drinnen = 2 Matten oder 2 Tücher

Vorbereiten: ---

BEWEGUNG - WAHRNEHMUNG



mit Buch!

→ für ein Buch mit Monstern oder Ungeheuern!

Notizen

Tipp (Abstand halten): im Wald



TOPF SCHLAGEN

Klassisches Geburtstagsspiel

1. Eine Sp. (A) auswählen: Verbinde A die Augen; sie bekommt einen Holzlöffel in die Hand gedrückt.
2. A krabbelt „blind“ umher und sucht nach dem Topf; dafür schlägt sie mit dem Holzlöffel auf den Boden. Alle anderen helfen: rufen wärmer (wenn A sich dem Ziel nähert), „heiß“ (wenn A dem Topf sehr nah ist) oder „kalt“ (wenn A die falsche Richtung einschlägt).
3. Topf gefunden!
A schlägt kräftig drauf, schaut dann, was darunter verborgen ist.
4. Der Reihe nach suchen alle den Topf



3-12 Spielerinnen (Sp.)

Alter: 4-9 Jahre

Ort: drinnen

Material: 1 Kochtopf; 1 Holzlöffel;
2 Mützen (Augen verbinden);
Süßes / Kleinigkeiten (unter den Topf legen)

Vorbereiten: ---

BEWEGUNG - WAHRNEHMUNG - BUCH-
STABEN (Tipp A) - LESEN ÜBEN (Tipp A)



mit Buch!

→ im Buch wird etwas gesucht

→ unter dem Topf liegt ein (wichtiger)
Gegenstand aus dem Buch

Notizen

Tipps:

A. Unter dem Topf liegt ein Wort (evtl. ergeben alle Wörter zusammen einen Buchtitel)

B. Unter dem Topf versteckt: Start für eine Schatzsuche! Oder verschiedene Rätsel für eine Schatzsuche (nummeriert)



BESTIMMER ODER BESTIMMERIN

ZITAT:

Es waren einmal vier Freundinnen und eine Freundin dazu. Die Freundinnen hießen Anke, Berit, Cordula und Dorothea. Die eine Freundin dazu hieß Zarah. „Und heute gehen wir in den Wald“, sagte Dorothea eines Tages. Und was Dorothea sagte, das taten die Freundinnen. Auch Zarah. (Zoran Drvenkar & Martin Baltscheit (Ill.): Zarah - Du hast doch keine Angst, oder?)

1. Spielleitung zeigt auf vier Kinder und sagt beim Zeigen: „Du bist Anke, du bist Berit, du bist Cordula, du bist Dorothea“; zeigt dann auf alle anderen und sagt: „und wir anderen sind alle Zarah!“

2. Dorothea ist die Bestimmerin. Alle tun, was sie sagt. Spielleitung verhindert Gefährliches.

Dorothea sagt: „Heute gehen wir bis zum nächsten Baum auf Lebensspitzen!“

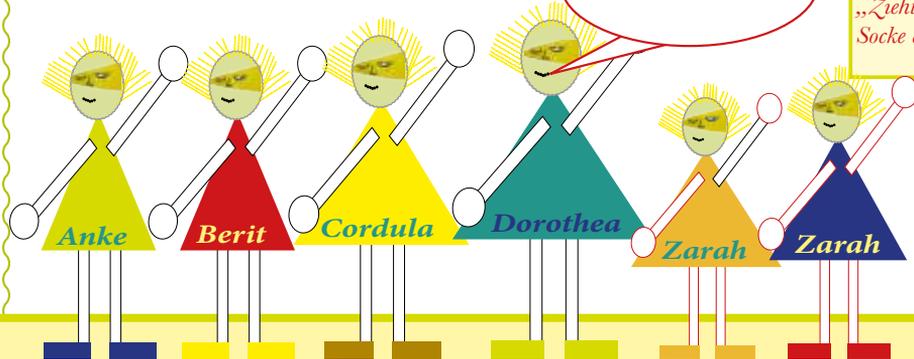


Dorothea sagt: „Zieht schnell eure rechte Socke aus!“



Bestimmerin!

3. Wer das von Dorothea Bestimmte zuerst erreicht, wird Bestimmer / Bestimmerin.



4-30 Spielerinnen (Sp.) + Spielleitung

Alter: 4-10 Jahre

Ort: drinnen; draußen

Material: ---

Vorbereiten: ---

BEWEGUNG - THEATER/PANTOMIME - WAHRNEHMEN



mit Buch!

→ für ein Buch, in welchem jemand dominant ist und gerne bestimmt

→ für ein Buch mit Anführer oder Anführerin

Notizen

Tipp: Wunderbares Spiel für einen (Wald-)Spaziergang

