



■ EINLEITUNG

Begleiten Sie die Kinder durchs Plakat und unterstützen Sie sie bei der Durchführung der Aktivitäten.

Lesen Sie die Geschichte und die Plauder-Aufgaben vor, wenn die Kinder selbst noch nicht lesen können.

Helfen Sie ihnen bei der Durchführung des Spiels und beim Erzählen ihrer Geschichte. Lesen Sie dazu die „Tipps für Pädagoginnen, Pädagogen und Eltern“.

Ermöglichen Sie Kinder mit anderen Familiensprachen als Deutsch bewusst dazu, ihre Sprachen sichtbar und hörbar zu machen.

Sie werden sehen: Das gemeinsame Betrachten der Bilder, das Erzählen und Erfinden von Geschichten, die kleinen Erfolgserlebnisse und der kreative Umgang mit Wörtern werden so manche Überraschung bereithalten!

Also: Auf die Plätze, fertig und losgeplaudert!

Mitspielerinnen und Mitspieler

- max. 5 Kinder

Ausrüstung

- 1 Würfel
- 1 Spielfigur pro Mitspielerin / Mitspieler
- 1 abwaschbarer Folienstift
- optional: ein Smartphone/Tablet zum Abspielen des Bakabu-Lieds; ein Aufnahmegerät (z. B. ein Smartphone) zum Festhalten der Geschichten
- optional: Stift und Papier zum Verschriftlichen der Geschichten

Spielvorbereitung

- Lest gemeinsam die Geschichte „Geschichtenbastlerinnen und Geschichtenbastler gesucht!“.
- Schneidet die 4 Sternchen-Aufgaben, 20 Zauberobjekte, 8 Buchkärtchen und 12 Figurenkärtchen aus.
- Legt den Spielplan mit dem Szenenbild „Menschenwelt“ nach oben auf.
- Legt die Sternchen-Aufgaben in einem Stapel verdeckt neben das Sternchen-Feld.
- Legt die Zauberobjekte in einem Stapel verdeckt auf die Bibliothek.
- Legt die Figurenkärtchen nebeneinander und offen neben das Spielfeld.
- Legt die Buchkärtchen neben das Spielfeld.

■ SPIELTEIL 1: WÜRFELSPIEL („MENSCHENWELT“)

ABLAUF

- Alle Kinder stellen ihre Spielfigur auf das Startfeld.
- Ein Kind beginnt, würfelt und fährt mit seiner Spielfigur auf den PUMA-Tatzen bzw. den Sprechblasen die entsprechende Augenzahl nach vorne.
- Im Uhrzeigersinn folgt das nächste Kind.
- Das Würfelspiel ist zu Ende, wenn alle Kinder die Bibliothek erreicht haben (durch Würfeln oder gemeinsames Vorrücken, siehe „Sternchen-Feld“).
- Es folgt der Sprung durch das magische Buch in die Märchenwelt (siehe unten).

Plauder-Stationen

- **Landet ein Kind auf einer Sprechblase**, sucht es sich eine der vier Plauder-Stationen aus. Das Kind beantwortet die Fragen von PUMA und Bakabu. Alle anderen Kinder werden ins Gespräch mit eingebunden.
- Wird die Aufgabe erfüllt, erhält das Kind auf dem Aktionsfeld einen Plauder-Punkt. Dieser wird auf den Handrücken gemalt. Es gilt, möglichst viele Plauder-Punkte zu sammeln. Die Kinder nennen sich entsprechend der gesammelten Punkte „Plauder-Einpunktchen“, „Plauder-Zweipunktchen“ etc. Das Kind mit den meisten Plauder-Punkten wird zum „Plauder-Prinz“ oder zur „Plauder-Prinzessin“.

- Ist die Plauder-Aufgabe gelöst, wird reihum weitergewürfelt.
- **Sternchen-Feld**
 - Ist ein Kind bereits im Ziel, darf es weiter mitwürfeln.
 - Sobald das Kind ein **Sechser** würfelt, dürfen alle mitspielenden Kinder auf das **Sternchen-Feld** vorrücken.
 - Das Kind, das bereits im Ziel ist, zieht eine Sternchen-Aufgabe. Diese muss von allen mitspielenden Kindern zusammen gelöst werden.
 - Wird die Sternchen-Aufgabe gelöst, dürfen alle Kinder direkt ins Ziel springen.

ZIEL DES WÜRFELSPIELS

- Sind alle Kinder im Ziel, ist der erste Teil des Spiels beendet.
- Die Kinder machen sich nun bereit, durch das magische Buch in die Märchenwelt zu springen.
- Jedes Kind zieht drei Zauberobjekte aus dem verdeckten Stapel und sucht sich eine Figur aus. Die „Plauder-Prinzessin“ bzw. der „Plauder-Prinz“ darf zuerst auswählen.
- Wenn alle Kinder ihre Figuren und Zauberobjekte haben, wird das Plakat gewendet.

■ SPIELTEIL 2: GESCHICHTEN BASTELN („MÄRCHENWELT“)

ÜBERBLICK

Ziel ist es, dass jedes Kind eine Geschichte erzählt, die es dann den Märchenwesen schenkt. Dazu schlüpfen die Kinder nacheinander in die Rolle der zuvor ausgewählten Figur (Kärtchen) und halten ihre drei Zauberobjekte (Kärtchen) bereit.

Das erste Kind beginnt und legt seine drei Zauberobjekte an eine beliebige Stelle im Märchenwelt-Bild. Nun beginnt das Geschichtenbasteln: Das Kind erfindet ein Abenteuer, das seine Figur in der Märchenwelt erlebt. Die Geschichte soll in der dritten Person erzählt werden und muss die drei zuvor aufgelegten Zauberobjekte beinhalten (z. B. Hinter dem großen Pilzhäuschen entdeckt Wanda Weitblick plötzlich eine Kiste voll Gold ...).

ABLAUF

- Alle Kinder würfeln reihum. Das Kind mit der höchsten Augenzahl startet mit dem Geschichtenerzählen. Danach folgt das Kind mit der zweithöchsten Augenzahl und so weiter.
- Die Geschichten werden nun der Reihe nach erzählt.
- Das erste Kind beginnt und legt seine 3 Zauberobjekte auf beliebige Stellen des Bildes.
- Nun lässt das Kind seine Figur durch die Märchenwelt wandern und erzählt ein Abenteuer in der dritten Person. Die drei Zauberobjekte müssen in der Geschichte vorkommen.

- Ist die Geschichte fertig erzählt, darf sich das Kind ein Buch aussuchen (ausgeschnittenes Kärtchen).
- Nun ist das nächste Kind an der Reihe usw.

ZIEL DES GESCHICHTENBASTELNS

Wenn alle Kinder ihre Geschichte erzählt haben, dürfen sie ihre gesammelten Bücher in die Märchenbibliothek stellen.

Mit jeder Geschichte wird die Märchenwelt wieder ein Stück bunter und reicher: Die Kinder sind die Retterinnen und Retter der Märchenwelt! Professor Schmökereich, PUMA, Bakabu und alle Märchenwesen feiern die Geschichtenprofis!



PLAUDER STATION

Nanu! Ein Frosch im Schwimmbecken? Eis auf dem Boden? Und da sind ja noch andere spannende Dinge...

Was könnte da passiert sein? Was denkst du?

Und wer von euch hat noch eine andere Idee?

PLAUDER STATION

Schau, dieses Mädchen flüstert dem Buben etwas ins Ohr!

Was glaubst du, sagt es dem Buben? Was antwortet der Bub?

Und jetzt dürft ihr „Stille Post“ spielen: Ein Kind denkt sich eine Nachricht aus und flüstert sie dem nächsten Kind ins Ohr, dieses wieder dem nächsten Kind und so weiter. Das letzte Kind spricht dann die Nachricht laut aus. Ist sie gleichgeblieben?

PLAUDER STATION

Oh, ein Schwimmbad! Am liebsten spiele ich dort Wasserball!

Was machst du im Schwimmbad am liebsten?

Nenne drei Tätigkeiten!

Und was macht ihr im Schwimmbad am liebsten? Stellt es ohne Worte (pantomimisch) dar. Die anderen Kinder versuchen es zu erraten.

PLAUDER STATION

Da ist ja ein Kindergarten und da eine Schule! Da kann man so vieles machen!

Was kann man in der Schule/ im Kindergarten eigentlich NICHT machen?

Nenne drei Tätigkeiten!

Und wer von euch hat noch eine andere Idee?

GESCHICHTENBASTLERINNEN UND GESCHICHTENBASTLER GESUCHT!

In der Märchenwelt herrscht großer Aufruhr: Seit geraumer Zeit beobachten Pepe Panda, Quendolin Quak und die anderen Märchenwesen, dass es um sie herum immer grauer und leerer wird. Was ist das? Irgendwas stimmt hier ganz und gar nicht! Ob groß oder klein, alt oder jung. Alle sind ratlos und sehr besorgt. So machen sich jeden Tag hunderte Wesen aus allen Teilen des Landes auf den Weg in die sagenumwobene Bibliothek. Denn sie alle wissen: Dort lebt der alte und weise Professor Schmökereich, ein tausendundvierzigjähriger Bächerwurm, der auf jede Frage eine Antwort weiß. Geduldig hört er sich alle Sorgen an. „Das ist in der Tat sonderbar... ja, ja; ganz und gar sonderbar!“ Drei Tage und vier Nächte lang überlegt der Professor, woran es nur liegen kann, dass es überall im Land so düster wird. Er grübelt und grübelt, blättert in seinen schtauen Büchern, und plötzlich geht ihm ein Licht auf. „Potzblitz – natürlich! Warum bin ich nicht eher draufgekommen? Meine grauen Zellen werden doch nicht etwa alt?“ Er schüttelt seinen Kopf so fest, dass ihm die Britze von der Nase purzelt. Dann ruft er alle Märchenwesen zusammen und verkündet: „Liebe Freunde, hört mir gut zu! Endlich weiß ich, was unserem Land fehlt. Es ist ganz einfach: Uns gehen die Geschichten aus. Wir brauchen dringend neue Erzählungen! Nur sie können unsere Welt wieder bunter und fröhlicher machen.“ Aber wer kann spannende Geschichten basteln? fragt Benno Bungee.

Die Antwort fällt dem Professor leicht: „Es ist sonnenklar! Die besten Geschichtenbastlerinnen und Geschichtenbastler des Universums müssen her: die Kinder aus der Menschenwelt!“ Sofort ruft Professor Schmökereich seine Schüler PUMA und Bakabu zu sich. Die beiden sollten durch das magische Buch in die Menschenwelt springen und sich dort auf die Suche nach den fantasievollsten Kindern machen.

Gesagt, getan: Einmal tief Luft holen und schon hüpfen PUMA und Bakabu mutig in das magische Buch. Hui, da drehen sie sich und wirbeln durch unbekannte Galaxien. Schwuppdiddi, schon hören sie aus der Ferne helle Stimmen. Kiern und Hundegebell. Da muss sie sein, die Menschenwelt, wo die vielen schtauen Kinder leben. Es dauert nicht lange und schon haben PUMA und Bakabu Freunde gefunden, die ihnen dabei helfen wollen, die Märchenwelt zu retten.

...
Seid ihr auch dabei? Großartig! Aber Achtung: Auf dem Weg in die Märchenwelt sind noch einige Aufgaben zu lösen und Abenteuer zu bestehen. Bevor ihr in die Bibliothek kommt und durch das magische Buch in die Märchenwelt springen dürft, müsst ihr möglichst viele Plauderpunkte sammeln. Nur keine Angst: PUMA und Bakabu begleiten euch und mit den beiden fällt das Sprechen und Plaudern ganz leicht! Sind alle Aufgaben erledigt, landet ihr in der Bibliothek. Dort bekommt ihr drei Zauberobjekte. Diese helfen euch in der Märchenwelt beim Geschichtenbasteln. Außerdem dürft ihr euch eine Märchenfigur aussuchen, die die Heldin oder der Held eurer Geschichte sein soll.

Also, nichts wie los, meine lieben Geschichtenprofis, es ist an der Zeit, der Märchenwelt eure Geschichte zu schenken! Ihr werdet schon sehnsüchtig erwartet!



Sternenaufgabe 1

Rätselspiel

Reihum beschreibt jedes Kind einen Gegenstand oder eine Figur der Spielunterlage, ohne ihn zu nennen. Die anderen Kinder versuchen, den Gegenstand oder die Figur zu erraten.

BEISPIEL: Man findet diesen Gegenstand/ diese Figur im Supermarkt. Man kann damit ...

Sternenaufgabe 2

Warum-Fragen stellen

Reihum stellt jedes Kind den anderen Kindern eine Warum-Frage, die sich auf eine Darstellung der Spielunterlage bezieht. Alle helfen mit, die Frage zu beantworten.

BEISPIEL: Warum sitzt eine schwarze Katze in der Schule auf einem Sessel? Warum schwimmt ein Frosch im Schwimmbecken?

Sternenaufgabe 3

Freundschaftstipps für Bakabu und PUMA

Bakabu und Puma möchten für immer feste Freunde bleiben.

Sie wünschen sich viele gute Ratschläge, wie ihnen das gelingen kann.

Alle Kinder sammeln gemeinsam fünf Freundschaftstipps.

Sternenaufgabe 4

Bakabu-Lied hören

Das „Variantenlied“ (Bakabu-Album 3, Lied 15) wird vorgespielt. Jedes Kind versucht, sich zu einem bestimmten Wort mindestens drei Varianten, die im Lied vorkommen, zu merken. Zum Wort „Tasche“ hört man zum Beispiel die Varianten Schultasche, Handtasche, Badetasche, Einkaufstasche. Die Wörter werden vor dem Abspielen des Liedes unter den Kindern verteilt.

Zur Auswahl stehen:
 AUTO (TASCHE)
 TÜR BUCH UHR
 BOOT BÄR