

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus: *Stell dir vor, du bist ...*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)





## Inhaltsverzeichnis

<b>Erläuterungen</b> .....	4	<b>Materialien und Spielhilfen</b> .....	31
<b>Regelwerk</b> .....	8	Regelübersicht für Mitspielende .....	31
Grundgedanke – Die Spielfiguren .....	8	Charakterbogen-Vorlage .....	32
Spielfiguren gestalten .....	9	Charakterbogen – Rüdiger .....	33
Die Aufgaben der Spielleitung .....	10	Charakterbogen – Ulli .....	34
Die Grundregeln .....	12	Charakterbogen – Stella .....	35
Handlungen und Konsequenzen .....	14	Charakterbogen – Octo .....	36
Initiative – optionale Regeln zur Festlegung einer Handlungsreihenfolge	15	Charakterbogen – Patti .....	37
Erholung und Hilfe .....	16	Charakterbogen – Saida .....	38
Konsequenzen für Spielleitungsfiguren .	17	Eigenschaftskarten für die Plüschtiere ..	39
Was mache ich, wenn ich für etwas keine Regeln habe? .....	18	Nachteilskarten für die Plüschtiere .....	47
Spielfiguren und ihre Weiterentwicklung	18	Marker für die Spielfiguren .....	50
<b>Abenteuer</b> .....	19	Marker für die Spielleitungsfiguren .....	51
Abenteuer 1 – Das verschwundene Schmusetuch .....	20	Gegenstandsmarker .....	52
Abenteuer 2 – Die Geheimagenten- Plüschtiere .....	22	Spielpläne .....	53
Abenteuer 3 – Die sprechenden Tiere im Abenteuerland .....	24	Zu Abenteuer 1 – Robis Labyrinth .....	55
Abenteuer 4 – Die Zeitreise .....	26	Zu Abenteuer 2 – Tobbis Rätsel .....	56
Abenteuer 5 – Käpt’n Plüschbeins verschwandener Schatz .....	29	Zu Abenteuer 3 – Aussagen der Tiere ..	56
		Zu Abenteuer 4 – Suchbild Sterne .....	57
		Zu Abenteuer 5 – Hinweise für die Schatzsuche .....	57
		Mögliche Rätsel für Abenteuer .....	58
		<b>Anleitung: Eigene Abenteuer gestalten</b> .....	59
		Mögliche Einstiegsgeschichten für eigene Abenteuer .....	61



Der Band enthält **digitales Zusatzmaterial zum Download**. Die Benutzerhinweise zum Download des Zusatzmaterials und den entsprechenden **Zusatzcode** finden Sie am Ende des Buches.



## Das Regelwerk

Dieses Material gibt Ihnen Werkzeuge an die Hand, mit denen Sie strukturiert Geschichten erfinden und umsetzen können. Dabei ist zu beachten, dass die hier vorgestellten Regeln keinesfalls den Anspruch auf Vollständigkeit oder Absolutheit stellen. Sollten Ihnen bestimmte Regeln nicht zusagen, oder diese nicht zu Ihrer Gruppe passen, können Sie die Regeln jederzeit abändern. Für die Kinder finden Sie im Kapitel „Spielmaterialien“ eine kurze Übersicht zum Spielablauf, den Sie in Gruppenstärke kopieren können. Besprechen Sie vor Spielbeginn einmal gemeinsam die Regeln und das Ziel des Spiels.

### Grundgedanke –Die Spielfiguren

In dieser Geschichte sind die Plüschtiere und einige Spielzeuge lebendig. Sie können sich bewegen, sprechen, interagieren und Emotionen zeigen. Die Hauptaufgabe der Plüschtiere ist es, für ihre Kinder da zu sein. Sie helfen den Kindern, wo immer es geht und versuchen dabei, möglichst nicht aufzufallen, besonders wenn Erwachsene in der Nähe sind.

Die Plüschtiere sind die Spielfiguren, die von den Kindern erzählerisch gesteuert werden. Die Spielleitungsfiguren werden von Ihnen als Spielleitung gesteuert und geben Auskunft über die Situation oder geben Rätsel auf. Beide werden durch die Figurenmarker aus dem Kapitel „Spielmaterialien“ dargestellt, die auf den Spielplänen entsprechend des Spielverlaufes bewegt werden.

Generell kann jedes Plüschtier, das Arme, Flügel oder Ähnliches hat, diese auch benutzen. Sie können Gegenstände oder Werkzeug verwenden, auch wenn sie keine Finger oder Daumen haben. Dabei entspricht das technische Verständnis dem des spielenden Kindes. Die Plüschtiere können also ein Gerät bedienen, das Musik abspielt oder auch mit Klemmbausteinen etwas bauen. Die Plüschtiere können so auch die Gegenstände auf den Spielplänen nutzen. Einige Gegenstände sind als Gegenstandsmarker im Kapitel „Spielmaterialien“ enthalten. Die Plüschtiere können diese Gegenstände benutzen, oder wenn es sich um kleine Gegenstände handelt, diese auch mitnehmen. Die Spielenden können die Marker auf ihrem Charakterbogen auf das Feld „Notizen“ legen.

Als Vorbereitung können Sie die Gegenstandsmarker nach eigenem Ermessen auf dem Spielplan verteilen und entdecken lassen. Es bietet sich an, die Gegenstände an den Orten zu platzieren, an denen sie wahrscheinlich in der Realität auch zu finden wären.

Beispielsweise würde ein Stift gut ins Kinderzimmer passen oder ein Topf in die Küche. Diese Gegenstände sind entsprechend der Abenteuer sortiert, allerdings können Sie die Gegenstände auch mischen oder nicht verwenden. Die Gegenstände dienen als Aktivierung der Gruppe und sind nicht zwingend für den Fortlauf der Geschichte notwendig.

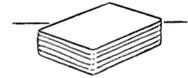
Alle Plüschtiere können sich auf ihre Art und Weise bewegen, dabei entspricht ihre Fortbewegung der des Tieres, das sie darstellen. Auch Plüschtiere, die Fantasiewesen darstellen, können für das Spiel genutzt werden. Sie können mit einzigartigen



neu würfeln, wenn alle ihre Aktionen durchgeführt haben. Dabei sollten Sie beachten, dass eine Aktion nicht zu lange dauert oder nicht zu viele Schritte hat, damit die Gesamthandlung flüssig vorangeht.

## Methoden 2: Spielkarten

Wenn Ihnen Spielkarten zur Verfügung stehen, können Sie entweder aus einem Spiel Karten mit den Werten eins bis zehn herausnehmen oder Standard-Pokerkarten verwenden, wobei das Ass die Eins darstellt.



Alle Mitspielenden ziehen eine Karte und die Höchste darf anfangen. Wichtig ist, dass alle im Zahlenraum bis Zehn sicher sind und diese Methode das Spiel nicht verlangsamt.

Auch die Spielleitung kann eine Karte ziehen, wenn Spielleitungsfiguren an einem Konflikt beteiligt sind. Sie können die Karten bis zum Ende des Konfliktes behalten oder nachdem alle ihre Aktionen durchgeführt haben, einsammeln, mischen und für die nächste Spielrunde neu verteilen.

## Streit vermeiden

Manchmal kann es vorkommen, dass Ihre Mitspielenden sich nicht einig werden, welche Aktion angemessen ist oder sich Aktionen gegenseitig widersprechen.



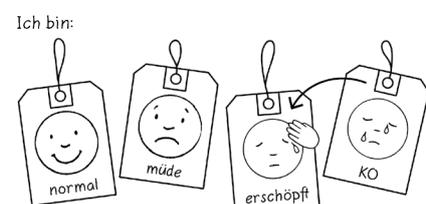
Wenn ihre Plüschtiere sich dann streiten und unbedingt gegeneinander kämpfen wollen, können Sie das zulassen, wenn beide Mitspielenden damit einverstanden sind. Konsens ist hierbei das Schlüsselwort! Nutzen Sie dabei das System zur Initiative und folgen Sie den normalen Regeln. Reime sollten hierbei nicht benutzt werden, da dies einen unfairen Vorteil bedeuten könnte und immer zum Erfolg führt. Wenn eines der beiden Plüschtiere „KO“ ist, ist der Kampf vorbei. Beide Plüschtiere können natürlich entscheiden, den Kampf vorher zu beenden oder aufzugeben.

## Erholung und Hilfe

Wenn ein Plüschtier erst einmal „KO“ ist, kann es nichts mehr machen, außer auf dem Boden zu liegen und eventuell in Sicherheit zu krabbeln. An dieser Stelle müssen die anderen Plüschtiere aus der Gruppe helfen. Sie können gemeinsam versuchen, ihren Freund wieder aufzuheitern und ihm Mut zu zusprechen. Das können sie zum Beispiel mit Reimen, Singen oder anderen fröhlichen, aufmunternden Aktivitäten versuchen.

Wichtig sind dabei eher der gut gemeinte Versuch und die gezeigte Einfühlsamkeit als Würfelergebnisse.

Wenn alle Plüschtiere gemeinsam etwas für ihren Freund unternehmen, gelingt die Erholung ganz von allein und der Zustand des Plüschtiers verbessert sich um eine Stufe, zum Beispiel von „KO“ zu „Erschöpft“.





## Abenteuer 1 – Das verschwundene Schmusetuch

<p><b>Pädagogische Ziele</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Empathie mit Anna</li> <li>• Rätsellösen und Deduktion</li> <li>• Konfliktlösung</li> </ul>	<p><b>Benötigtes Material:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielplan „Haus“</li> <li>• Marker für die Spielfiguren</li> <li>• Marker für die Spielleitungsfiguren (Stifti, Bella, Robi)</li> <li>• Eventuell Gegenstandsmarker zum Spielplan „Haus“</li> <li>• Das Labyrinth aus „Zu Abenteuer 1: Robis Labyrinth“</li> </ul>
---	--

### Die Plüschtiere beschützen ihr Kind Anna

Anna ist 9 Jahre alt und lebt mit ihrer Mutter und ihrem kleinen Bruder Matthis in einem kleinen Haus in der Stadt. Sie geht in die dritte Klasse und mag das Fach Sachunterricht am liebsten, besonders, wenn es um Tiere und Pflanzen geht.

Am Wochenende ist Anna manchmal bei ihrem Vater. Er wohnt aber so weit entfernt, dass sie dann mit dem Zug zu ihm fahren muss. Ihre Plüschtiere nimmt sie immer mit, weil sie nicht gerne allein unterwegs ist.

Matthis ist gerade 6 Jahre alt geworden und wird bald eingeschult. Manchmal spielen Anna und Matthis zusammen, auch wenn sie sich für unterschiedliche Sachen interessieren.

### Einleitung ins Abenteuer



Das geliebte Schmusetuch von Anna ist verschwunden! Sie hat den ganzen Abend geweint und konnte kaum einschlafen, da sie es sonst immer bei sich hatte.

Sie und ihre Mutter haben lange danach gesucht, aber konnten es nicht finden.

Sogar in der Wäsche haben sie nachgeschaut, aber da war es auch nicht.

Nachdem Anna endlich eingeschlafen ist, treffen sich ihre Plüschtiere und besprechen, was sie machen können, um das geliebte Schmusetuch wiederzufinden. Die Plüschtiere überlegen zusammen, was Anna den ganzen Tag gemacht hat. Sie sind sich sicher, dass Anna das Schmusetuch noch hatte, als sie aus der Schule zurückkam. Dann hat sie Hausaufgaben gemacht und mit ihrer Puppe Bella gespielt. Nach dem Abendessen durfte sie noch eine Serie im Fernsehen schauen. Als ihre Mama sie ins Bett gebracht hat, war das Tuch verschwunden! Wo kann es nur sein?



### Aufgabe der Plüschtiere

Das Schmusetuch wiederfinden.

### Geheimnisse für die Spielleitung



Geben Sie diese Informationen nicht heraus, ohne dass die Spielenden eine Herausforderung schaffen müssen.

Das Schmusetuch hat Anna nach dem Fernsehen auf dem Sofa liegen gelassen und es ist in eine Ritze gerutscht. Robi, der Roboter von Annas Bruder Matthis, hat es gefunden und versteckt. Um den Ort zu erfahren, müssen die Plüschtiere Robis Rätsel lösen. Die Gruppe muss den Tag von Anna nachempfinden und alle, in der Einleitung beschriebenen Stationen, im Haus ablaufen.



Danach müssen sie noch den Weg nach Hause finden. Dazu können sie wieder in den Karton klettern und einen Reim ausdenken, der sie zurück ins Kinderzimmer bringt.

### Hindernisse auf dem Weg

1. Aus dem Karton aussteigen.
2. Nicht von Kira entführt werden.
3. Durch den engen Tunnel kriechen.
4. Bono überreden, mitzukommen.

### Optionale Hindernisse

1. Möglicherweise gibt es auch andere Spielzeugdinosaurier, die mit ins Kinderzimmer kommen möchten.
2. Wieder nach Hause zu kommen, kann ein ganz eigenes Abenteuer für die Plüschtiere werden. Möglicherweise wurde der Reisekarton zerstört und nun müssen sie einen anderen Weg finden.

### Spielleitungsfiguren

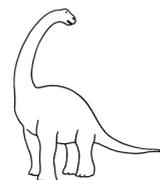
Stego, der Stegosaurier – Er ist ein kreativer Spielzeugdinosaurier, der manchmal stark übertreibt und sich in Beschreibungen verliert. Deshalb erzählt er auch von der „Kreidezeit“ und nicht von der Spielzeugfabrik.



Kira, das Pteranodon – Eine junge Pteranodon-Dame, die nicht gerne am Boden ist und lieber fliegt. Sie ist ein bisschen einsam und sucht neue Spielkameraden.



Bono, der Brontosaurier – Er lebt in den Pfützen der alten Spielzeugfabrik und ist dort eigentlich ganz glücklich.

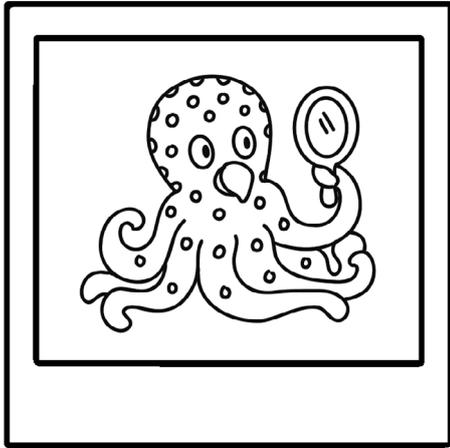
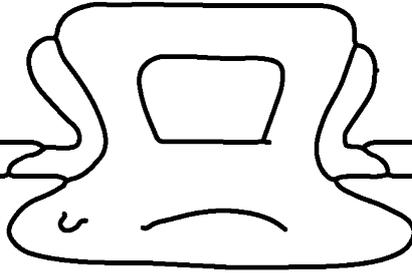


## Abenteuer 5 – Käpt'n Plüschbeins verschwundener Schatz

<p><b>Pädagogische Ziele</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kartenlesen lernen</li> <li>• Werte und Ethik (Gerechtigkeitsempfinden)</li> </ul>	<p><b>Benötigtes Material:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielplan „Insel im See“</li> <li>• Marker für die Spielfiguren</li> <li>• Marker für die Spielleitungsfiguren (Käpt'n Plüschbein, Lori, Donny)</li> <li>• Eventuell Gegenstandsmarker zu den Spielplänen „Zauberwald“ und „Insel im See“</li> <li>• Die Zettelchen aus „Zu Abenteuer 5: Hinweise für die Schatzsuche“</li> </ul>
--	---



## Charakterbogen – Octo



Name: Octo

Plüschtier: Oktopus

Eigenschaften:

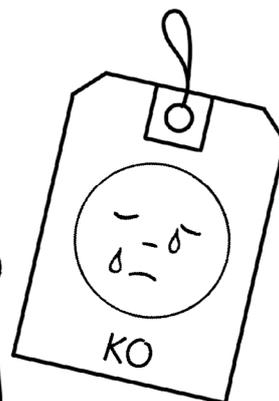
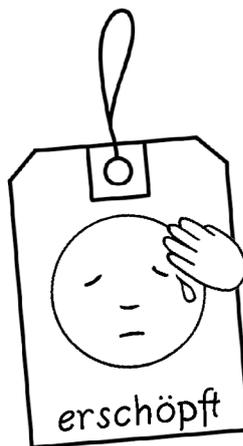
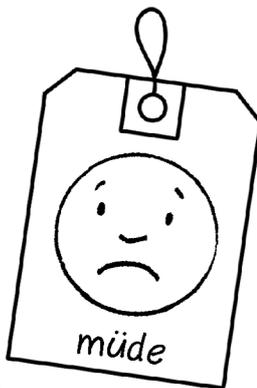
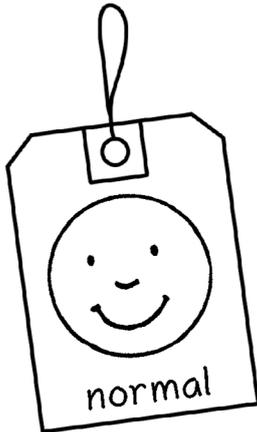
1. schwimmend

2. glitzernd

3. \_\_\_\_\_

Nachteil: rechthaberisch

Ich bin:

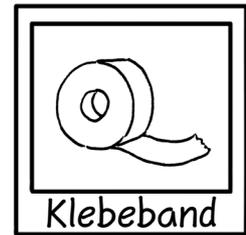
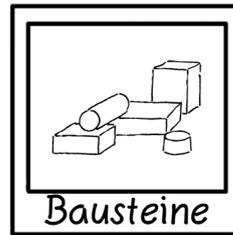
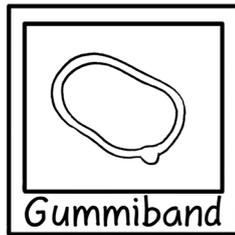
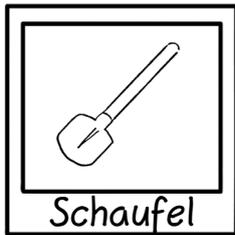
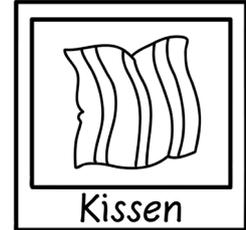
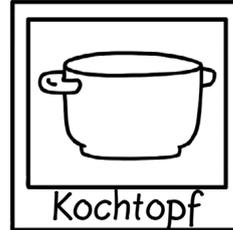
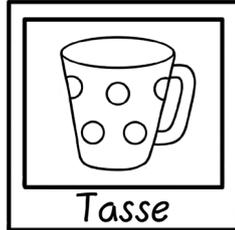


Notizen:

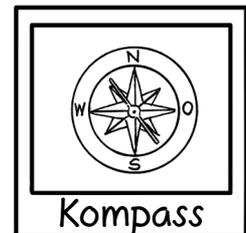
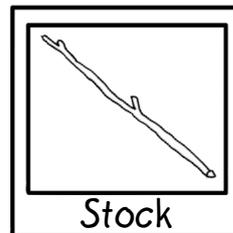
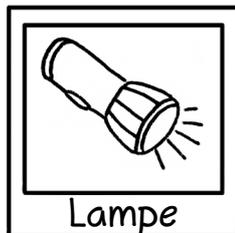
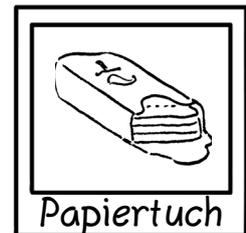
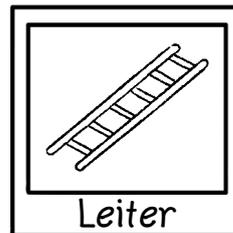
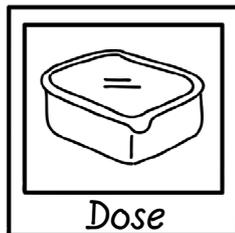
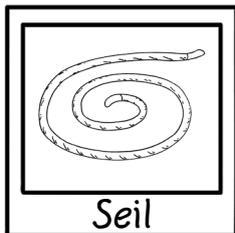


## Gegenstandsmarker

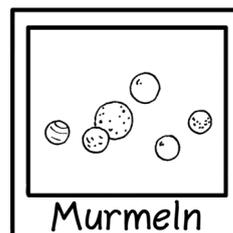
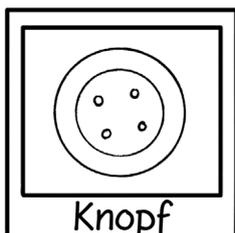
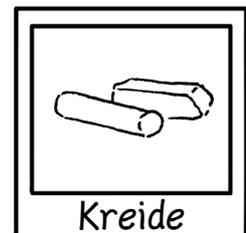
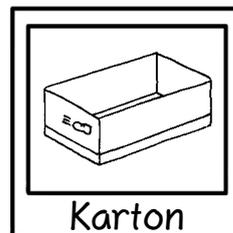
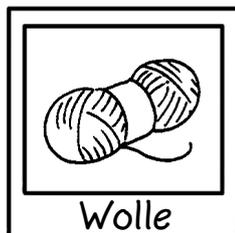
Passende Marker zum Spielplan „Haus“



Passende Marker zu den Spielplänen „Zauberwald“ und „Insel im See“



Passende Marker zum Spielplan „Fabrik“





## Mögliche Rätsel für Abenteuer

Diese Rätsel können als Herausforderungen in die Abenteuer eingebaut werden. Sie können die Seiten kopieren und die Wolken für die Spielenden ausschneiden.

**Die Lösungen lauten:** Ampel, Tag, Spiegel, Schatten, Schwamm, Geheimnis, Name, Schildkröte.

Ich habe drei Augen,  
und kann trotzdem nichts sehen.  
Und zu Fahrern und Spaziergängern  
sage ich, wann zu halten  
und wann zu gehen.

Die ganze Woche,  
außer Mittwoch, bin ich drin,  
obwohl ich auch  
am Mittwoch bin.

Wenn du mich wegwirfst,  
bin ich zerstört.  
Wenn du mich anlächelst,  
lächle ich zurück.

Er steht still,  
wenn man sich still verhält,  
und er geht sofort weiter,  
wenn man sich bewegt.

Ich bin voller Löcher und  
dennoch halte ich das Wasser.  
Wer bin ich?

Wenn du es hast,  
willst du es teilen.  
Wenn du es teilst,  
wirst du es nicht mehr haben.

Er gehört nur dir, aber alle  
anderen verwenden ihn  
mehr als du.  
Was ist das?

Sie schwimmt in der See,  
auf dem Boden wandert sie.  
Sie verlässt nie ihr Haus,  
egal, ob sie geht oder schläft.



## 5. Planung der Grundhandlung und der Herausforderungen

Aus dem festgelegten Abenteuerthema und den geplanten Spielleitungsfiguren entsteht nun das eigentliche Abenteuer. Planen Sie eine grobe Handlung vor, die die Kinder von einer Herausforderung zur Nächsten und schließlich zum Ziel führt. Bereiten Sie die Handlung nicht zu kleinschrittig vor, Sie können davon ausgehen, dass sich die Geschichte beim Spielen von selbst entwickelt. Die geplante Geschichte bietet nur die Grundproblematik und die gespielten Aktionen der Plüschtiere gestalten das eigentliche Abenteuer aus.

Der Einstieg kann ein verschwundenes Spielzeug sein, ein Kind, das nicht schlafen kann oder einfach ein sehr unordentliches Zimmer. Was sie gut vorbereiten können, sind Herausforderungen, Rätsel und Aufgaben, die die Plüschtiere im Rahmen des Abenteuers bewältigen müssen. Hierbei ist es wichtig, die Handlungen der Spielfiguren nicht vorwegzunehmen, sondern offen zu bleiben, was den Ausgang der Geschichte angeht. Je kreativer die Gruppe ist, desto spannender wird das Abenteuer.

### Das Unplanbare

In Rollenspielen passiert es oft, dass die Mitspielenden eine Handlungsalternative finden, die von der Spielleitung nicht geplant war.

Das Abenteuer der Plüschtiere sollte sich dem entsprechend verändern und weiterentwickeln. Seien Sie bereit, auf die neuen Ideen der Kinder einzugehen. Hierbei sollte die Handlung unabhängig vom Scheitern oder Gelingen einer Aktion immer weitergehen. Eine misslungene Aktion sollte keinesfalls zu einem harten Bruch in der Geschichte führen, sondern allenfalls zu weiteren Herausforderungen.

Ein misslungenes Hochklettern am Hochbett könnte beispielsweise dazu führen, dass die Plüschtiere einen anderen Weg hinauffinden müssen. Vielleicht lernen Sie ein fliegendes Plüschtier kennen, das ihnen hilft. Möglicherweise möchte es im Gegenzug dafür auch Hilfe bei einem anderen Problem bekommen. So könnte sich aus dem Scheitern einer Aktion ein weiteres kleines Abenteuer entwickeln.



## 6. Vorbereitung der Materialien

In der Vorbereitung für das Spiel sollten alle Materialien kopiert und ausgeschnitten bereit liegen. Sie können sich hierfür an den Übersichten zu den vorgefertigten Abenteuern orientieren. Zusätzliche Requisiten oder Dekorationen wecken zudem das Interesse der Kinder.

## 7. Vorbereitung der Spielmaterialien

Durch die gemeinsame Interaktion im Spiel trainieren die Mitspielenden ihre Konfliktlösungsstrategien sowie ihre verbalen Fähigkeiten. Die Kinder sollen gemeinsam in ihren Rollen Dialoge führen, gemeinsam Rätsel und Aufgaben lösen oder auch über die Bedeutung von Worten diskutieren. Sollte das Spiel dennoch ins Stocken geraten, können Sie durch Spielleitungsfiguren oder ausgewählte Gegenstandsmarker neue Impulse setzen.

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus: *Stell dir vor, du bist ...*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

