



## „Sag mir, was du erlebt hast!“

Ein Projekt unter der Leitung von Andreas vom Rothenbarth und  
Jana Maria Hildebrandt

mitteldeutscher verlag



**„Sag mir, was du  
erlebt hast!“**





Co  
ll  
M

# „Sag mir, was du erlebt hast!“

Reportagen aus vergangenen Zeiten

Texte schreibender Kinder und Jugendlicher für den  
Bundesverband der Friedrich-Bödecker-Kreise e. V.  
im Rahmen des Programms  
„Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“  
des Bundesministeriums für Bildung und Forschung

herausgegeben vom  
Bundesverband der Friedrich-Bödecker-Kreise e.V.  
unter Mitwirkung von Andreas vom Rothenbarth und  
Jana Maria Hildebrandt (*Mitherausgeberinnen*)

mitteldeutscher verlag

Herausgeber: Bundesverband der Friedrich-Bödecker-Kreise e. V.

Im Rahmen des Programms „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“  
des Bundesministeriums für Bildung und Forschung

Umschlag: Lena Mühleemann

Gestaltung/Redaktion: Mitteldeutscher Verlag GmbH, Halle (Saale)

Weitere Informationen zu den „Autorenpatenschaften“ über:

[www.boedecker-buendnisse.de](http://www.boedecker-buendnisse.de)

Alle Altersangaben beziehen sich auf die Entstehungszeit der jeweiligen Texte.

© 2025 mdv Mitteldeutscher Verlag GmbH, Halle (Saale)

Bernburger Straße 2, 06108 Halle (Saale)

[www.mitteldeutscherverlag.de](http://www.mitteldeutscherverlag.de), [info@mitteldeutscherverlag.de](mailto:info@mitteldeutscherverlag.de)

Alle Rechte vorbehalten.

Der Verlag behält sich die Verwertung der urheberrechtlich geschützten Inhalte dieses Werks insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen auch für Zwecke des Text- und Data-Minings nach § 44 b UrhG ausdrücklich vor. Jegliche unbefugte Nutzung ist hiermit ausgeschlossen und strafbar.

Gesamtherstellung: Mitteldeutscher Verlag, Halle (Saale)

Printed in the EU

## Am Anfang war das Wort ... oder doch nicht?

Vor dem Wort kommt erst noch der Gedanke. Manchmal kommt vor dem Wort auch ein Blick, eine App, ein Geräusch, ein Traum oder leider auch ein Faustschlag.

In Zeiten von *Künstlicher Intelligenz* stellen wir uns den Härten des Selberdenkens und Selbermachens und bringen selbstverfasste Geschichten mit Worten aufs Papier. Auf einem Blatt Papier gibt es kein *copy/paste* und keine *Swipe*-Geste. Wenn man über die Buchseite streicht, bleibt der Text einfach derselbe. Wieso soll man überhaupt schreiben, wenn man es genauso gut auch lassen kann? Wenn man stattdessen träumen kann oder sich von den Algorithmen der digitalen Welt *beträumen* lassen kann. Das Wort *beträumen* gibt es gar nicht, sagt die Rechtschreibkorrektur. Dieser Text ist damit ungültig. Er kann nicht sein – genau wie die Gedanken dahinter. Oder doch?

Die Teilnehmenden der Autorenpatenschaften machen sich in Schreibwerkstätten regelmäßig an die Arbeit, ihre eigenen Gedanken in Lyrik und Prosa zu formulieren. In den Projekten wird die Welt der Worte betreten. Mit verschiedenen literarischen Methoden und Ansätzen verwandeln sich die ungeschriebenen Geschichten in reale Bücher.

Möglich ist dies durch die Förderung des Bundesministeriums für Bildung und Forschung im Rahmen des Programms „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“. Mit den Landesverbänden der Friedrich-Bödecker-Kreise e.V. haben sich kompetente Bündnispartner herauskristallisiert, die das Projekt „Wörterwelten. Lesen und schreiben mit AutorInnen“ umsetzen. So werden jedes Jahr im fünfjährigen Programmzeitraum rund vierzig Bücher veröffentlicht.

In den Workshops werden Kinder und Jugendliche oft genreübergreifend zum Schreiben motiviert. Macherinnen und Macher aus

den Bereichen Musik, Fotografie, Rap-Text, Tanz, Theater oder Hörbuch flankieren nicht selten die Arbeit mit den AutorenpatInnen. So entstehen Poetry-Slam-Texte, Comics, Drehbücher oder Dialogsequenzen für darstellendes Spiel. Kinder und Jugendliche begeben sich auf Fantasiereisen in ein Land der unbegrenzten Möglichkeiten, der tausend tanzenden Worte, der wilden Assoziationen, die eingefangen und zu einem Schreiberlebnis zusammengefügt werden.

„Sag mir, was du erlebt hast“ war ein Projekt des Bundesverbands der Friedrich-Bödecker-Kreise e. V. in Kooperation mit dem Friedrich-Bödecker-Kreis Thüringen e. V., der Kinderbibliothek Erfurt und der Grundschule „Riethschule“ Erfurt im Rahmen der Initiative „Wörterwelten“. Dabei begleiteten Andreas vom Rothenbarth und Jana Hildebrandt von März bis September 2025 die Maßnahme. Das Projekt wurde durch Mittel des Bundesministeriums für Bildung und Forschung im Rahmen des Programms „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“ finanziert. Unsere besondere Anerkennung gilt den Teilnehmerinnen und Teilnehmern der Werkstätten, die sich mit großem Engagement auf die Autorenpatenschaften einlassen, die uns immer wieder überraschen und überzeugen und deren Persönlichkeiten uns vielfach beeindruckten. Vielen Dank dafür!

*Bundesvorstand  
der Friedrich-Bödecker-Kreise e. V.*

## **Sag mir, was du erlebt hast! – Reportagen aus vergangenen Zeiten**

Ein Märchenerzähler und eine Künstlerin schaffen Erlebnisse für 6- bis 7-jährige Kinder und fragen anschließend nach ihren Eindrücken.

Beide berichten von den Spielen ihrer Kindheit, von den Pflichten und Aufgaben, von ihren Haustieren. Und erzählen natürlich Geschichten.

Sie ermuntern die Kinder aber auch, andere zu fragen: Eltern, Großeltern, andere Kinder. Und sie ermuntern sie, das Gehörte auf's Papier zu bringen, zuerst gemalt, später dann auch geschrieben.

Der Weg dorthin ist mühsam. Zuerst erfahren die Kinder den Zauber des Zuhörens, das Sehen von Bildern, wenn sie einen Text mit geschlossenen Augen hören. Danach, mit viel Konzentration, bringen sie das Gesehene zu Papier. In der ersten Klasse sind die sprachlichen, schriftlichen Mittel noch begrenzt, aber Kinder finden immer Wege, sich mitzuteilen. Und sind dabei erstaunlich genaue Beobachter und Berichterstatter.

Wir haben uns entschieden, das Projekt im Duo zu führen.

Der Märchenerzähler Rothenbarth arbeitet mit Worten und hat den Text im Blick, Jana Hildebrandt, die Künstlerin, begegnet den Kindern ganzheitlich, kann Impulse für kreative Prozesse viel direkter geben und so auch Kinder mit unterschiedlichen Voraussetzungen gleichermaßen ansprechen.

Der Märchenerzähler und die Künstlerin geben, jeder auf ihre Weise, Einblicke in längst vergangene Lebensumstände, die heutigen Kindern weit entfernt scheinen.

Eltern, Großeltern und Kinder haben gemeinsam alte Zeiten im Gespräch neu erlebt. Ehrenamtliche brachten Spezialwissen ein, seien es Erfahrungen aus der Holzwerkstatt, vom Spielplatz oder musi-

kalische Unterstützung. Für die Kinder erweiterte sich der Horizont. Auch die Eltern fanden sich als Vermittler zwischen heutiger, moderner Lebenswirklichkeit und familiärer Tradition überrascht wieder.

Die Kinder erlebten aufmerksamer, erfuhren mehr, erfragten gezielter und berichteten schließlich selbst. So entstanden Reportagen aus vergangenen Zeiten, so ehrlich und klar, wie es nur 7-Jährige formulieren können.

Die wöchentlichen Zusammenkünfte waren sehr viel mehr als eine „Märchen-AG“, wie sie in der Schule bald genannt wurden. Sie waren eine Gemeinschaft, die sich miteinander eine neue Welt, die der eigenen Wurzeln, erobert hat.

*Andreas vom Rothenbarth und Jana Hildebrandt*



# 1. Wie entsteht ein Märchenbuch

Am ersten Tag des Projekts hören alle Kinder der ersten Klassen Märchen.

In den folgenden vier Tagen wählt sich jede Klasse eines der Märchen aus und gestaltet daraus ein eigenes Märchenbuch. Im Schreiben sind die Kinder noch nicht sicher, aber das Gehörte in Bilder umsetzen können sie sehr gut.

Der Märchenerzähler erzählt das Märchen in kurzen Abschnitten. Die Kinder hören mit geschlossenen Augen und „sehen“ die Szene, die sie gleich darauf zu Papier bringen.



Die Kinder malen, was sie gehört haben.

So geht es Stück für Stück durch das Märchen. Am Ende des Tages bringen wir Text und Bilder zusammen, kleben auf und binden ein Buch.



Aus „Der zauberkundige Bettler“

Kinder und Lehrer sind erstaunt, wie schnell ein Buch entstehen kann. Wir sind erstaunt, wie genau Kinder beobachten, was sie hören, und wie sie es darstellen:



„Vor langer Zeit lebte im fernen China einmal ein Bauer, der hatte einen Birnbaum mit herrlichen, gelben Früchten in seinem Garten. Er pflückte die Birnen und lud sie auf einen großen Wagen. Den zog er zur Stadt.“



„Das war Rapunzel, die in ihrer Einsamkeit sich die Zeit vertrieb, ihre süße Stimme erschallen zu lassen.“



„Sie kamen an einen hohlen Baum. Da hatte ein wilder Bienenschwarm seine Wohnung, der hatte so viel Honig gesammelt, dass der am Stamm herunterlief. Die Brüder wollten ein Feuer entfachen, um die Bienen zu vertreiben, dass sie den leckeren Honig fortnehmen könnten“



„So fiel die kleine Maus endlich selbst in das kochende Kraut. ... Und der Kater aß und aß und fand endlich einen kleinen Mause Schwanz in seinem Kraut. Und er zog und zog und zog endlich seine kleine Frau aus dem Kraut. Und die roch soo gut, denn sie war schon ganz gar. Und so hat er sie – haps – gefressen!“

Am Ende der Woche hat jede Klasse ein Märchenbuch zusammengestellt, nur aus eigenen Bildern.



Alle Märchenbücher

## 2. Darstellendes Spiel

Aus den vier ersten Klassen melden sich 23 Kinder zur „AG Wörterwelten“ an. Der Begriff „Märchen-AG“ bürgert sich schnell ein.

Die Kinder zeigen den Kindern aus den anderen Klassen, mit welchem Märchen sie sich beschäftigt haben. Sie malen Bühnenbilder, basteln Stabpuppen und Spielfiguren, verteilen Rollen. Endlich führen sie „ihr“ Märchen vor den anderen Kindern der AG auf.

Manche haben großes Talent im Darstellen. Es gibt kleine Erzähler, die sich noch an den genauen Wortlaut ihres Märchens erinnern. Andere entwerfen starke Bühnenbilder, Dramaturgen führen Regie, wieder andere begeistern die Kinder mit ihrem Spiel. Jeder findet seine Rolle, und ist stolz auf das, was er einbringen kann.

Auch das Zuhören muss geübt werden. Einer Aufführung zu folgen ist nicht ganz einfach. Plötzlich vom Stuhl aufspringen, in die Inszenierung eingreifen, reinreden – das sind alles Dinge, die die Schauspieler aus dem Konzept bringen können. Wir lernen dabei, und es gelingt von Aufführung zu Aufführung besser.

Jedes Kind ist mal Darsteller und mal Zuschauer, erlebt die verschiedenen Seiten des Theaters, und merkt, wie es sich auf der anderen Seite anfühlt.

Vor dem Spiel üben wir, Gefühle darzustellen. Wir finden Gefühle heraus, die wir kennen, suchen die passenden Smileys dazu und machen die passenden Gesichter dazu. Freude, Liebe, Traurigkeit, Angst, Wut, Kummer und noch mehr. Als gerade alle Kinder die Furcht in Ausdruck, Gesicht, Körperhaltung zeigen, und ein Gefühl unendlichen Schmerzes den Raum füllt, geht die Tür auf, und ein Papa möchte sein Kind abholen – wir mussten Einiges erklären!



Theaterwerkstatt



Stabpuppen



Aufführung



Furcht, aber nur gespielt

### **3. Erzähl von deinen Tieren**

In unserem Fragebogen berichten die Kinder von ihren Tieren.

Die meisten Kinder haben ein Haustier. Hasen bei Oma und Opa, eine Katze in der Wohnung, ein Küken bei den Großeltern in der Türkei oder einen Goldfisch im Glas. Basti hat sogar einen Orca, sagt er.

Und sie lieben ihre Tiere, füttern sie und manche sprechen auch mit ihnen.

Und alle Tiere geben ihren Menschen etwas: Weiches Fell zum Kuscheln, Freude, Schnurren, Entspannung, Wohlfühlen.

Fragebogen „Wörterwelten - Haustiere“

Lisbeth & Helbing

Hast Du ein Haustier? Welches? Oder Haben Deine Großeltern Haustiere?

Hund Katze

Hat Dein Tier einen Namen?

Zango, Minka

Was magst Du an Deinem Tier am meisten?

das es kletan kan,

Was frißt Dein Tier? Wer füttert es?

~~das~~ <sup>ich</sup> meine Katzen füttere

Gibt Dir Dein Tier etwas?

kaka, Lide, und kratza

Wo schläft Dein Tier? Darf das Tier mit ins Bett?

Ja, <sup>im</sup> Kissen  
~~Kissen 2~~

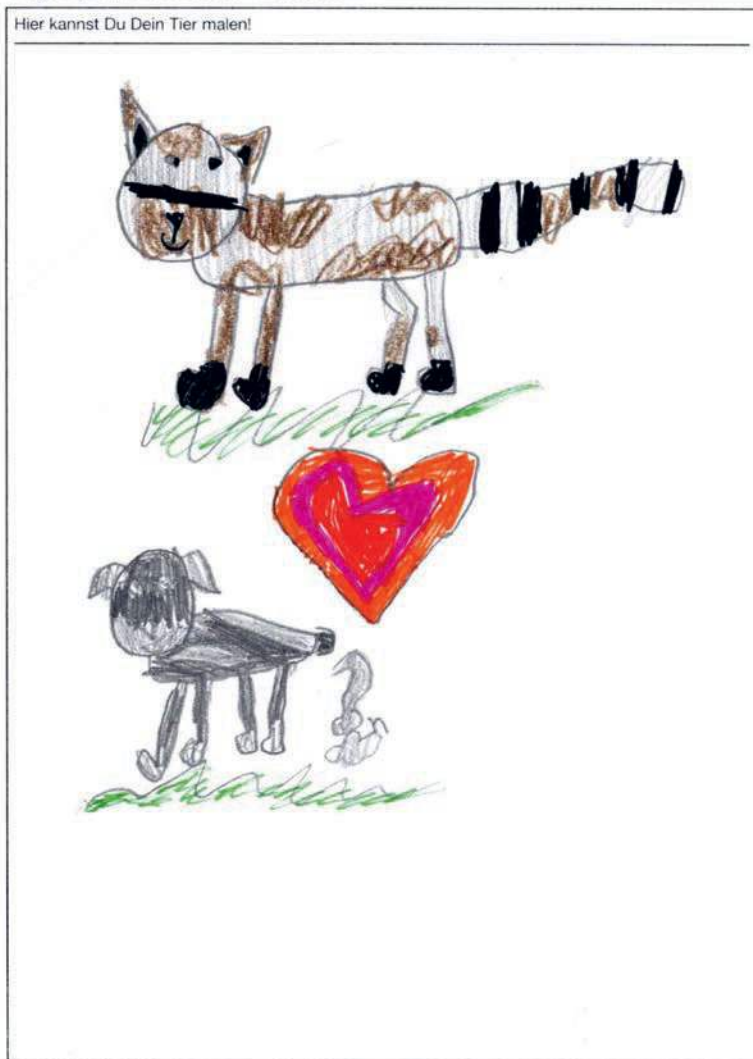
Kann Dein Tier mit Dir sprechen?

wales im Begepacht  
Ja es kan ein kan Wörter

Lisbeths Fragebogen

Fragebogen „Wörterwelten - Haustiere“

Hier kannst Du Dein Tier malen!



Lisbeths Tiere

Fragebogen „Wörterweiten - Haustiere“


Ellas Hobby ist ich bin 7

Hast Du ein Haustier? Welches? Oder Haben Deine Großeltern Haustiere?


Hasen 

Hat Dein Tier einen Namen? Klara 

Was magst Du an Deinem Tier am meisten?

plauschiges Fell 

Was frisst Dein Tier? Wer füttert es? Ich füttere 

Hasen füttere 

Gibt Dir Dein Tier etwas?

Kratzen/Treten 

Wo schläft Dein Tier? Darf das Tier mit ins Bett?

Hasenstall 

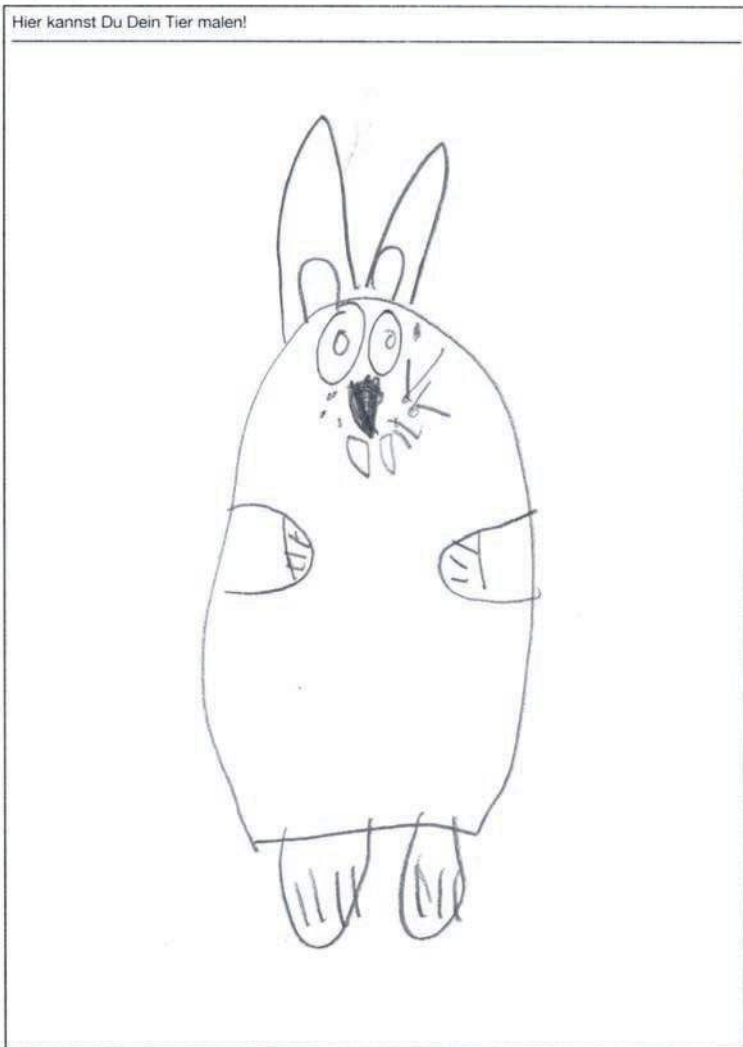
Kann Dein Tier mit Dir sprechen?

Alles kann 

Ellas Fragebogen

Fragebogen „Wörterwelten - Haustiere“

Hier kannst Du Dein Tier malen!



Ellas Hase

## 4. Opa, erzähl von deinen Haustieren

Übers lange Wochenende bekommen die Kinder Fragebögen für ihre Großeltern mit.

Sie üben sich im Interviewen und erfahren etwas über Omas und Opas Kindheit.

### Fragebogen „Wörterwelten - Haustiere“

Oma/Opa, wie war das, als Du 7 Jahre alt warst?

*Wendy* *Diana Margot*

Hattest Du ein Haustier? Welches? Oder hatten Deine Großeltern Haustiere?

KATZEN HÜHNER WELLENSITTICH  
GÄNSEKÄUINGEN

Hatte Dein Tier einen Namen?

KATZE MINKA + PARTZEL

Was hast Du an Deinem Tier am meisten gemocht?

KATZENBABYS

Was hat Dein Tier gefressen? Wer füttert es?

MILCH MÄUSEFUTTER

Konnte Dein Tier mit Dir sprechen?

Nein

Gab Dir Dein Tier etwas?

KUSCHELN SPIELEN

Wo hat Dein Tier geschlafen? Durfte das Tier mit ins Bett?

KÜCHE AM OFEN  
VOGEL KÄFIG



Wir erfahren nicht nur, was Oma und Opa mit ihren Tieren gemacht haben, sondern probieren es auch selbst aus.

Wir haben Oma Carmen eingeladen, um uns zu erzählen, wie sie als Kind Haustiere versorgt hat.

Sie erzählt: Hühner waren da, und im Frühjahr hatten diese kleine Küken. Das Kükenfutter war die Aufgabe der Kinder.

In unserer AG versuchen wir, das nachzustellen. Wir brauchen dazu ein Hackbrett, ein Wiegemesser, Brennesseln, gekochte Eier, Haferflocken und Möhren. Gummihandschuhe wegen der Brennesseln gehören dazu.



Zutaten

Das Hackbrett stammt von der Oma der Oma, das Wiegemesser von deren Oma: vermutlich im Jahr 1901 von der Firma P. L. Schmidt aus Elberfeld hergestellt.



P. L. Schmidt Elberfeld

Eier, Haferflocken und Möhren bringt Oma Carmen frisch mit, die Brennnesseln finden die Kinder auf dem Schulhof:



Brennnesseln sammeln, aber vorsichtig!

Nun wird gehackt, jeder darf mal ran, aber immer mit beiden Händen am Wiegemesser, damit keine Finger abgehackt werden:



Kräuter hacken

Am Ende ist die Schüssel voll mit frischem Kükenfutter. Weil wir keine Hühnerküken in der Schule haben, bekommen es die Entenküken unten am Fluss.



Futter ist fertig!

## 5. Oma, erzähl von deinen Kinderspielen

Die Kinder nehmen Fragebogen mit nach Hause und fragen ihre Großeltern nach den Spielen ihrer Kinderzeit. Manche können Oma oder Opa besuchen, andere telefonieren, auch weit ins Land der Großeltern. Manchmal helfen Mama und Papa bei den Fragen. Es antworten Opa Börnie, Oma Christel, Opa Dieter, Oma Ingrid, Oma Kathrin, Oma Liane, Oma Al Hamad, Oma und Opa Tütkü, Opa Andreas, Oma Carmen, Uroma Renate und Uroma Regina.

Oma, Opa, wie war das, als du 7 Jahre alt warst?

Wie hast du als Kind gespielt? Allein oder mit Nachbarskindern und Geschwistern?

Mit Nachbarskindern - keine Geschwister

Nachbars Kinder!

Allein selten ohne mit Tieren Hund / Katzen  
Ganz oft und liebt mit allen Nachbarskindern aus dem Dorf

Ich habe mit Kindern und Geschwistern gespielt.

Mit Nachbars Kindern

Mit meiner Freunden

Mit allen Kindern (Geschwister, Nachbarskinder)

Mit meiner Schwester

Kinder aus der Straße, meist in Gruppe gleichaltrige,  
sind zusammengezogen

Wo hast du gespielt? Drinnen oder draußen?

draußen  
= immer hier  
Auf dem Hof  
Draußen auf dem Hof  
draußen mit meiner Mutter  
Immer dort  
Meist draußen  
draußen & draußen

Wo durftest du nicht spielen? Gab es gefährliche oder verbotene Orte?

Es gab keine gefährlichen Orte für mich  
Am hinteren Hof war eine Ruine das war verboten  
Wir durften nicht am Wasser / am Strohscheiter auf dem Hof  
traute hinaus wo es verboten ist in der hinteren Scheune  
auf dem Fliegplatz etc, aber das war eh abgegrenzt  
außerhalb des Hofes, die ist trotzdem abgegrenzt  
Außerhalb des Hofes.  
Nicht auf der Straße  
In der Küche  
An der Gera oder unter der Brücke  
- es gab keine Themen verboten  
- ich wollte nie im Scheiterhaufen spielen  
- ich wollte nie wieder ins Wasser gehen  
ich einen der Bauern auf

Hast du extra Spielzeug benutzt oder mit dem gespielt, was grade da war?

Gummistift, Buben im Wald  
- Was grade da war  
- keine Treppe haben mit dem Lebensdeck  
gespielt

Sachen mit gebracht  
Was da war, Bälle, Kreisel, Rollen  
Rollschuhe

Wir haben mit dem Ball gespielt.  
Spielzeug was ist das? wir haben ja die Tischtennis, manchmal ohne Tischtennis, Mummeln

würfel- und puzzlespieler  
Wir spielen mit allem was wir finden, vorfinden  
Tiere, Bälle, Wägen, Treppe  
verschiedene Geräte, Bälle, Kugeln, Bälle, etc.

Meine Puppe, Kreide  
Was grade da war. Springseil und Kästchen springen

Wann musstest du zuhause sein? Brauchtest du eine Uhr?

Wenn es dunkel war bzw. 18 Uhr  
keine Uhr gehabt

Um 18:00h wenn der Bäcker geschlossen hat  
Brandt keine Uhr, der Glöckler war das Zeichen  
der Schicht 6 (schwarz)

Zum Abendessen, wenn alle klein gegen Abendessen hatten wir die  
größten Getränke und hatten es kein

16:00 Uhr mussten zu Hause sein.  
ich

Um 18 Uhr, Nein  
Ja, um 18:00 Uhr  
18 Uhr zuhause sein und ich hatte eine Uhr  
- Im Dunkeln was ich nicht drange  
im Dorf wurde gerufen

Kannst du dich an Kinderverse oder Abzählreime erinnern?

Ja Nein Ja

- Eine neue Muck
  - Eine neue Miste
  - Oma + opa, saßen auf der Sofa
- eine, meine, müde, es regnet nicht Käte  
eine, meine, meck, - 1. Untertung!

Ripser, Ripser, du mußt wandern....

Ziehend durch, ziehend durch die gold'ne Erde

Der Pflumsack geht rum  
mein rechter Platz ist leer

Gab es Spiele, die du immer wieder gespielt hast?

Hali Hali, Hüpfkistchen

Mensch ärgere dich nicht

Hacken, Vorkochen - Hipse (Hirsgeisse)  
auf dem Mischbrot - Schule gespielt, Baden gespielt  
bräutet mit den Omas und Opas

Buden bauen, Vorkochen, Hacken,

Fussball.

Ja Mama  Bat spiele

mit Puppen

Himmel und Hölle, Federball, Fußball

- Hab gem. Taschenrechner anpacken  
- Spitzentafel des Trücker und Feine andere  
- Hüpfkistchen + frim: 1971

Völkerball Eis Hockey

## 6. Erzähl mir, was du gern spielst!

Von alten Spielen berichteten die Großeltern der Kinder. Jetzt dürfen die Kinder selbst erzählen, was sie gerne spielen. Wir setzen uns dazu in einen Stuhlkreis. Immer zwei Kinder stellen sich Fragen: Was spielst du gern? Womit spielst du am liebsten und mit wem?

Am Anfang ist es ungewohnt, ein „Interview“ zu führen, aber wie kann man etwas über die anderen herausfinden, wenn nicht durch Fragen und Zuhören?



Im Interview

Henry spielt gern Videospiele mit seiner Schwester Ella. Sie spielen auch mit Spielzeug und manchmal mit Sachen, die sie finden. Im Garten und auf der Straße beim Haus dürfen sie frei herumtollen.

Lisbeth erzählt, dass sie schonmal aus Grashalmen ein kleines Zelt gebaut hat und sogar eine kleine Holzfigur bastelte, die in dem Zelt wohnt.

Lisbeths Geschichte erinnert Jana daran, wie sie als Kind Häuser aus Steinen und Blüten für tote Hummeln und Mäuse gebaut hat. Sie dachte damals, dass die Tiere wieder lebendig werden, wenn sie in ein schönes Haus gelegt werden. Henry, Lisbeth und Madlien finden das lustig und ein bisschen dumm. Madlien fällt ein, dass sie schonmal einen Totenkopf gesehen hat.

Ella und Nujin erzählen sich von ihren Gärten, und Ella vom Showtanz-Zirkel, den sie mit ihrer Freundin besucht. Fangen und Verstecken spielt sie auch. Mia verabredet sich am Telefon mit ihrer Freundin am Spielplatz, und hat auch eine Uhr, damit sie rechtzeitig nach Hause kommt.

Lisbeth darf auch alleine draußen spielen, aber sie muss um 5:00 Uhr zu Hause sein, am Wochenende um 6:00 Uhr. Henry sagt, er kann solange Fahrrad fahren, wie er will.

Lisbeth spielt am liebsten mit ihrer Mama mit Schleichpferden und ihrem Reiterhof. Henry hat eine gruselige Barbie, vor der er Angst hat und die er gerne aus dem Fenster werfen würde. Während wir über diese Idee lachen, baut Madlien einen Turm aus Stühlen, um uns zu zeigen, womit sie gerne spielt. Jetzt versucht Lisbeth mal Charlotte eine Frage zu stellen: „Was spielst du gerne?“ Charlotte spielt am liebsten Wasserschlacht.

In einem sind sich alle einig – Blödsinn machen sie alle gern!

Womit kann man sich noch die Zeit vertreiben? Die Erwachsenen hatten da noch einige Ideen aus ihrer Kindheit, die sie den Kindern zeigen. Für viele Spiele braucht man nicht mal teures Spielzeug und für manche überhaupt keins.

## Mondmäuse

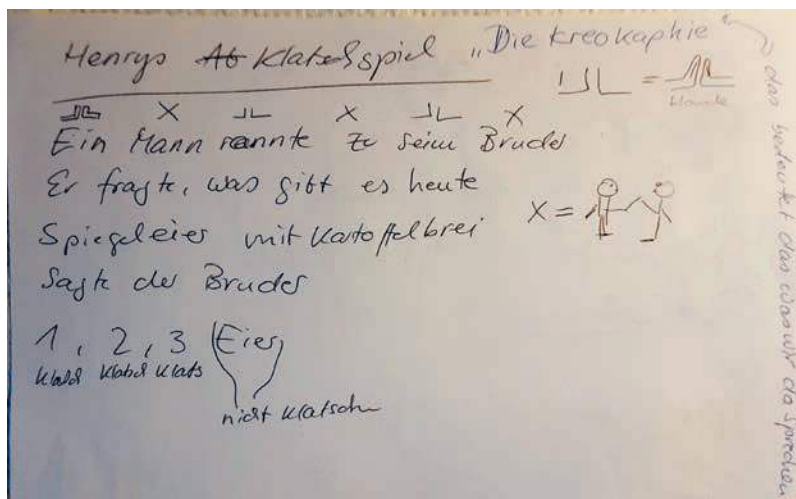
Für dieses Spiel braucht man nur eine Murmel oder eine kleine Kugel und etwas Alufolie. Die Alufolie wird zu einem Streifen gefaltet, dann ein paarmal umgeschlagen und zu einer Röhre geformt. In die Röhre kommt eine Murmel und die Enden der Röhre werden umgeklappt. In einer Plasteschüssel wird die Aluröhre herumgeschwenkt, bis die Murmel aus der Röhre eine Kapsel oder Pille geformt hat. Die Pille kann man von einer Hand in die andere fallen oder über einen Tisch laufen lassen. Sie zuckt und richtet sich zufällig auf. Es sieht aus, als würde eine Maus im Astronautenanzug herumhüpfen.



Mondmäuse

## Klatschspiele mit Tine

Sich mit dem Spielpartner rhythmisch abklatschen und dazu einen witzigen gereimten Spruch aufsagen? Da muss man ganz schön üben, um die Hände zur richtigen Zeit gegeneinander zu schlagen und die Fäuste auf- und zuzumachen. Kennt ihr solche Klatschspiele noch? „Der Holzfäller Amadeus“ oder „Bei Müllers hat 's gebrannt“ haben viele Kinder früher auf dem Schulhof gespielt. Unser Gast Tine zeigt uns wie es geht, denn sie kann sich noch genau an den Wortlaut und die Klatsch-Reihenfolge erinnern. Manche Kinder sind von dem Spiel so begeistert, dass sie immer und immer wieder üben, bis sie es fehlerfrei hinbekommen. Andere denken sich sogar eigene Sprüche aus.



Henrys erfundener Klatschvers

## Knopf-JoJos mit Andreas

Andreas erzählt uns, wie er als Kind mit dem Nähzeug seiner Eltern gespielt hat, die als Schneider und Handarbeitslehrerin gearbeitet haben. Wenn sie auch damals nicht viel Spielzeug hatten, mit Faden und Knöpfen kann man ein wunderbares Geschicklichkeitsspiel und Beruhigungsmittel basteln. Zwirn und Knöpfe haben wohl auch heute noch alle Kinder zu Hause und darum basteln wir Knopf-JoJos. Ein etwa 1m langer Zwirn wird zum einen Knopfloch rein- und zum gegenüberliegenden Knopfloch wieder rausgesteckt. Dann wird der Faden verknotet und mit Zeigefinger und Daumen hält



Nujin kann's

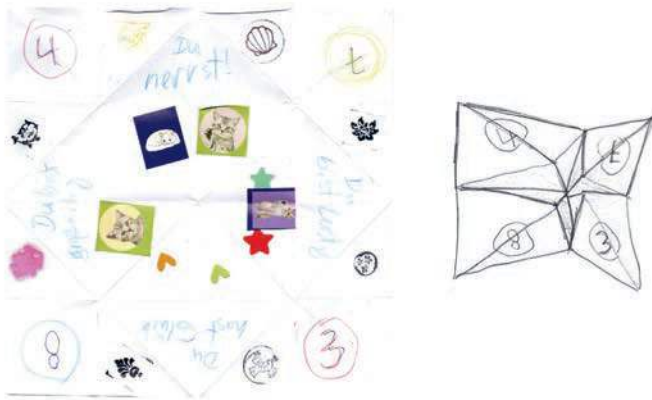
man die Enden des Fadens, sodass der Knopf in der Mitte baumelt. Mit Schwung wird der Faden mit dem Knopf dreimal geschleudert und dann die Schlaufen schnell nach außen gezogen. Beim Ziehen und Loslassen dreht sich der Zwirn ein und aus und der Knopf kommt in Bewegung - er surrt und läuft wie ein Rad – wenn man es richtig macht. Das Ziehen können die Kinder schnell, das Loslassen fällt ihnen aber schwer. Durch gemeinsames Ausprobieren und mit viel Geduld lernen alle, wie sie das JoJo in Bewegung halten können. Nach und nach schreien alle Kinder begeistert: „Jetzt kann ich es!“ Ein tolles Gefühl, eine komplizierte Technik gemeistert zu haben.

Dann wird es immer stiller im Raum, weil alle durch das gleichmäßige Surren entspannen. Wenn man dieses Knopf-JoJo dabei hat, kann man auch besser den Geschichten des Erzählers lauschen.

## Himmel und Hölle mit Andrea

Wir haben Andrea eingeladen, die viele falt- und Bastelspiele kennt. Andrea zeigt, wie man aus Papier ein Spielzeug faltet, das wir als „Himmel und Hölle“ kennen. Bei diesem Spiel fragt man ein anderes Kind nach einer Zahl und klappt dann genauso oft das gefaltete Spielzeug auf und zu. Das Kind darf dann eine Ecke hochklappen und wird mit einem Bild oder einem lustigen Spruch überrascht. Mit diesem Faltspiel kann man liebevolle oder freche Botschaften übermitteln, das Kind zum Lachen bringen oder necken. Auch als Orakel kann es eingesetzt werden, um eine zufällige Antwort zu erhalten.

Es dauert eine Weile, bis alle Kinder die falttechnik hinbekommen, aber am Ende macht es großen Spaß das Spielzeug mit Bildern und Orakelsprüchen zu verzieren. Das wird natürlich gleich mit den Freunden ausprobiert: „Sag mal eine Zahl!“



Himmel und Hölle

## Zaubertränke und Apothekerspiel mit Jana

Jana hat als Kind gerne Zaubertränke gebraut. Dazu nimmt man am besten ein großes Blatt von der Klette, wenn man kein Eimerchen dabei hat. Im Garten oder im Park werden Blüten und Knallerbsen vom Strauch gesammelt. Wir machen das auf dem Schulhof und zeigen den Kindern bei dieser Gelegenheit gleich, welche Pflanzen hier giftig sind und welche man anfassen darf. Gänseblümchen, Löwenzahn und Gras erkennen alle Kinder – ab in den Eimer damit.

Die gesammelten Zutaten werden zerkleinert und mit einem Stein etwas zerquetscht. Dann kommt alles in ein Glasfläschchen und wird mit Wasser aufgegossen.

Das Gebräu kann ein Zaubertrank sein oder eine Medizin aus der Apotheke – aber trinken dürfen wir es natürlich nicht. Wir stellen uns vor, dass wir ein krankes Haustier haben und in die Apotheke gehen, um eine Medizin zu kaufen.

Dazu haben wir uns lustige Sprüche ausgedacht:

*Silla:* Herr Apotheker, mein Hund hustet, habt ihr was, was nicht viel kostet?

*Henry:* Das hier kostet 99,22 Euro. Das ist ein Saft mit grünem Gras und ein bisschen Dreck drin! Und ein paar Baumblüten drin und Grashalmen. Ich weiß aber nicht, ob es das ist, was sie wollen?

*Nujin:* Mein Fisch ist sehr krank. Hast du vielleicht was, was meinen Fisch heilen kann?

*Pella:* Ja bitte!

*Nujin:* Dankeschön.

*Andreas:* Frau Apothekerin, was soll ich nur machen? Mein Fisch sagt so sonderbare Sachen! Von einem Glas mit Wasser aus Schnee und saurem Klee und gelben Blüten und Saft von grünem, grünem Gras. Mein liebes Fräulein, ihr Fisch hat Recht. Von diesem Zeug wird ihm ja schlecht.



Blüten sammeln



Medizin ist fertig, aber bloß nicht trinken!



Wolkenfiguren

## Wolkenbilder

Der Nachmittag ist schön warm, und wir liegen auf der Wiese, hören Wolkengeschichten und Wolkenlieder, und schauen den Wolken am Himmel zu; sehen, wie aus Schäfchenwolken Elefanten, Krokodile, Hasen und andere Tiere werden.

Mit Kleber, himmelblauem Papier und Kreidepulver malen wir Wolkentiere, die wir gesehen haben:



Wolken malen



Mia-Amiras Krokodil und Hase



Bastians Pinguin



Nujins Mensch und Fee



Henrys Elefant

## Murmelspiele

In den Ferien treffen sich einige unserer Kinder mit anderen Kindern in der Schule zum Murmelspielen.

Ein Spiel heißt „Murmelloch“. Dazu wird mit dem Schuhabsatz ein Loch in den Boden gedreht. Mit einem Stöckchen wird ein großer Kreis drumherum gezeichnet. Auf der Kreislinie stellen wir uns auf. Ritze, ratze, Rübenschwein, einer muss der Erste sein! – so wird ausgezählt, wer das Spiel beginnt. Auch, wie viele Murmeln jeder werfen darf, muss erst ausgemacht werden. Dann wirft der erste seine Murmeln zum Loch. Nicht jede trifft, aber das ist noch nicht so wichtig. Nacheinander wirft jeder seine Murmeln, und merkt sich, wo seine eigenen liegen.

Wenn jeder dran war, beginnt die zweite Runde: Wer die meisten Murmeln im Loch hatte, oder am nächsten dran war, darf nun versuchen, alle anderen Murmeln ins Loch zu „schucken“, d.h., mit dem gekrümmten Zeigefinger anzuschubsen. Solange man trifft, geht es weiter; sobald man das Loch verfehlt, darf man alle Murmeln aus dem Loch nehmen und der Nächste ist an der Reihe.

Wenn keine Murmeln mehr übrig sind, zählt man, wie viele jeder hat.

Es gab früher sehr verschiedene Murmeln, kleine, billige Murmeln aus Ton, Tonmurmeln in schillernden Farben und zauberhafte Murmeln aus Glas. Wer seine Glasmurmeln nicht verlieren wollte, konnte sie z. B. gegen 5 oder 10 Tonmurmeln austauschen. Jeder hatte eine besondere Lieblingsmurmeln, auch die wurden gerne gezeigt oder auch mal getauscht.

Ein anderes Spiel ist, aus einem Schuhkarton eine Brücke oder ein Schloss zu bauen: ein, zwei oder drei verschieden große Torbögen aufmalen und ausschneiden. Dann werden Zahlen darübergeschrie-

ben: Das größte Tor bedeutet einen Punkt, das mittlere vier Punkte, das kleinste 10 Punkte. Zuerst gibt jedes Kind eine oder zwei Murmeln als Einsatz, daraus wird später die Belohnung für den Sieger.

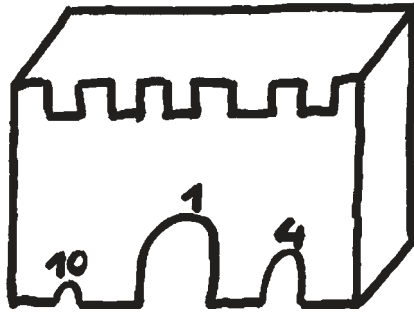


Alte Murmeln

Das Schloss oder die Brücke wird am Rand des Spielfelds aufgestellt, drei oder vier Schritte entfernt stehen wir Kinder in einer Reihe hintereinander. Natürlich wird die Reihenfolge wieder mit einem Abzählvers bestimmt.

Nun wirft oder rollt der erste drei Murmeln zum Schloss und hofft, die Tore zu treffen. Die Punktzahl wird gemerkt. Nun geht er nach vorn und sammelt die Murmeln wieder ein, gibt sie dem nächsten in der Reihe und stellt sich wieder hinten an. Nach drei oder auch fünf Runden ist Schluss, und gewonnen hat, wer die meisten Punkte erreicht hat. Der Sieger bekommt eine Murmel aus dem Einsatz. Gespielt wird, solange noch Einsatz vorhanden ist.

Früher konnte es vorkommen, dass einer mit einer Tasche voll



Murmelschloss

Murmeln zum Spielen ging, und mit leeren Taschen heimkam, es ging aber auch andersrum: Mit drei Tonmurmeln hin, und mit der Hosentasche voll Glasmurmeln heim.

Bei unserem Treffen bauen die Kinder ihr eigenes Murmelschloss:



Wir bauen unser eigenes Schloss ...



... und spielen gleich damit.

Kartons, Pappröhren, Stifte und Kleber lassen phantasievolle Werke entstehen. Die Schönsten werden ausgewählt, um damit zu spielen.

## Sportfest mit alten Spielen

Beim Sportfest der Grundschule zeigen Sportvereine, AGs und auch wir, was uns Spaß macht. Unsere AG stellt mehr als 200 Kindern an verschiedenen Stationen alte Spiele mit Murmeln vor.

Am *Murmelschloss* geht es darum, 3 Murmeln in verschieden große Tore zu rollen. Das kennen wir schon, aber heute haben wir unser eigenes Schloss aus Sperrholz mitgebracht.:

6 bis 8 Spieler reihen sich auf, das erste Kind wirft seine 3 Murmeln zum Schloss und merkt sich seine Punktzahl. Dann geht es nach vorn, sammelt die Murmeln wieder ein und gibt sie dem nächs-



Schlossmurmeln



Eine Murmel als Preis

ten in der Reihe und stellt sich wieder hinten an. Wenn alle Kinder dreimal an der Reihe waren, vergleichen sie ihre Punkte. Der Sieger darf sich eine Murmel als Gewinn mitnehmen.

Bei der *Pyramide* wird eine Pyramide mit Kreide auf den Boden gemalt und in 8 oder 10 Felder aufgeteilt. In das größte Feld wird die kleinste Zahl geschrieben, in das kleinste Feld die höchste. Nun geht es darum, die Murmeln in die aufgezeichneten Felder zu treffen. Die Zahlen in den getroffenen Feldern werden addiert. Wie am Schloss werfen 6 bis 8 Kinder nacheinander ihre drei Murmeln, zählen, sammeln ein und stellen sich wieder hinten an. Hier gibt es mehr zu rechnen, was für die Kinder der ersten Klasse nicht einfach ist. Am Ende, nach drei Runden, sucht sich der Sieger eine besonders schöne Murmel aus dem Fundus aus.

*Gegen die Wand* wird mit verschiedenen farbigen Murmeln gespielt: Jedes Kind hat drei Murmeln in eigener Farbe, nacheinander werfen sie ihre Murmeln gegen eine Wand, so dass sie abprallen und an einem Strich davor liegen sollen. Wessen Murmeln am nächsten am

Strich liegen, der ist Sieger. Auch hier bekommt der Sieger wieder eine Murmel als Preis.



Pyramidenmurmeln



Gegen die Wand

## Reime und Abzählverse

Alte Spiele heißen so, weil sie schon seit langer Zeit immer wieder gespielt wurden. Noch vor 50 Jahren gab es nur wenige Autos, und Kinder trafen sich am Nachmittag auf der Straße zum Spielen.

Beim Murmelspielen, und bei vielen anderen Spielen, muss zuerst festgelegt werden, wer das Spiel beginnt, und dazu braucht es Abzählverse. Die sind schon immer unter Kindern weitergesagt worden, und es entstehen auch immer wieder neue.

„Eene, meene muh – raus bist du!“ oder

„Eene, meene, meck – du bist weg!“

„Ich zähle aus / ein goldnes Haus / ein goldner Schuh / und raus bist du!“

das sind die Verse, die alle Kinder kennen.

Aber hier sind wir überrascht worden:

Ein kleiner Panda  
Pisste in die Fanta  
Trank sie wieder aus  
und du bist raus

Ein kleiner Panda

Reimen macht Kindern Spaß, weil sie mit der Sprache spielen und jonglieren dürfen, bis eine lustig klingende Zufallskombination entsteht. Im Kreis wurden bekannte Abzählverse gesammelt und typische Anfangssätze notiert. Die Autoren haben sich auch merkwürdig klingende Anfangsworte ausgedacht, um die Phantasie der Kinder anzuregen. Unter viel Gelächter und Aufregung riefen die Kinder Sätze, die sich reimen und spannen selbst Abzählverse weiter. Dabei wurde ausprobiert und verworfen und mitunter wurde Sprache verdreht und angepasst. In vielen Kinderreimen werden auf unverkrampfte und fröhliche Art Tabus thematisiert (Tod, Nacktheit, Missgeschick, Gewalt, Fäkalien). Dieses Phänomen ist auch bei unseren Reimspielen aufgetreten.

Ein kleiner Panda  
Pisste in die Fanta  
Trank sie wieder aus  
und du bist raus

Schäflein, Entlein, Katzenkind  
Wer muss auf die Leiter hin?  
Auf der Leiter sitzt 'ne Katze  
Und der Hund frisst eine Tatze

Eine kleine Kartoffel  
Saß in Opas Pantoffel  
Rannte mit dem Löffel  
Löffel fiel in die Suppe

„Piri ging wandern / er fand viele Freunde /  
Er fand ein Kanu / er fährt raus /  
Und du bist raus!“

„Es war einmal ein Klaus / der wohnte in ‚nem Haus /  
Der hatte eine Maus / und du bist raus!“

Hoppe, hoppe Reiter  
Wenn er fällt, dann schreit er  
Fällt er in die Suppenschüssel  
Kriegt er einen langen Rüssel  
Wer will guten Kuchen backen  
Der muss in die Schüssel kacken.

Meine Mutter schickt mich her  
Ich bin nur ein Bär  
Denn singen ist nicht schwer  
Vor Freude hüpf ich hin und her

Binge, bongé, bange  
Es dauert nicht mehr lange  
Dann schlägt 's Sechse  
Du bist der Nächste  
Binge bongé bange  
Ich klatsch dir an die Wange  
Binge bongé bu  
Und raus bist du

Zick zack zacke  
Das Huhn macht Kacke  
Zick zack Backe  
Ich hab ne Macke

Eene meene miste  
Es knackte in der Kiste  
Eene meene mä  
Und raus bist dä

Ne Mango fährt nach Columbo  
Und fährt ein Lambo  
Da kommt ne Pflaume  
Und fährt gegen den Gambo

## 7. Erzähl, was Oma und Opa so tun!

Andreas fragt Bastian nach seinen Großeltern:

B.: Mein Uropa ... kenn ich gar nicht.

A.: Aber was ist mit Oma und Opa? Wo wohnen die, wann hast du die zum letzten Mal gesehen?

B.: So ... so 'n halben Monat her? Einen ganzen Monat wahrscheinlich.

A.: Wo wohnen die?

B.: Zeulenroda?

Außer schlafen, essen pullern, kacken, essen machen, lecker Essen, machen die nich viel.

Opa muss Tabletten nehmen, die gehn mal raus, fahrn selten Fahrrad. Ah, mehr machen se gar nicht.

A.: Wer kocht dort, Oma oder Opa?

B.: Oma.

A.: Was kocht die besonders gut?

B.: Den besten Kartoffelsalat der Welt. Mit den besten Klößen der Welt.

B.: Und die besten Bratwürste macht Opa. Weißt du, der wirft den Grill in die Luft, wirf ein Streichholz in die Luft, schon brennt im Grill ,nen Feuer, wirft die Wurst hoch, und landet im Grill.

A.: Ich glaube, du schwindelst grade.

B.: Nein, ... na gut, er stellt'n schon auf, aber die Bratwürste macht er echt so (zeigt eine Wurfbewegung) Der gibt denen bisschen Schwung, damit die über den Grill fliegen, dann wieder drauf fallen.

A.: Und die sind richtig lecker? Nicht verbrannt und nicht roh, sondern richtig gut?

B.: Einfach mittel! Aber so braun wie Kacke. Hast du das jetzt aufgenommen?

A.: Hmm.

A.: Ella? Was berichtest du?

E.: Meine Uroma war 100 Jahre alt und sie lebte in Bockelnhagen.

A.: Ist die Uroma von Mama oder Papa?

E.: Von meinem Opa ist es die Mama.

A.: Was macht der Opa?

E.: Mein Opa muss sich eine neue Arbeit suchen, weil er in Rente gegangen ist, und meine Oma will einfach noch nicht aufhören mit Arbeiten, weil sie immer noch Geld verdienen will.

A.: Hmm, versteht man.

E.: Und meine Cousine lebt mit in dem Haus, sie ist auch in Bockelnhagen aufgewachsen. Und sie ist vier und heißt Mia. Sonst weiß ich nichts mehr.

B.: Ist die auch Henry's?

A.: Ja, klar, sie sind ja Geschwister. (Anm.: Ella und Henry sind Zwillinge)

A.: Ähmm, wir haben über die Arbeit von Oma und Opa gesprochen. Was hat denn dein Opa gearbeitet?

E.: Mein Opa hat Salz aus den Bergen geholt.

A.: Ah, Salz! das ist ja interessant, war er ein Bergmann?

B.: Meine Oma war Ingenieurin, sowas, was die mit den Bauplänen macht.

Mein Opa war Maurer. Meine Mama musste sich selbst Frühstück machen.

A.: Hat er dir schon Häuser gezeigt, die er gebaut hat, der Opa?

B.: Eins. Eins hat er gebaut. Das ist riesig!

A.: Wo steht das?

B.: In Zeulenroda. Da muss man 20 Minuten laufen, wenn nicht 10 Minuten.

Ella: Meine Oma hat Augenarzt gearbeitet und mein Opa hat Salz aus den Bergen geholt und meine Mama hat ganz viel gespielt.

A.: Gespielt? Wie das?

E.: Als sie noch klein war. Und sie hat ganz viele, sie hat einen Bruder. Hat dafür ganz viele Cousinen und äh ..

A.: Cousins?

E.: Ja. Also, Mamas Patenkind ist meine Cousine.

A.: Achso, klar, ist ja deine Cousine.

B.: Und hat Henry auch ne Cousine?

E.: Wir sind Geschwister!

Lisbeth über ihre Oma

L.: Meine Oma hat immer gestrickt.

A.: Was hat sie für dich gestrickt?

L.: Sie hat mir einen Schal gestrickt.

A.: Und hat sie auch genäht?

L.: Genäht hat sie auch, ich hatte mal einen kaputten Teddy, und den hat sie mal zugenäht.

A.: Mit der Hand? Mit der Nadel?

L.: Ja, mit der Nadel in der Hand.

A.: Und mit der Nähmaschine? Hat sie da auch was für dich gemacht?

L.: Nein, sie hat keine Nähmaschine.

Aber Lisbeth hat ihre Oma auch befragt:

Sie kümmert sich um ihre Tiere sie heißen  
~~um ihr Pony~~ heißt Fina und ~~die~~ die Hühner heißen  
ess sind Schönen Namen Manel Klara und Sina  
Strauß Rufus und ihre Katze heißt Kai, danach  
isst sie etwas und dann ~~Pferde~~ ~~mensch~~ sie fast immer  
Kutsche mit ihrem Pony und danach gibt sie ihren  
Tieren Essen und dann geht sie im Dorf etwa einkaufen  
und dann geht sie wieder zurück nach Hause und strikt  
etwas oder sie neth etwas und dann kiptes Essen  
und dann ruts sie sich aus und nach der Pause geht sie &  
Spazieren und was sie danach so macht ist jeden Tag  
anders



Lisbeth

Was Lisbeths Oma so macht.

## 8. Erzähl von der Arbeit früher in Stadt und Land

Die Kinder haben übers Wochenende Bilder aus einem alten Buch von 1950, mit Tätigkeiten aus Stadt und Land, mitgenommen, um mit ihren Großeltern darüber zu sprechen. (Fangt fröhlich an, Musik in der Grundschule, Volk und Wissen Verlag Berlin und Leipzig, 1950)



Arbeit in der Stadt



Arbeit auf dem Land

Viele der Tätigkeiten kennt heute keiner mehr, aber mit Hilfe von Oma und Opa kommt manches ans Licht: Hufschmied, Teppichklopfen, Scherenschleifer und noch mehr.

CHARLOTTE charlotte

Bilder von früher: Stadt und Land

Schau Dir die Bilder mit Deinen Eltern oder Großeltern an und laß Dir erzählen, was darauf zu sehen ist.

Welche Tiere siehst Du?  
Welche Geräusche machen die Tiere?

Du siehst viele Arbeiten.  
Was tun diese, wie heißt der Beruf?

Welche Geräusche machen die Maschinen, die Du siehst?

Tiere: Pferd (Hüa), Kuh (muh), Gans,  
Ente + Küchken, Schwein, Hahn (kicken),  
Huhn, Pfau, Hund (wuff)

Arbeiten: Tischler (sägt), Schornsteinfeger  
(kontrolliert Schornstein/Kamin),  
Musiker (posaunt, trompetet),  
Hausfrau (klopft Teppich aus),  
Erzieherin, Hufschmied (schmiedet  
Hufe), Bauer

Geräusche: Dampflok (pfeifen), Rollgeräusch,  
trommeln, schlagen, trompeten,  
Knallen, Sägen

Andreas steuert ein Foto bei von einem Friedhofstor, das sein Urgroßvater, der Schmied Karl Fetzer, 1912 gebaut – und gekennzeichnet hat.

Zum nächsten Mal bringt Andrea, unsere ehrenamtlich Mitwirkende, Werkzeuge aus einer Tischlerwerkstatt mit. Sie hat Kontakte ins „Holzland“, eine Gegend zwischen Hermsdorf und Gera, wo heute noch viele Handwerker Dinge aus Holz herstellen. Ein Hobel

ist ganz schön schwer zu bewegen, nur gut, dass kein Messer drin ist. Die Kinder spüren, wie sich sägeraues Holz anfühlt, und wie glatt es nach dem Hobeln ist. Viele Handwerkliche Erzeugnisse aus dem Holzland sehen, be„greifen“ die Kinder, manches erkennen sie aus der eigenen Küche wieder: Holzlöffel, Quirl, Salzschalchen, Küchenbretter. Andrea kann aus erster Hand berichten, wie diese Dinge, heute wie früher, hergestellt werden.



Friedhofstor von 1912



Dinge aus dem Holzland

## 9. Schreib doch mal selbst!

### Überraschungsgeschichten

Alle Kinder lieben Geschichten. Mit ein wenig Anstupsen sprudeln die Quellen der Fantasie. Jedes Kind bekommt eine kleine Überraschungstüte gereicht, in der sich ein Tierbild, ein Geschichtenanfangssatz (z. B. es war einmal), ein Substantiv, Adjektiv und ein Verb befinden. Die Kinder teilen sich in Gruppen auf mit je einem Erwachsenen als Helferin beim Schreiben oder Ideengeberin. Geschichten werden erzählt, Erwachsene oder auch die Kinder schreiben, und kleben die Bilder ein.

Die Worte und Tiere sollen dabei in der Geschichte verarbeitet werden.

Die Kinder greifen sich eine Tüte und fangen, zu erzählen. Wir Erwachsenen schreiben mit, und haben alle Mühe, mitzukommen.

#### 1. In der Tüte sind ein Dinosaurier und ein Textanfang:

Lilli fand unter ihrem Bett eine Tür zu einem Portal in eine andere Welt.

Sie sah plötzlich einen großen Schatten. Da stand plötzlich vor ihr der T-Rex, auch genannt der König der Tyrannexen. \*

Plötzlich schloss sich die Tür und das Portal. Sie war alleine mit dem Dino in einem dunklen Raum. Sie sah die hellen Augen von dem Dino (Sie sind meistens hell, die Augen von den Dinos)

Sie rannte sofort weg aus dem Raum. Der Gauner sah, dass die Tür von der Brandenburger Bank noch offenstand. Er stahl das ganze Geld aus der Bank. Die Haie schwammen im dunklen Meer. Sie

---

\* Der stärkste von den Tyrannexen

sind aus Versehen in ein großes Abflussrohr rein geschwommen. Sie fanden den Dieb, indem sie aus Versehen hochgesprungen sind, und sich auf den Dieb draufgelegt haben. Und der Kaiser sah das, und ernannte die Haie zum obersten Chef der Polizisten. Der T-Rex fraß den einen Hai, der andere Hai biss ihn ins Schienbein. Er schüttelt das Schienbein an das dickste Haus der Welt. Der Hai war tot. Der T-Rex stattdessen wurde auf ihn geschossen und war auch tot.

Das kleine Mädchen Lilli war froh.

Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.

*Henry*

**1. In der Tüte sind der Textanfang, die Worte zaubern, wackelig und Kiste sowie ein Bild von einem Bären:**

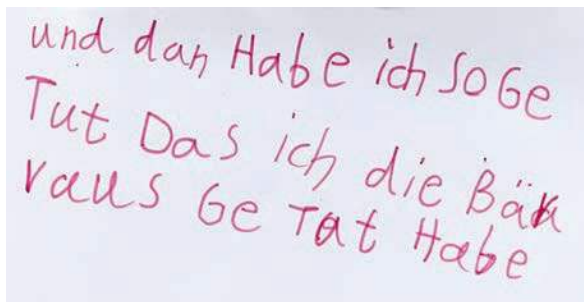
Niemand glaubt mir diese Geschichte, aber sie ist wahr:

In meinem Zimmer fand ich eine Kiste. In der Kiste wackelte es.

Oh, was ist denn in der Kiste drin?

Erst hatte ich Angst. Aber ich wollte wissen, was in der Kiste ist!

Als ich die Kiste öffnete, kam ein lebendiger Zauberbär herausge-



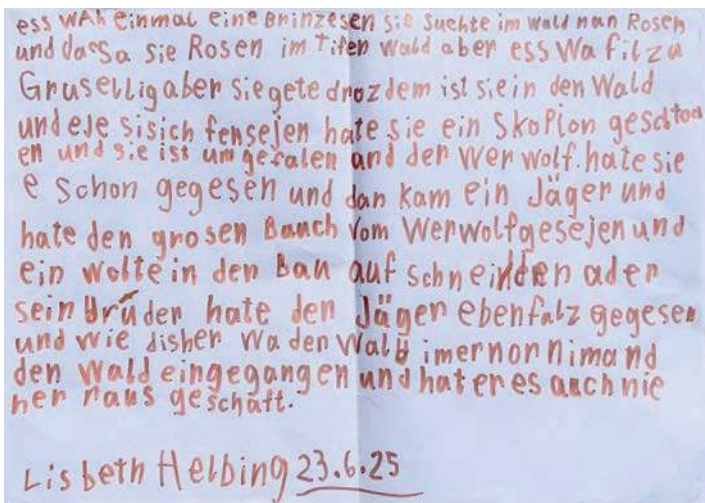
und dan Habe ich so Ge  
Tut Das ich die Bäa  
kaus Ge Tat Habe

Ayse ergänzt

sprungen. Jetzt lebt der Zauberbär bei mir im Zimmer. Meine Mama sagt. „Du musst den Zauberbär rauslassen!“

Ayse

1. In der Tüte sind der Textanfang, ein Bild von einer Rose,



Geschichte von der Prinzessin mit den Rosen.

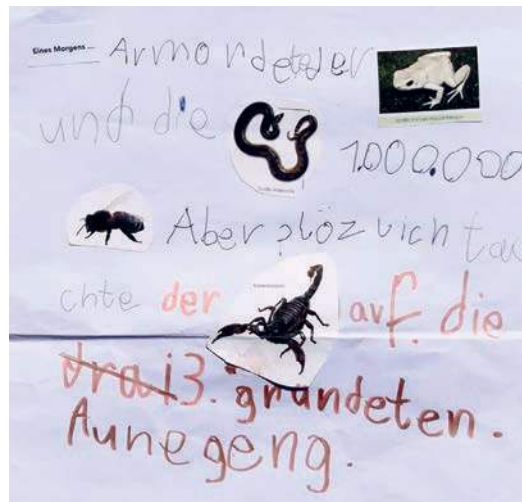
Lisbeth

1. In der Tüte sind der Textanfang, Bilder vom gefährlichen Pfeilgiftfrosch, der Anakonda, der Biene und dem Kaisersskorpion:

Eines Morgens ermordeten der gefährliche Pfeilgiftfrosch und die große Anakonda 1.000.000 Bienen. Aber plötzlich tauchte der Kaiserskorpion auf.

Die gründeten eine Gang.

*Bastian*



Bastians Überraschungsgeschichte

Nun haben die Kinder Gefallen an der Sache gefunden, und schreiben selbst Fantasiegeschichten:

## Feengeschichte

Die Feen sind in einem magischen Wald. Sie haben sich im Wald getroffen und haben gespielt.

Sie haben Feen-Fangen gespielt. Sie haben Blumen gepflückt, die haben soo gut gerochen und sahen bunt aus. Dann haben sie einen Zauber gesagt: Alles wächst jetzt schneller!

Gänseblümchen wurden groß wie Bäume, aber die Bäume wurden klein. Auch die Ameisen wurden groß und die Bären klein.

Aber im Wald waren auch Einhörner, die waren auch klein.

*Mia-Amira*

## Das einsame Männlein

Es war einmal ein einsames Männlein. Das hatte einen Bruder und der Bruder wurde erstmal überfahren und danach war er tot und deswegen war es das einsame Männlein.

Eines Tages ist es rausgegangen um mit seinen Freunden zu spielen. Aber die Freunde waren überfahren von einem LKW. Und deswegen hatte es keine Freunde mehr.

Also ist er zurück gegangen.

Da sagte es seiner Mama und sie sagte: „Ich besorge dir ein Pferd.“

Er sagte: „Juhu! Ich kriege endlich neue Pferdefreunde! Mein Pferd soll Flash heißen.“

Mama sagte, das geht nicht. „Dann eben Alonso.“

„Ok“, sagte die Mama.

Endlich haben wir einen Namen gefunden.

*Lisbeth*

## Die Kuh des Bauern

Früher – 1. Kapitel

Die Kühe streiften über das saftige Gras. Als der Bauer sah, dass ein Sturm aufzog, rief er seine Kühe zusammen.

Er hatte zehn Kühe.

Als erstes sprang die erste Kuh, seine Nummer 1 über die Brücke.

Kuh Nummer zwei folgte der ersten Kuh. Kuh Nummer drei folgte der zweiten Kuh. Kuh Nummer vier folgte der dritten Kuh. Jede Kuh folgte der vorigen Kuh. Außer einer, die Kuh Nummer 9 konnte nicht folgen. Sie hatte geschlummert. Und als der Bauer sie holen wollte, schlug ein Blitz in die Brücke ein. Die Kuh wachte auf als das Unwetter vorbei war.

Sie ging sofort zum Baumstumpf am Fluss. Sie kletterte auf den Baumstumpf hinauf und sprang von dort in die Mitte des Flusses. In der Mitte des Flusses lag ein umgefallener Baumstamm. Von dort sprang sie wieder zurück an das Ufer. „Oh, Jane, was hast du dir nur dabei gedacht?“

Sie fand einen anderen Bauern. Sie bemerkte sofort, dass dieser sie lieber hatte als der alte Bauer. Sie waren so froh, dass sie sich endlich gefunden hatten.

Wenn sie nicht gestorben sind, grasen sie noch heute.

*Henry*

## Die Hexe Lose

die Hexe, es war eine Hexe Namez  
Hexe Lose Lose war böse und  
Sie wollte nur die Brinzenzen  
Sie hatte nämlich ein Goldenes  
Herz Aber die Brinzenzen Wonte  
in einem Schlos und das Schlos  
hatte eine Maische Zaubermeie

Die Geschichte von Hexe Lose

*Lisbeth*

## Partner-Geschichte

Zwei Mitspieler werfen sich je einen Satz zu und versuchen so, eine Geschichte zu erfinden.

C.: An einem schönen Morgen war eine Kuh

J.: die hatte ein Auto

C.: und fährt los.

J.: Sie fuhr nach

C.: Berlin. Sie macht Fotos

J.: vom Fernsehturm.

C.: Sie geht ein Eis essen.

J.: Da trifft sie einen

C.: Freund. Er heißt Leo.

J.: Leo war traurig.

C.: Er war traurig, weil er kein Eis ...

J.: ... gekriegt hat.

*Charlotte und Jana*

## Zufallsgedichte

Wir nehmen ein beliebiges Buch, blättern blind und tippen wahllos auf ein Wort. Das schreiben wir auf, und so weiter. Wenn wir Glück haben, kommt etwas Schönes heraus, vielleicht aber nur reiner Blödsinn.

**Bastians Gedicht:**

Hochgezogen mit Quadrat  
www praktische frühe Möhren.

Abwechselnd gute

20–30 x 15 in Frühlings

auch Reihenabstand

30–40 cm etwas können Gründungen.

(aus dem Buch: Gemüse-Anbauplanung von Joachim Mayer, Verlag BLV)

## Weitererzählgeschichte

Heute haben wir Melanie eingeladen, sie kann wunderbar und schnell Geschichten erfinden.

Mit uns möchte sie eine Weitererzählgeschichte schreiben; es ist ganz einfach. Wir sitzen im Kreis, und nacheinander sagt jeder einen Satz. Es wirken mit Jana, Mia, Henry, Ayse, Nujin, Andrea, Bastian, Carmen, Melanie, Ella, Charlotte und Lisbeth.

## Draußen stürmte es wie verrückt

*J.:* Draußen stürmte es wie verrückt.

*Mia:* Blitze kamen, Donner, Regen und danach die Sonne.

*H.:* Im Wald stand ein leeres Haus. Die alte Hexe war eingezogen.

*Ay.:* Uralt war die Hexe.

*N.:* Die Hexe kochte.

*H.:* Sie kochte Amselwein. Sie sagte, sie hatte kein Weisenkraut mehr.

*A.:* Also musste sie in den Wald laufen und neues Weisenkraut suchen. An einem gefährlichen Ort.

*B.:* Da wo die Vogelspinnen alles fraßen, was ihnen in den Weg kommt. Und kackten Menschenherzen und pullerten Blut.

*C.:* Da gab es ein kleines Leuchten.

*Mel.:* Das Leuchten kam von einem kleinen niedlichen Glühwürmchen.

*E.:* Da war eine kleine Fee.

*Ch.:* Sie wollte in den Wald gehen.

*L.:* Da kam sie an einen Werwolf.

Hier ergab es sich, dass die Kinder verschiedene Ideen für das Ende der Geschichte hatten.

### Ende 1

Die Fee hatte einen Zauber gesagt und dann ist der Werwolf weggegangen. Und die Feen haben sich immer geholfen.

*Mia*

### Ende 2

Und der Wolf hat sie gefressen.

*Lisbeth*

### Ende 3

Die Fee ging zu ihrer Freundin und sie spielten Feefangen. Die Feen waren glücklich, weil sie zusammen waren.

*Nujin*

### Ende 4

Die Hexe wurde mit dem Werwolf durch einen bösen Fluch ermordet.

*Bastian*

## Ende 5

Die Fee ging in den Wald. Sie wurde gefangen, aber die anderen Feen kamen zur Rettung und haben den Werwolf auf die Omme gehauen.

*Henry*

## Es war einmal ein Dino

*Ch.:* Es war einmal ein Dino. Er hatte einen Freund. Er hieß Leo.

*H.:* Eines Tages griffen Leo und seinen Freund ein Rudel wilder Raptoren an. Die Raptoren verletzten Leo.

*P.:* und dann half der T-Rex Leo und seinem Freund.

*E.:* Und dann kam Leos Mutter. Sie sagte: „Komm nach Hause.“

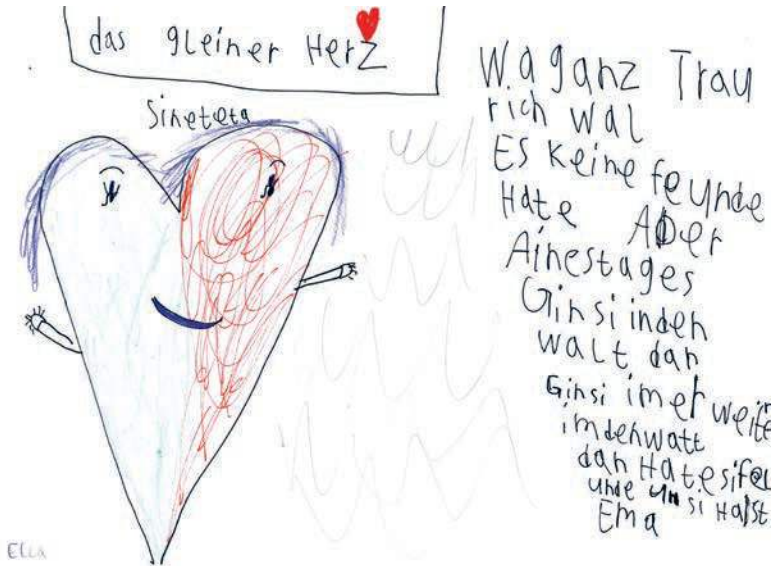
*N.:* Und dann kam eine Fee und die Mutter sagte: „Geh mit der Fee nach draußen, die Fee beschützt dich.“

*B.:* Aber der Leo blutete so sehr, dass er sterben musste.

*Charlotte, Henry, Pella, Ella, Nujin und Bastian*

# Geschichten und Berichte der Kinder

## Das kleine Herz



Ella

## Wobin und Ema



Wobin und  
Ema

in einem wald in einem  
kleinem haus im wald lebte  
flüstern oh ein wir sind  
zusammen in dem haus  
Gefangen wer bist  
du mädchen ich heiße  
Ema aber wie heißt  
du Wobin  
Fertig



Aines Mages Warte der  
Pander Auf und Ripsidi Augen  
das Eseh wah Ale  
Si heißt Gesida  
Sada waschweste  
Opi Si  
Süß Gesida  
Ah be ich fahre nicht  
trauf rein  
Gesida  
Fertig


Ella

## An einem stürmischen Abend

An einem stürmischen Abend  
waren ein mal Lino und Lino waren zusammen  
In der Nacht es und sie waren am  
mer waren der hei und der eis per  
si schimen im mer und sind ander  
Anatkes si macheh kalte spize  
wer giwint ein pokal  
und gelt von den gelt kalten  
si ein eis im sommer Das  
Charlotte  
Danke Arbeit nach. 23.6.2025. (10)

Charlotte

## Das traurige Kind

Es war ein kind es war ganz  
alleine aber es war alleins  
weil es kricht raus weil  
die Mama <sup>durpfte</sup> sagte es ist  
gefährlich <sup>raußen</sup> aber  
eines Tages ganz es nach draußen  
und sie hatte eine Freunden.  
Nujin 

Nujin

## Wie war es früher

Früher durfte man nicht über die Mauer. Als Kind war es okay, aber als Erwachsener war es nicht okay, aber wenn man über die Mauer gegangen ist, dann wurde man festgenommen oder manchmal auch erschossen.

*Nujin*

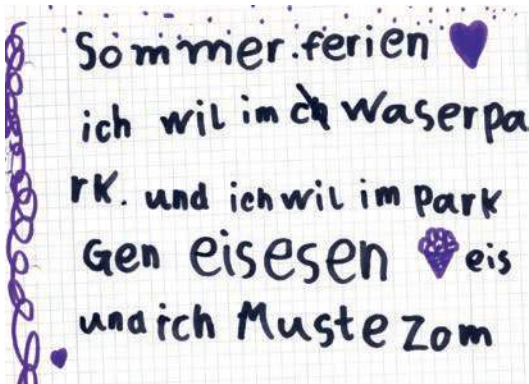
## Es war einmal eine Prinzessin

Es war einmal eine Prinzessin.

Die Prinzessin war sehr traurig, weil sie keine Freunde hatte. Und eines Tages reiste sie zur Türkei. Sie fand dann sehr viele Freunde.

*Nujin*

## Sommerferien



Haniyeh

## Die Geschichte heißt Lügen



Haniyeh

## Sommerferien

Ich gehe zu dem Schwimmbad, und ich gehe zum Park. Meine Tante und Onkel und Cousine und Cousin gehen auch mit.

Dann gehe ich noch Eis essen, und ich gehe zum Meer.

Wir spielen und dann gehen wir noch einkaufen.

## Pella ist Bäuerin



*Pella*

## Der liebe Werwolf

es war einmal ein Lieber Werwolf und er  
hatte eine Schatztruhe gefunden und  
die Schatztruhe machte in Böse und Der  
Werwolf ist alles was in den Weg gekommen ist hat er  
er aufgelesen aber der Werwolf saß eine Fee  
und er hat die ~~Wurde~~ gelesen aber der Werwolf  
ist in eine Falle getappt und er ist auch tot aber  
sein Bruder hat es durch den Sache alles gelesen  
Lisbeth

Lisbeth

## Piratengeschichte

Piratengeschichten Ayse  
irgendwo in den sieben  
Meeren Liebt die Gräten-  
insel, Nur ein Paar Möwen  
und Fische Wissen  
ES Vd Piratengeschichten  
Celi, nicht hat, Kassa  
Carlos hat, Spielerei  
Das selbe Wort ist  
Aber Celi nicht hat

Ayse

## 10. Danke

Der Erfolg hat viele Väter und Mütter! Dieses Projekt konnte nur gelingen, weil viele Mitwirkende sehr geduldig und ideenreich daran gearbeitet haben, manche unsichtbar im Hintergrund, andere tatkräftig in der ersten Reihe.

Besonders sind dabei zu erwähnen die Lehrerinnen und Lehrer, die Erzieherinnen und Erzieher der Riethschule in Erfurt, die uns mit Nachsicht und Nachdruck jederzeit unterstützt haben, und nicht zuletzt der Schulleiter Herr Stietz, der das Ganze erst ermöglicht hat.

Der Friedrich-Bödecker-Kreis Thüringen e. V. in Person seiner Vorsitzenden, Frau Monika Eger, sowie seiner Geschäftsführerin, Frau Ellen Scherzer, die uns immer wieder in unserem Weg bestärkt, und die organisatorischen Schwierigkeiten gemeistert haben.

Die Bibliotheken in Erfurt, die Kinderbibliothek mit Frau Marina Glöckner und die Stadtteilbibliothek am Berliner Platz mit Frau Elisabeth Greil, mit ihrer Fachkompetenz.

Und natürlich die ehrenamtlichen Mitwirkenden, Andrea Hartmann, die viele, viele Stunden investiert und unser Projekt kreativ bereichert hat; die Erfurter Ehrenamtsagentur mit Frau Sandra Nehrlich; Carmen Hildebrandt, die als „Oma Carmen“ aus ihrer Kindheit auf dem Bauernhof berichten konnte und außerdem viele Stunden mit ihrer Gitarre und ihren Liedern strukturiert hat, auch Tine Hildebrandt und Melanie Schrickel, die mit ihrer pädagogischen Kompetenz manche lebhaften Situationen in geordnete Bahnen führen konnten.

Und natürlich, die wichtigsten Mitwirkenden, die Kinder:

Bis zuletzt haben durchgehalten Ayse, Bastian, Charlotte, Ella, Haniyeh, Henry, Lisbeth, Madlien, Mia-Amira, Nujin, Pella und Silla.

Jedes einzelne eine besondere Persönlichkeit, jedes ganz anders

als die anderen, doch alle sehr ernsthaft und engagiert, und jedes ein eigener Künstler.

Auch die Kinder, die nicht bis zum Schluss mitwirken konnten, haben unsere Arbeitsgemeinschaft und uns selbst bereichert.

Kinder, ihr werdet uns fehlen!

*Andreas vom Rothenbarth*

*Jana Hildebrandt*



# Inhaltsverzeichnis

Am Anfang war das Wort ... oder doch nicht?.....	5
<b>Sag mir, was du erlebt hast! –</b>	
<b>Reportagen aus vergangenen Zeiten.....</b>	<b>7</b>
<b>1. Wie entsteht ein Märchenbuch.....</b>	<b>10</b>
<b>2. Darstellendes Spiel .....</b>	<b>14</b>
<b>3. Erzähl von deinen Tieren .....</b>	<b>17</b>
<b>4. Opa, erzähl von deinen Haustieren.....</b>	<b>22</b>
<b>5. Oma, erzähl von deinen Kinderspielen.....</b>	<b>28</b>
<b>6. Erzähl mir, was du gern spielst!.....</b>	<b>32</b>
Mondmäuse.....	34
Klatschspiele mit Tine.....	35
Knopf-JoJos mit Andreas .....	36
Himmel und Hölle mit Andrea .....	37
Zaubertränke und Apothekerspiel mit Jana.....	38
Wolkenbilder.....	40
Murmelspiele .....	43
Sportfest mit alten Spielen.....	46
Reime und Abzählverse .....	48
<b>7. Erzähl, was Oma und Opa so tun!.....</b>	<b>52</b>
<b>8. Erzähl von der Arbeit früher in Stadt und Land .....</b>	<b>56</b>
<b>9. Schreib doch mal selbst! .....</b>	<b>59</b>
Überraschungsgeschichten .....	59
Feengeschichte .....	62
Das einsame Männlein .....	63
Die Kuh des Bauern .....	64
Die Hexe Lose .....	65
Partner-Geschichte.....	65

Zufallsgedichte.....	66
Weitererzählgeschichte.....	67
Draußen stürmte es wie verrückt.....	67
Es war einmal ein Dino.....	69
Geschichten und Berichte der Kinder.....	70
Das kleine Herz.....	70
Wobin und Ema.....	71
An einem stürmischen Abend.....	72
Das traurige Kind.....	72
Wie war es früher.....	73
Es war einmal eine Prinzessin.....	73
Sommerferien.....	74
Die Geschichte heißt Lügen.....	74
Sommerferien.....	75
Pella ist Bäuerin.....	75
Der liebe Werwolf.....	76
Piratengeschichte.....	76
<b>10. Danke.....</b>	<b>77</b>