

## POESIEGARTEN

Im Rahmen des „Poesief Frühling 2011“ entwickelten wir (Julia de Boor und Yvonne Neldel) die Idee eines „Poesieparcour“ bzw. Poesiegartens und belegten damit in einem öffentlichen Wettbewerb um die beste Poesie-Spielidee den zweiten Platz. Wir freuen uns, in der Fichtelgebirge-Grundschule nun einen adäquaten Partner für die Umsetzung dieser Idee gefunden zu haben und danken dem QM „Wrangelkiez“ sowie dem Bezirksamt Mitte für die finanzielle Unterstützung!

Die Förderung eines spielerischen Umganges mit Buchstaben, Silben und Wörtern sowie ein sinnliches Erleben von Sprache sind uns als Ziele im Erlebnispark wichtig. Der Park bietet Möglichkeiten, dem ureigenen Spieltrieb zu folgen und alle Sinne der Spieler anzusprechen. Es geht vor allem darum, sich zu bewegen, die Bestandteile eines Gedichtes oder poetischen Textes spielerisch zu ernten und schließlich gemeinsam zu dichten. Mitspielen können Menschen jeden Alters ab 8 Jahren.

Der Poesiepark als Gruppenspiel bietet einige Interaktionsmöglichkeiten. In jedem Land muss sich die Gruppe einigen, wer die Aktionskarte ziehen und die Aktion als Hauptspieler ausführen darf. Es ist aber auch möglich, den Park alleine zu durchstreifen und sich einfach nur an den zu sammelnden Dingen zu erfreuen, sich schließlich alleine auf die Picknickwiese zu begeben und mit dem Gesammelten still für sich zu arbeiten. Zwischen diesen beiden Extremen sind alle möglichen Konstellationen denkbar.

In Kooperation mit der Fichtelgebirge-Grundschule erhoffen wir uns langfristig eine Öffnung des Poesieparkes für alle Kiezbewohner!

### **Allgemeine Spielanleitung**

Jeder Spieler bzw. jede Gruppe würfelt eine Zahl, bewegt sich durch den Park und darf den Buchstaben, auf dessen Feld er kommt in sein Körbchen stecken. Nach Erreichen des Aktionsfeldes wird er allein oder gemeinsam mit den Mitspielern nacheinander in allen vier Spielbereichen (= Ländern) etwas spielen und dabei Buchstaben oder Silben ernten.

In den vier Ländern werden die jeweiligen Dinge auf unterschiedliche Art und Weise gesammelt bzw. erspielt: Die Buchstaben im Parkland werden abgeerntet bzw. gepflückt. Die Silben im Baustoffland werden gelegt, oder erlauscht. Die Wörter im Wasserland werden geangelt bzw. beim Flaschendreher erspielt. Das Spielereiland dient ausschließlich dem Tauschen und Schenken. 8 Aktionskarten halten je nach Land jeweils zwei Spielaufgaben bereit.

Die Picknickwiese (= karierte Decke) bietet genügend Platz, um schließlich die Buchstaben, Silben, Wörter und Klänge vor sich auszubreiten und damit spielerisch poetische Texte zu verfassen. Am Ende des etwa anderthalbstündigen Spieles treffen sich alle zum:

### **Poetenpicknick!**

Wenn alle Spieler/Gruppen in jedem der vier Länder eine Aktionsaufgabe erfüllt haben, beginnt die Dichterzeit. Auf der Picknickwiese in der Mitte des Spielfeldes steht eine Pööööte. Die erste Gruppe die eintrifft, betätigt sie. Das ist das Zeichen für alle im Poesiepark, sich auf der Picknickwiese zu versammeln. Nun breiten alle die gesammelte Ernte aus und versuchen durch Zusammensetzen und Verschieben der Bestandteile innerhalb einer bestimmten Zeit (10 - 15 Minuten) poetische Worte, Zeilen, Texte zu gestalten. Man kann sich darüber austauschen, ob das schon ein Gedicht ist und die Texte vortragen.

Wenn man allein unterwegs ist, kann man die Picknickwiese nutzen, um mit der eigenen Ernte zu spielen – welche poetischen Texte gelingen?

## **Die Länder/Bereiche im Einzelnen**

**Im Wasserland** (im Modell das blaue Spielfeld) befinden sich im „Brunnen“

- magnetische Buchstaben

außerdem in einer dafür vorgesehenen Spielfläche:

- eine Wasserflasche zum Flaschendreihen

umgeben von

- mit Wörtern bedruckten flachen Steinen

sowie eine Holzangel, an deren Ende ein Magnet befestigt ist.

### **Aktionskarte 1:**

*Schöpfe mit der Holzangel aus dem Brunnen innerhalb drei Minuten so viele Wörter wie möglich.*

### **Aktionskarte 2:**

*Flaschenpost ist angekommen! Durch Drehen der Flasche erfährst du, welches Wort dir hier geschickt wurde. Du darfst es einsammeln.*

**Im Baustoffland** (im Modell das gelbe Spielfeld) liegen

- ein Haufen kleiner Steine, die man geräuschvoll bewegen kann
- 12 Stricke zum Stricksilbenraten

### **Aktionskarte 1:**

*Das ist verstrickt! Welche Silben kannst du innerhalb drei Minuten aus den 12 Stricken legen?*

### **Aktionskarte 2:**

*Wühle im Steinhaufen, spiele mit den Steinen, so dass sie Geräusche von sich geben. Welche Geräusche entstehen dabei? Welche lassen sich bewusst erzeugen? Kannst du sie aufschreiben? Aus welchen Buchstaben bestehen sie?*

**Im Gartenland** (im Modell das grüne Spielfeld) hängen am Baum und im Gebüsch:

- Moosgummi-Buchstaben
- Filzbuchstaben

Zum Ernten vom Baum liegt eine Apfelpflückerstange bereit.

### **Aktionskarte 1:**

*Pflücke Dir innerhalb drei Minuten so viele Konsonanten wie möglich von den Bäumen.*

### **Aktionskarte 2:**

*Was wächst da im Gebüsch? Vokale! Oooh wie schön... Finde ein Wort, in dem mindestens drei Vokale vorkommen. Ein Beispiel? Na, ganz einfach: **Vokale**. Die drei Vokale, die in deinem Wort enthalten sind, darfst du dann behalten.*

## **Im Spieleland** (im Modell das rote Spielfeld) gibt es

- zwei Trichter in gutem Abstand voneinander aufgebaut für die „Stille Post“
- die Kuddelmuddelhütte (Tauschhütte) mit einer großen Box

### **Aktionskarte 1:**

*Gemeinschaftsrunde! Ihr spielt „Stille Post“ wie folgt: durch einen der beiden Trichter flüsterst du deinem Mitspieler ein lustiges, zusammengesetztes Wort zu. Dieser gibt es an den nächsten weiter wieder durch den Trichter. Ihr stellt euch also alle nacheinander an die Trichter, bis du wieder an der Reihe bist. Welches Wort ist bei dir angekommen?*

*Wenn du allein unterwegs bist, ziehe eine neue Aktionskarte.*

### **Aktionskarte 2:**

*So eine Kuddelmuddelhütte hat es in sich – wenn du bereits etwas in einem der drei anderen Länder gesammelt hast, kannst du es hier gegen etwas völlig anderes eintauschen. Wenn du noch nirgends unterwegs warst, und nichts zum Eintauschen dabei hast, ziehe bitte eine neue Aktionskarte.*



Gefördert durch:  
 Bundesministerium  
für Verkehr, Bau  
und Stadtentwicklung  
aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages



Quartiersmanagement  
Wrangelkiez 

