

POESIEGARTEN

Im Rahmen des „Poesiefrühling 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 Poesieparks für alle Kiezbewohner und Poesieliebhaber/innen!

Allgemeine Spielanleitung

Vorbereitend werden die Baumscheiben entlang des Gehweges, mit der unbemalten Seite nach oben, in einer Linie verteilt. Jeweils am Abzweig in eines der vier Länder liegt eine einfarbig bemalte Baumscheibe, die quasi die Tür ins Land darstellt (= Aktionsfeld).

Weiterhin sind vorzubereiten:

im Wasserland: das Flaschendreher unterm Bäumchen sowie die Wanne mit den „Silbenfischen“

im Baustoffland: die Stricke auf dem Gehweg sowie der Steinhäufen in der Weidenhütte

im Gartenland: die Moosgummi- und Filzbuchstaben in den Pflanzen, möglichst viele Konsonanten in den Ästen aufhängen und möglichst viele Vokale in den größeren Pflanzen verteilen

im Spieleland: die Lostrommel bereit stellen, die „Stille Post“ zusammen montieren und in der Erde verankern

Das Spiel kann einzeln, als Gruppe oder mit mehreren Gruppen (maximal drei) gespielt werden. Eine Gruppe sollte maximal 6-8 Spieler haben. Beim Zusammenspiel von mehreren Gruppen bietet es sich an, je Land eine bestimmte Spielzeit zu vereinbaren (10-15 Minuten, hier ist der Einsatz der Pööte als eindeutiges Tonsignal zu empfehlen). Zu Anfang bestimmt jede Gruppe einen Korbträger und einen Schreiber innerhalb ihrer Gruppe.

Wenn mehrere Gruppen gleichzeitig spielen, ist es wichtig, dass jede Gruppe in einem anderen Land mit der Ernte beginnt, nämlich entweder im Bau- Garten- oder Wasserland. Im Spieleland kann nicht begonnen werden, da es hier um das Austauschen von bereits eingesammelten Buchstaben, Silben und Wörtern geht.

Die Gruppe, die vor Spielbeginn die höchste Augenzahl würfelt, darf mit der Wanderung beginnen.

Jeder Spieler/jede Gruppe würfelt eine Zahl, bewegt sich durch den Garten und darf den Buchstaben, auf dessen Feld er/sie kommt in sein Körbchen stecken. Nach Erreichen des Aktionsfeldes wird er/sie 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 Gartenland werden abgeerntet bzw. gepflückt. Die Silben im Baustoffland werden gelegt, oder erlauscht. Die Wörter im Wasserland werden geangelt bzw. beim Flaschendreher erspielt. Das Spieleland 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 30minütigen Spieles treffen sich alle zum:

Poetenpicknick!

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

Wenn alle Spieler/Gruppen in jedem der vier Länder mindestens eine Aktionsaufgabe erfüllt haben, beginnt die Dichterzeit. Auf der Picknickwiese am Ende des Poesiegartens steht eine Pööööte. Ertönt sie, ist es das Zeichen für alle im Poesiegarten, 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. Hier gibt es noch einmal die Möglichkeit, Wörter, Silben oder Buchstaben, die einem unbrauchbar erscheinen, in derselben Anzahl aus der Lostrommel im Spieleland zu ziehen. (siehe auch Aktionskarte 2 im Spieleland) Man kann sich darüber austauschen, ob das Zusammengesetzte schon ein Gedicht ist und die Texte vortragen. Wir schlagen die folgenden Poesievarianten zum gemeinsamen Dichten vor:

Abecedarium

Chinesisches Gedicht

Paarreim/Schüttelreim

Schnitzeljagd

Tropfenworte

Zaubersprüche

Darüber hinaus lassen sich aber noch viele viele Varianten mehr verdichten. Probiert es selbst!

Die Länder/Bereiche im Einzelnen

Im Wasserland (im Modell das blaue Spielfeld) befinden sich im „Brunnen“ (=graue Wasserwanne)

- magnetische Silben
- sowie mehrere Holzangeln, an deren Ende zwei Magneten befestigt sind

außerdem in der dafür vorgesehenen Spielfläche unterm Bäumchen:

- eine Wasserflasche zum Flaschendreher

umgeben von

- mit Wörtern bedruckten flachen Steinen und mit Muscheln, die einen oder mehrere Buchstaben tragen

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/welcher Buchstabe dir hier geschickt wurde. Du darfst es/ihn einsammeln.

Im Baustoffland (im Modell das gelbe Spielfeld) liegen

- ein Haufen kleiner Steine, die man geräuschvoll bewegen kann
dazu gehört der große bunte Stein als Unterlage, sowie die Plastikdose, in die man die Steine auch einfach plumpsen lassen kann
- 12 Stricke zum Stricksilbenraten (liegen auf dem Gehweg bereit)

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 an Sträuchern und den anderen Pflanzen:

- Moosgummi-Buchstaben
- Filzbuchstaben

Zum Ernten vom Baum liegen Apfelpflückerstangen 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 schööön... 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 orangene Trichter in gutem Abstand voneinander aufgebaut für die „Stille Post“
dazu gehören die grauen Plastikschläuche, sowie die silber-schwarzen Manschetten zur Befestigung in der Erde
- der Betonmischer als Lostrommel

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 „Lostrommel“ 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.



Gefördert durch:



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



Quartiersmanagement
Wrangelkiez

