

Rettet Quasselhausen

... und lässt die Sonne wieder scheinen!

Das Bilderbuch, das man selber spielt

für 2 bis 4 Mitspieler ab 5 Jahren

von Lena Hamann

Illustrationen von Vera Brüggemann

Spieldauer: ca. 5 Min. pro Dialog



Material

- 6 Stadt-Stationen: Krankenhaus (gelb), McBurger (orange), Bahnhof (rot), Tierheim (blau), Kaufhaus (grau), Polizei (grün)
- 16 Quassel-Figuren: je zwei Mädchen und Jungen zur Auswahl, junge Frau, junger Mann, ältere Frau, älterer Mann, zudem Berufe darstellende Personen: Ärztin, Frisörin, Polizist, Reporter, Schaffnerin, Servicekraft, Tierpfleger, Waren-Verkäufer
- 4 Quassel-Pläne, beidseitig unterschiedlich bedruckt (nur für Spielform *Quasseln mit Plan*)
- 1 Sonnen-Spielbank
- 36 TOPs
- 48 Spielpunkte Sonne (24 große, 24 kleine)
- 50 Wolken-Karten: 42 Aufgabenkarten (7 farblich markierte pro Station)
8 Spezialkarten (4 x eine Sonne, 4 x keine Sonne)
- 18 Stellfüßchen für die Quassel-Figuren
- 3 Tütchen zur Ablage der Stellfüßchen, Sonnen und TOPs

Hinweis: Es gibt zwei kleine Blanko-Spielfiguren und eine Blanko-Leiste, die frei gestaltet werden können. Für die Blanko-Spielfiguren sind die zwei Stellfüße beigelegt.

Ziele

Rettet Quasselhausen! kreiert im Rollenspiel Kommunikationssituationen, in denen ein flexibler Umgang mit Spielfiguren und -situationen erforderlich wird. Die ideen- und abwechslungsreichen Aufgaben geben dazu motivierende Kontexte für Dialoge vor.

Das Spiel *regt so die Phantasie, Erzählfreude und -fähigkeit an und vermittelt Dialogregeln*. Deshalb eignet es sich auch sehr gut für den *Einsatz im DaZ/DaF-Bereich*.

Im sprachtherapeutischen Bereich kann **Rettet Quasselhausen!** zudem für die *Behandlung stotternder Kinder und Jugendlicher* eingesetzt werden, um Gesprächssituationen zu üben. In der Rolle einer Identifikationsfigur werden Aufgaben mit emotionalem Abstand betrachtet. Hierbei schlüpfen die Spieler in Rollen. In einer für Kinder angenehmen Spielatmosphäre bietet **Rettet Quasselhausen!** so auch die *Möglichkeit, das kindliche Problem-löseverhalten und damit verbundene Emotionen zu beobachten*.

Spielidee

In Quasselhausen wird nicht genug gequasselt und man hilft einander zu wenig. All das, was nicht gesagt wird, steigt als leere Sprechblase zum Himmel und wird dort zur Gewitterwolke. Rettet Quasselhausen, damit bald die Sonne wieder scheint! Dazu geben die Wolken-Karten fantasievolle Aufgaben vor. Allgemein geht es bei den Aufgabenstellungen in erster Linie um den Dialog und nicht unbedingt um die Lösung der Aufgabe.

ES GIBT ZWEI SPIELFORMEN:

- **Drauflos quasseln** übt Dialoginhalte, Erzählfähigkeit und Phantasie
- **Quasseln mit Plan** bezieht zusätzlich Dialogregeln/-formen ein

Varianten und Hilfen

- **Stationen:** Die Anzahl der Stationen kann reduziert werden. Es kann z. B. nur mit zwei Stationen gespielt werden. Die entsprechenden **Berufs-Quassel-Figuren** und die je 7 farblich markierten **Aufgabenkarten** werden dann ebenfalls aus dem Spiel genommen.
- **Anzahl der Karten:** Die Anzahl der **Spezialkarten** wird an die Anzahl der **Aufgabenkarten** angepasst.

→ bis 18 Aufgabenkarten: alle 8 Spezialkarten

→ bis 12 Aufgabenkarten : 6 Spezialkarten (je dreimal Sonne gewinnen/verlieren)

→ bis 6 Aufgabenkarten: 2 Spezialkarten (zweimal Sonne gewinnen/ einmal verlieren)

Hinweis: Es kann so vorsortiert werden, dass jede Station eine gleichmäßige, passende Anzahl an Aufgabenkarten hat. Oder das Ziehen aus den gemischten Karten wird dem Zufall überlassen. In dem Fall kann es passieren, dass zu einer Station viele, zu einer anderen wenig Karten vorkommen.

- **TOPs:** Die TOPs können, aber müssen nicht einbezogen werden. Dies kann individuell entschieden werden. Sie geben die Möglichkeit, den Dialog zu unterstützen und Inhalte zu strukturieren. Sie können weggelassen werden, wenn abzusehen ist, dass ein Dialog auch ohne TOPs bereits produktiv und flüssig geführt werden kann und ihre Hinzunahme eher störend wäre.

Falls TOPs einbezogen werden,

- sucht der Spieler sich aus der Auswahl TOPs aus, die zum geplanten Dialog passen könnten.
- können während des Dialogs weitere hinzugenommen werden.
- dürfen die Förderkraft oder andere Spieler weitere Anregungen für die TOP-Auswahl geben.

Die Förderkraft kann dem Spieler die TOP-Auswahl auch komplett abnehmen, falls diese ihn überfordern sollte.



Spielende

VARIANTEN:

- Eine bestimmte Spieldauer wird vorab festgelegt.
- Eine bestimmte Anzahl an Aufgabenkarten wird vorab festgelegt.

ANSCHLIESSEND WIRD DER GEWINNER ERMITTELT:

- *Große Sonnen* zählen zwei Punkte, *kleine Sonnen* einen Punkt.
- Der Spieler, der die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Spielaufbau

- Es wird entschieden, mit welcher **Spielform** gespielt wird.
- Die Stadt wird aus den **Stationen** gelegt. Die Stationen werden auf dem Tisch beliebig angeordnet.
- Die ausgewählte Anzahl an **Aufgabenkarten** und die **Spezialkarten** werden mit den Wolken nach oben als Wolkenhimmel über der Stadt verteilt. Die Spieleranzahl sollte dabei berücksichtigt werden, sodass jeder Spieler letztlich die gleiche Anzahl an Aufgaben hat.
- Die **Quassel-Figuren** werden bereitgestellt.
- Falls **TOPs** einbezogen werden, werden sie bereitgelegt.
- Ein Mitspieler erhält die **Sonnen-Spielbank**, um die **Sonnen-Spielpunkte** zu verwalten. Jeder Spieler erhält von ihm als Startguthaben eine *kleine Sonne*.
- Es wird vereinbart, welcher Spieler beginnt und eine der Wolkenkarten aufdeckt.
- Es wird im weiteren Verlauf im Uhrzeigersinn gespielt.

SPIELFORM: *Drauflos quasseln*

Wenn eine **Aufgabenkarte** gezogen wird:

- Ein Spieler zieht eine Aufgabenkarte und liest den Text (oder bekommt ihn vorgelesen). Auf ihr ist durch die Randfarbe die Zuordnung zur Station vorgegeben.
- Der Spieler sucht sich zwei der Quassel-Figuren aus, die zur Aufgabe passen und stellt sie zur Station.

Hilfe: Die Spielleitung gibt die Quassel-Figuren vor.

- Der Spieler behält eine und gibt die andere einem Mitspieler seiner Wahl. Hierbei wird auf eine ausgewogene Beteiligung aller Spieler geachtet. Mit den Figuren werden die Spieler einen Dialog zur Aufgabenkarte führen.
- Falls TOPs genutzt werden, werden sie in beliebiger Anzahl zur Station gelegt und von Spieler und Dialog-Partner einbezogen.

- **Wertung:** Der Dialog zur Lösung der Aufgabe wird anschließend von den übrigen Spielern mehrheitlich gewertet. Bei zwei Spielern (z. B. Kind und Förderkraft) wird er vom Dialog-Partner gewertet.

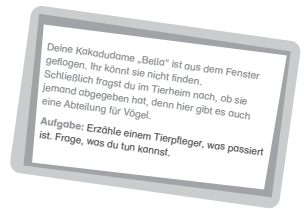
Gilt er als **nicht erfolgreich**, gibt es keinen weiteren Gewinn.

Gilt er hingegen als **erfolgreich**, erhält der Spieler eine *große Sonne*. Sein Dialog-Partner erhält eine *kleine Sonne*.

- Anschließend wird die Aufgabenkarte aus dem Spiel gelegt, sodass der Himmel über Quasselhausen nach und nach wolkenfrei wird.
- TOPs und Quassel-Figuren werden in die Gesamtauswahl zurückgelegt.

Wenn eine **Spezialkarte** gezogen wird:

- Sie hat keinen farbigen Rand, wird also keiner Station zugeordnet. Stattdessen wird der Text gelesen (oder vorgelesen) und entsprechend dem Text erhält der Spieler eine *kleine Sonne* oder gibt sie ab.
- Hat der Spieler gar keine *Sonne*, die er abgeben könnte, hat er Glück gehabt.
- Hat er allerdings eine *große Sonne*, so gibt er sie ab und erhält eine kleine zurück.



ProLog Therapie- und Lernmittel GmbH

Olpener Straße 59 51103 Köln

Telefon +49 (0) 221 66 09 10 Fax +49 (0) 221 66 09 111

info@prolog-shop.de www.prolog-shop.de

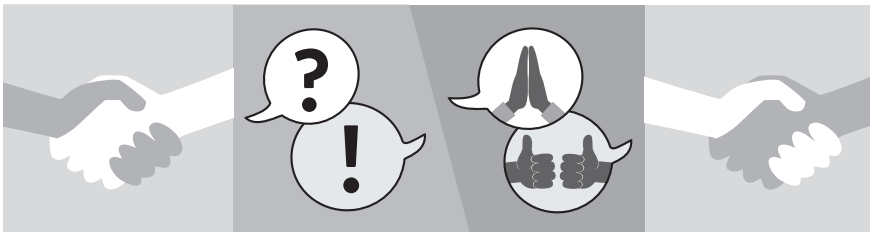
SPIELFORM: *Quasseln mit Plan*

Gespielt wird wie oben beschrieben, aber nun werden die beidseitig bedruckten Quassel-Pläne hinzugenommen. Sie dienen der Einhaltung der Gesprächsregeln. Dazu nutzt ein Spieler während einer Spielrunde wahlweise die Vorder- oder Rückseite seines Quassel-Plans:

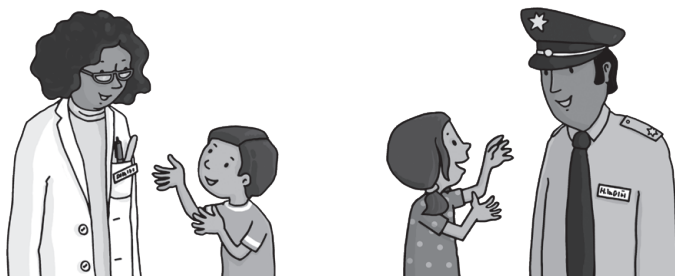
- Spielseite **Begrüßung** (blau) – **Fragen/Antworten** (orange) – **Verabschiedung** (blau)
Neben Begrüßung und Verabschiedung wird sich mit der Quassel-Figur im orangen Feld so lange aufgehalten, wie gewünscht.



- Spielseite **Begrüßung** (blau) – **Fragen/Antworten** (orange) – **Bitte/Danke** (grün) – **Verabschiedung** (blau)



- Jeder Spieler erhält einen **Quassel-Plan**.
- Der Spieler, der die Aufgabenkarte zieht, legt seinen Quassel-Plan mit der ausgewählten Seite vor sich ab, um ihn für seinen Dialog als Orientierung zu nutzen.
- **Wertung:** Die Einhaltung der Dialogregeln/-formen wird als erfolgreiche Lösung der Aufgabe gewertet.



Übersicht der TOPs

5 Sinne

Alter / Generation

Berufe

Blaulicht / Hilfe

Eltern / Familie

Emotionen

Essen / Trinken

Fahrzeuge

Farben

Feier

Freund

Gebäude

Geld / bezahlen / etwas kaufen

Gepäck

Geschenk

Gitter / einsperren

Idee

Information / Schalter

Jahreszeiten

Kleidung

Krankheit / Verletzung

Messer / Pistole (Waffen)

Personen

Pflanze / Natur / Bäume

Smartphone

Spielzeug

suchen / finden (Lupe)

Tag / Nacht

Ticket

Tiere

Urlaub / Ferien

Wetter

Zauberei

Zeit / Uhrzeit

Zeitung / Buch / Zeitschrift

Zettel / Aushang

