



Geschichte 2 – Wir finden neue Freundinnen und Freunde

Methode: Bedürfnisse

Bedürfnisse, die in der Geschichte angesprochen werden können (nicht vorlesen!):

- Hilf mir! (Unterstützung und Hilfe bekommen)
- Lass mich in Ruhe! Lass mich alleine! (Ruhe, alleine sein)
- Lobe mich! Guck, was ich mache! (Anerkennung, Lob)
- Lasst uns zusammen sein! Ich will nicht alleine sein. (dazu gehören, nicht alleine sein, Nähe)
- Ich will mitmachen! Ich will entscheiden!
(mitmachen, mitbestimmen, ich möchte entscheiden, selbst gestalten)
- Ich will es versuchen. Lach mich nicht aus dafür! (ernst genommen werden, nicht ausgelacht werden)
- Hör auf! Ich will das nicht! (eigene Grenzen sollen beachtet und eingehalten werden)
- Halte meine Hand! Umarme mich! (Nähe)

Seit ihr auf dem Planeten gelandet seid, habt ihr schon einiges erlebt. Auf dem Planeten leben nicht nur süße, flauschige Tiere, sondern auch Außerirdische! Diese sehen ganz anders aus als wir. Ihre Haut ist kunterbunt, auf dem Kopf haben sie Antennen und ihre Augen leuchten in allen Farben des Regenbogens. Sie wohnen in Häusern, in denen es statt Treppen Rutschen und Kletterwände gibt – es gibt riesige, gemütliche Betten und Spielplätze als Zimmer! Die Außerirdischen laden euch in ihre Häuser ein, damit ihr euch kennenlernen und miteinander Zeit verbringen könnt. Die Außerirdischen sprechen auch in einer fremden Sprache, die ihr noch nie gehört habt. Ihr hört aufmerksam zu und versucht zu verstehen, wie ihr auch in der Sprache sprechen könnt.

II Pause: Was möchtest du gerade?

Möchtest du gern allein versuchen die Sprache zu sprechen ohne, dass dich dafür jemand auslacht? Dann kannst du die Flügel ausmalen. Oder möchtest du lieber, dass dir ein Außerirdischer hilft und mit dir die Sprache übt? Dann male das UFO aus.

Ihr probiert alle ein paar Wörter und merkt schon nach kurzer Zeit, dass es gar nicht so schwer ist die Sprache der Außerirdischen zu lernen. Du bist richtig stolz auf dich, dass du so schnell eine neue Sprache gelernt hast und dich mit den Außerirdischen austauschen kannst.

II Pause: Was möchtest du gerade?

Möchtest du, dass die anderen erkennen, wie schnell du die Sprache gelernt hast und dich dafür loben? Dann male die Glitzersterne rund um deine Figur aus.

Nachdem ihr herausgefunden habt, wie ihr miteinander reden könnt, schaut ihr euch in den Häusern genauer um. Da entdeckt ihr, dass es überall viele tolle Spiele gibt! Ihr probiert fast alles aus und merkt gar nicht, wieviel Zeit vergeht. Jetzt wart ihr schon ziemlich lang mit Spielen beschäftigt, da schlägt ein Außerirdischer vor, dass ihr alle zusammen ein Spiel spielt. Auf einmal wird es richtig unruhig, weil alle durcheinanderreden und ganz unterschiedliche Dinge wollen.





II Pause: Was möchtest du gerade?

Möchtest du, dass ihr alle zusammenbleibt und gemeinsam spielt? Dann male den Gürtel aus. Möchtest du dabei entscheiden, was ihr spielt? Dann kannst du auch die Raketenschuhe ausmalen. Oder wird es dir zu viel und möchtest du lieber eine Pause für dich alleine haben? Dann male den Astronautenhelm aus.

Nachdem ihr lange in den Häusern der Außerirdischen gespielt habt, wollt ihr auch entdecken, wie es draußen aussieht. Ihr geht raus und seht viele verschiedene Pflanzen: bunte Blumen, die größer als ihr sind, einen glitzernden Fluss und Sträucher, an denen Süßigkeiten wachsen. Außerdem entdeckt ihr minikleine und riesengroße Bäume. Ihr seht, dass einige Außerirdische in den Bäumen klettern und einen Wettbewerb daraus machen, wer am schnellsten ganz oben ist. Ihr beobachtet, wie jemand ausgelacht wird, weil er es nicht weiter nach oben schafft. Da kommt ein Außerirdischer zu euch und will, dass ihr auch bei einem Kletterwettbewerb mitmacht. Er zieht dich an der Hand zum Baum hin, damit es losgehen kann.

II Pause: Was möchtest du gerade?

Möchtest du sofort losklettern und bei einem Kletterwettbewerb mitmachen? Dann male die Raketenschuhe aus. Oder bist du dir unsicher, ob du das gut kannst und du möchtest es gern versuchen, ohne dass andere dich dafür auslachen? Dann kannst du die Flügel ausmalen. Oder möchtest du lieber gar nicht klettern und dass der Außerirdische dich nicht dazu überredet? Dann male den Krakenarm aus.

Nachdem alle wieder von den Bäumen heruntergeklettert sind, merkt ihr, dass es langsam dunkel wird. Der Tag geht zu Ende und alle freuen sich darüber, was ihr heute alles erlebt habt. Ihr habt eine neue Sprache kennengelernt und selbst das Sprechen dieser Sprache geübt, ihr habt viele neue Spiele kennengelernt, ihr habt die tolle Natur erkundet und seid mit den Außerirdischen geklettert. Doch auch dieser wunderschöne Tag geht vorbei. Ihr bedankt euch bei den Außerirdischen und verabredet euch noch, wann ihr das nächste Mal zu Besuch kommt. Ihr macht euch auf den Weg zurück zu eurem Zuhause und kommt schon bald an.

II Pause: Was möchtest du gerade?

Möchtest du noch einen Moment mit allen zusammen sein und über den Tag reden? Dann male den Gürtel aus. Oder möchtest du lieber deine Ruhe haben und alleine sein? Dann male den Astronautenhelm aus. Oder ist es dir am liebsten, wenn du in Ruhe mit jemanden zusammen sein kannst, der dich in den Arm nimmt? Dann kannst du den Kraken, der deine Hand hält, ausmalen.

