### De grote plattdüütsche Spelesammlung

**Inhalt**

### A Spele to’n Kinnenlehren

### A1 Söcht un funnen

### A2 Dörenanner bi Hagenbecks

### A3 Kledaschensalat

### A4 Ik heet, ik bün, ik kann

### A5 Woans, worüm, woneem

### B Theater-Spele

### B1 Elefantenwaschen

### B2 Gebärdendolmetschen

### C Tell- un Rekenspele

### C1 Aantenpuhei

### C2 Tüüt-bums / Verflixte Söven

C3 Eckenraden

C4 Rekenkönig

### D Gruppen-Wettspele

### D1 Maandaagsmaler

### D2 Slangenspeel

### D3 Wettloop-Radel

D4 Bingo

### E Snackspele

### E1 Kuddelmuddel in Babylon

### E2 Op'n Bahnhoff

### E3 Squietschi-Jagd

### E4 Moin, ik heet Jehann

### E5 Hibbel-Dibbel

### E6 Eskimo-Reis

E7 Kennt Ji Tante Jo?

E8 Hond un Katt

E9 De Platz blangen mi is leddig

E10 Obstsalaat

E11 Schineessch Eetlokaal

E12 Dat is mien Kopp

E13 Simon seggt

E14 Hartmut sien Wörpelspele

E15 Baby-Hai

E16 Hartmut sien Büdelspeel

### F Klatschspele

### F1 Bi Hinners hett dat brinnt (na: Bei Müllers hat’s gebrannt, -brannt, -brannt)

**G Spele mit Bild-un Wortkorten**

G1 Memory

G2 Klatschspeel

G3 Lees-Speel

Vun Harten Dank an Hartmut Arbatzat, Heike Brüning, Eckhard Dzick, Marion Grein, Jane Haeger, Holger Lehmberg, Magdalena Siemens un en Barg anner Lüüd för all de Anregungen, Ideen un Texten.

### Wat een bi’n Spelen seggen kann

**Wat bruukt wi?**

de Wörvel(s)

dat Männeken, de Männekens

**Los geiht’**

Ik will anfangen!

Fang an!

Nee, Marie fangt dütmal an!

Ik will ok mal!

**Wat nu?**

Keen is an’e Tour?

Ik?

Jo, du büst an de Reeg!

Maak to!

Geev mi mal bitte den Wörvel!

Nee, dat weer falsch!

Du muttst …

He, du schummelst!

Help mi mal, bitte!

**Dat Speel is toenn!**

Schiet ok!

Meist har ik’t schafft!

Jo! Dat hett slumpt!

Du hest wunnen!

Hest du super maakt!

Klei mi an de Fööt!

### A Spele to’n Kinnenlehren

### A1. Söcht un funnen

### Afloop:

### Jeedeen treckt (oder kriggt todeelt) en Saak un söcht en Mitspeler mit en anner Saak hett, de dorto passt, to'n Bispill: Kugelschrieber un Schrievblock, Rietsticken (Swäbelholt) un Tallicht (Kerze, Kerss), CD-Hülle un CD usw.

Wenn de Spelers sik funnen hebbt, snackt se mitenanner un fragt sik gegensiedig düchtig ut. Achteran vertellt se in de grote Runn, woans se sik funnen hebbt un stellt sik gegensiedig vör.

**Vörbereiden:**

* Falls nödig: De Speelbaas wiest de Gegenstännen un fraagt de Mitspelers, woans de heet oder he seggt dat sülms. De (annern) Mitspelers snackt dat na.
* Falls nödig: Vörher ward öövt, woans een en Minschen vörstellt: Dat is …, se/he kummt ut … un is … Johr old. Se hett ... Broder/Bröder/Swester(n) un mag girn Radföhren/speelt girn mit ehr Wii/backt girn Koken. ...

### Varianten:

### För lüttere Spelers

* künnt ok egale Saken nahmen wern (t.b. twee Speelkorten, twee Lepels, twee Speelfiguren, …)
* kann fastleggt wern, datt de Partner blots mit Vörnaam un Öller (o.ä.) vörstellt ward.

### Material:

### En Barg vun Saken, wo jümmer twee vun tosamenpasst, möglichst in en Korv, Tuten o.ä., sodatt de Spelers de nich glieks bi'n Utdelen sehn künnt. De Tahl mutt genau passen. Bi en ungerade Tahl vun Mitspelers speelt de Speelbaas ok mit.

### A2. Dörenanner bi Hagenbecks

### Afloop:

### Bi Hagenbecks hett de neje Lehrjung vergeten, de Käfige aftosluten. Nu is dat düster Nacht un all de Deren loopt dörenanner. De ole Zoowärter mutt jem nu all wedder utenannerkinnen, datt he jem wedder in ehr Gehege trüchbringen kann. Dorför mutt he (mit verbunnen Ogen) de Dere ropen. Jeed Deer antert mit sien Stimm: De Löw brüllt, de Slang zischt, de Bär (Bor) brummt usw. De Zoowärter mutt nu an de Derenstimm den Speler wedderkinnen, t.B.: „Du büst Joshua, de Slang!“ Sodraad he dree Deren richtig raden hett, wert de Rullen nee verdeelt.

**Vörbereiden:**

* Toeerst wert de Deren fastleggt un op lütte Loszedels opschreven. Passt op: Nehmt blots Deren, de een an de Stimm wedderkinnen kann: Elefant, Uul, Bor (Bär), Löw, Slang, Klapperslang, Fisch (maakt „blubb, blubb“), Tigerbaby (snackt anners as de Löw!), Hyään, Papagei, Aap, Wildkatt, denn noch all de Deeren ut’n Strakelzoo …
* De Anweisungen un Floskeln op Platt infören: Bliev stahn! / Keen büst du? / Laat di mal anfaten! / Mi dünkt, du büst …
* Falls nödig: De Speelbaas verklort sülms de Naams vun ünnerscheedliche Deren op Platt.

### Varianten:

* Dat Speel kann ok op'n Buurnhoff lopen. Dor gifft dat mehr Deren mit Stimmen, de een utenannerkinen kann (Swien, Farken, Koh, Hond, Katt, Hahn, Muus, Swienegel, …)
* Wenn de Zoowärter en Deer nich an de Stimm wedderkinnt, dröff he ehr/em mit een Hand/mit beide Hannen vörsichtig aftasten. Dat Deer dröff sik, sodraad sien Naam seggt wurrn is, nich mehr vun de Stääd rögen.

### Material:

### Loszedels, Schriever un Dook to'n Ogen Verbinnen

### A3. Kledaschensalat

### Afloop:

### All Mitspelers sitt in'n Krink. Een steiht in de Merrn. He mutt tosehn, dat he ok en Sittplatz kriggt. Dorför dröff he de annern Mitspelers vun ehr Plätz hochjagen: Wenn he t.B. seggt: „All mit brune Schoh!“ oder „All, de vunmorrn dat Tähnputzen vergeten hebbt!“, denn mööt all Mitspelers mit brune Schoh (de sik de Tähn nich putzt hebbt usw.) de Plätz tuuschen. De in de Meern steiht, sett sik op een vun de Plätz, de freewurrn sünd. De Mitspeler, de keen Platz mehr afkriggt, blifft in de Mern stahn un seggt nu an, wokeen de Plätz tuuschen mutt.

**Vörbereiden:**

falls nödig: De Naams vun Kledaschen un anner Saken, de Minschen ünnerscheedt, wert besnackt, evtl. opschreven (Farv vun de Hoor, „driggt en Klock“, „hett en Handy in de Büxentasch“, „hett en Brill op“, „driggt Kuntaktlinsen“ usw.).

### Varianten:

### För lüttere Spelers : Blots Kledaschen (oder wat jüst besnackt worrn is) wert as Merkmal nahmen.

### Material:

### Stöhl

### A4. Ik heet, ik bün, ik kann

### Afloop:

De Speelwürfel (kiek ünnen) ward utstaffeert mit de Kortenserie „Speel A4“. All Mitspelers staht in'n Kring. De Speelbaas lett sik den Würfel vun en Mitspeler tosmieten un fangt em op. Nu ward keken, welcke Impuls op de Kort steiht, de na de Mitspelers wiest. Steiht dor to'n Bispill op „Ik heet ...“, dennso mutt de Speler en Satz billen, de mit „Ik heet“ anfangt un de nich lagen is. Achteran dröff he den Würfel wiedersmieten un de nächste is an de Reeg.

**Vörbereiden:**

Evtl. bruukt de Mitspelers vörher en Grundwortschatz: „Ik heet ...“, „Ik bün … Johr old“ usw.

### Varianten:

De Speelbaas ahnt dor op, datt richtig snackt ward. De Würfel dröff eerst wiedersmeten wern, wenn de Speler den Satz (mit Help vun sien Mitspelers oder vun den Speelbaas) richtig utsnackt hett un de Speelbaas dat Teken gifft (to'n Bispill „Wieder geiht'!“).

### Material:

* de Speelwürfel vun Klett, ISBN: 978-3-12-533449-6 (Pries: bi 5,- EUR)
* 1 bunten 120-Gramm-DIN A4-Karton to'n Uteneensnieden un Beschrieven mit „Ik heet ...“, „Ik bün ...“, „Ik kann ...“, „Ik wahn ...“, „Ik mag ...“ un „Wat ik nich utstahn kann, ...“ (Kopeervörlaag achtern)

### A5. Woans, worüm, woneem

### Afloop:

De Speelwürfel (kiek ünnen) ward utstaffeert mit de Kortenserie „Speel A5“. All Mitspelers staht in'n Kring. De Speelbaas lett sik den Würfel vun en Mitspeler tosmieten un fangt em op. Nu ward keken, welcke Impuls op de Kort steiht, de na de Mitspelers wiest. Steiht dor to'n Bispill op „Woans?“, dennso mutt de Speelbaas en Fraag stellen, de mit „woans“ anfangt. Denn seggt he en Naam vun een Mitspeler, de dor op antern mutt. Achteran dröff de Mitspeler en neje Fraag stellen, de wedder mit dat Fraagwoort anfangt, wat op den Würfel na de Mitspelers wiest. Würfel wiedersmieten un de nächste is an de Reeg.

**Vörbereiden:**

Evtl. mööt de Mitspelers vörher de Fraagwöör verklort kriegen. Se mööt al soveel Platt künnen, datt se op eenfache Fragen antern künnt.

### Varianten:

* De Speelbaas ahnt dor op, datt richtig snackt ward. De Würfel dröff eerst wiedersmeten wern, wenn de Speler sien Anter un sien Fraag (mit Help vun sien Mitspelers oder vun den Speelbaas) richtig utsnackt hett un de Speelbaas dat Teken gifft (to'n Bispill „Wieder geiht'!“).
* Jede Mitspeler stellt blots entweder en Fraag oder gifft en Anter. De antert hett, gifft den Ball furns wieder. Dat bringt bi langsame Snackers mehr Dynamik in't Speel.

### Material:

* de Speelwürfel vun Klett, ISBN: 978-3-12-533449-6 (Pries: bi 5,- EUR)
* 1 bunten 120-Gramm-DIN A4-Karton to'n Uteneensnieden un Beschrieven mit „Woans?“, „Worüm?“, „Woneem?“, „Wannehr?“, „Wat?“ un „Wokeen?“ (oder anner Fraagwöör – Kopeervörlaag achtern)

### B Theater-Spele

### B1. Elefantenwaschen

### Afloop:

### Dor wert en Vörspeler un dree Naspelers utsöcht. Twee vun de Naspelers wert rutschickt. De Vörspeler schull en goden Plattsnacker ween. He speelt en Szene vör, wo blots he in snacken un spelen deit. Je öller de Deelnehmers sünd, je swörder un absurder kann de Szene ween. Spelen kann een t.B.

* En Elefant ward wuschen: De Deerpleger kummt mit twee Waterammers rin, begrött em („Moin, Manni!“ o.ä.) duukt dor en Lappen rin un fangt an („Na, denn wüllt wi mal!“), den Elefant to waschen, jümmer vun baben na ünnen. Besünners ward dor op ahnt, datt de Stert goot wuschen ward („Pfft, wat stinkt dat hier achtern weller!“), datt achter de Ohren keen Dreck nablifft, datt ünner de Fööt goot wuschen ward usw. Twüschendör ward de Lehrjung schickt, frischet Water to halen („Jan, haal mi mal frischet Water!“), toletzt dat Dook utwrungen un dat Water utkippt.
* En Minsch mit Kuffer stiggt in'n Tog in, kiekt in en poor Afdele/Sittregen rin, söcht sik en Sittplatz ut. He geiht rin, begrött de annern Lüüd, leggt sien Kuffer op de Gepäckaflaag un geiht sitten.
* En Röver schütt en Passanten doot un treckt em de Breeftasch ut de Büxentasch.
* En Schöler spickt/kiekt af bi de Klassenarbeit.
* Achteran ward de twete Naspeler in den Ruum haalt. De eerste Naspeler speelt de Szene so goot na, as he kann. Denn ward de drütte Naspeler rinhaalt un kriggt de Szene vun den tweten Naspeler vörspeelt. Toletzt mutt de drütte Naspeler vor de ganze Grupp noch eenmal vörspelen un dorbi verkloren (to Not op Hochdüütsch), wat he maakt.
* Mitünner kaamt dor toletzt heel un deel anner Handlungen bi rut as an'n Anfang.

**Vörbereiden:**

nix

### Varianten:

### För lüttere Spelers kann de Snackeree mehr Henwiesen op de Handlung geben, t.B. bi'n Elefantenwaschen „Moin Manni, du ole Dickwanst!“, „Nu sünd de Ohren rein!“ usw.; för öllere Spelers künnt ok falsche Sporen leggt wern, t.B. „Moin Manni, du mien lütten Racker!“

### Material:

### nix

### B2. Gebärdendolmetschen

### Afloop:

### Grundlaag is en Vördrag oder en Gespräch: Een Minsch höllt een Vördrag, en Reporter befraagt en Polarforscher/Astronauten/Börsenmakler o.ä. Dat Publikum is doof un kann dor nix vun verstahn. Se bruukt en Gebärdendolmetscher. De süht bannig irnst ut un steiht mit'n Gesicht to'n Publikum un „översett“ ̶ mit veel Körperinsatz, Mimik, Gestik un wat dor allens tohört. De Erfolg vun dat Speel hangt dorvun af, wat de Dolmetscher toweeg bringt. De Redner/Interviewparters maakt em dat licht, wenn se

* Begriffe bruukt, de vun den Dolmetscher veel Körperinsatz verlangt (t.B. „fallen“)
* glieke Begriffe (de bi dat Publikum goot ankaamt) jümmer wedder bruukt

**Vörbereiden:**

De eersten Vörspelers (Redner/Interviewpartners un Dolmetscher) schullen vörher faststahn. Evtl. Interviewpartners mööt gode Plattsnackers ween. Gifft de nich, kann ok ok en Reed vörleest wern (kiek ünnen).

De Dolmetscher bruukt nich veel Platt künnen.

### Varianten:

* De Dolmetscher kann mitünner ok wichtige Begriffe stumm överdüütlich nasnacken (datt de Doven em dat vun de Lippen aflesen ).
* Datt de Instieg licht fallt, kann ok en fardige Reed/Bericht vörleest warrn, t.B. de plattdüütschen Narichten, to finnen ünner <http://www.radiobremen.de/bremeneins/>

serien/plattdeutsche\_nachrichten/index.html.

* An'n Enn kann dat Publikum den besten Dolmetscher wählen.

### Material:

Evtl. Texten för de Redners to'n Vörlesen.

### C Tell- un Rekenspele

### C1. Aantenpuhei

### Afloop:

### De Grupp mutt en Satz opseggen: „Een Aant ̶ mit twee Been ̶ springt in't Water ̶ platsch!“ Dorbi seggt jede Mitspeler blots en Afsnitt, also: Mitspeler 1: „Een Aant“, Mitspeler 2: „mit twee Been“, Speler 3: „springt in't Water“, Speler 4: „platsch!“ Bi de nächsten Runnen geiht de Tahl vun de Aanten jümmer üm een hoch, de Tahl vun de Been üm twee. Also heet dat bi Speler 5, 6 un 7: „Twee Aanten ̶ mit veer Been ̶ springt in't Water“ ̶ un wo twee Aanten sünd, maakt dat ok tweemal „platsch!“ ̶ also hier: Speler 8: „Platsch!“ ̶ Speler 9: „Platsch!“

### Wenn de Grupp dat also so wiet schafft, heet dat later to'n Bispill: „Fief Aanten ̶ mit teihn Been ̶ springt in't Water ̶ Platsch! ̶ Platsch! ̶ Platsch! ̶ Platsch! ̶ Platsch!“ usw. Op woveel Aanten bringt de Grupp dat, bet de eerste en Fehler maakt?

**Vörbereiden:**

nix

### Varianten:

* Jede Mitspeler, de en Fehler maakt, scheedt ut. Dat Speel geiht wieder, bet dat blots noch veer (twee, een) Siegers gifft.
* Jede Mitspeler, de en Fehler maakt, kriggt to Straaf en witte Muus (oder anners en Snökerkraam) in'n Mund stoppt.

### Material:

Evtl. witte Müüs oder annern Snökerkraam.

### C2. Tüüt-bums / Verflixte Söven

### Afloop:

Dor ward tellt, een na den annern. Man för all Tahlen, wo en fiev instickt, ward „tüüt“ seggt un för all Tahlen, wo en söven instickt, „bums“: een, twee, dree, veer, tüüt, söss, bums, acht, negen, teihn, ölben, twölf, dörteihn, veerteihn, tüüt, … Wo de fiev un de söven instickt (to'n Bispill 57), dor mutt „tüütbums“ för seggt wern. Verdubbeln (to'n Bispill „tüüt-tüüt“ för 55) deit nich nödig. De en Fehler maakt, scheedt ut, un dat Speel geiht bi den nächsten Speler wedder bi „een“ los.

**Vörbereiden:**

Evtl. de Tahlen verkloren, sodatt jeedeen bet hunnert tellen kann.

### Varianten:

* De en Fehler maakt, kriggt to Straaf en witte Muus (oder anners en Snökerkraam) in'n Mund stoppt ̶ wat dat Snacken nich lichter maakt!
* Ok för de Tahlen, de een dör fiev delen kann, mutt „tüüt“ seggt wern, för de Tahlen, de dör söben deelt wern künnt, „bums“.
* Ünner den Titel „Verflixte Söven“ kann een dat Speel ok so spelen, datt blots de Söven en Besünnerheit mit sik bringt.

### Material:

Evtl. witte Müüs oder annern Snökerkraam.

**C3. Eckenraden**

**Afloop:**

In jede Eck steiht een Kind. De Speelbaas nennt een Upgaav, dat Kind wat as erstes de Antwort seggt, geiht een Eck wieder. Wenn dat Kind wedder in sien Eck ankümmt, nimmt et een anner Kind dran.

**Vörbereiden:**

De Tahlen up Platt mööt bekannt sien

**Varianten:**

Man kann so ok den Wortschatz öven. De Speelbaas seggt een Wort up hochdüütsch, de Kinner mütt up Platt antern.

**Material:**

nix

**C4. Rekenkönig**

**Afloop:**

De Kinner sitt an ehr’n Platz. Een Kind steiht up un stellt sik hinner sien Naver. De Speelbaas seggt een Rekenupgaav un dat Kind, wat as erstes antert, dörf sik hinner dat nächste Kind stell’n. Gewunnen hett wer nah een/twee Runnen de meisten Stöhle wieder kamen is.

**Vörbereiden:**

Tahlen up Platt

**Material:**

nix

### D Gruppen-Wettspele

### D1. Maandaagsmalers

### Afloop:

De Grupp ward in twee oder mehr Mannschaften opdeelt. Jeedeen Mannschaft bestimmt en „Maler“. De Speelbaas röppt den Maler vun Mannschaft 1 na vörn un wiest em een na de anner teihn Korten mit Wöör, de Maler 1 an de Tafel teken mutt. De Lüüd vun Mannschaft 1 roopt, wat dat ween kunn. Sodraad dat richtige Woort op Plattdüütsch seggt worrn is, kriggt Mannschaft 1 een Punkt anrekent un jemehr Maler kriggt Speelkort 2 wiest. De Mannschaft hett dree Minuten Tiet, de teihn Wöör to raden. Denn is Mannschaft twee an de Reeg usw. De Mannschaft mit de mehrsten Punkten gewinnt.

**Vörbereiden:**

de Speelkorten beschrieven mit Wöör, de för de Öllersgrupp nich to swor sünd

### Varianten:

Besünners interessant ward dat Speel mit gode Plattsnackers, wenn dor Seggwöör tekent wern mööt, t.B. „Wat de Buur nich kinnt, dat fritt he nich.“

### Material:

* Karteikorten (Format DIN A 6 bet DIN A 8)
* en Eierklock (för de dree Minuten)

### D2. Slangenspeel

### Afloop:

De Grupp ward in twee Mannschaften opdeelt. Jede Mannschaft stellt sik as Slang op. De vörn in de Slang staht, sünd de Köpp. De Speelbaas stellt Fragen so as „Wat is fiev mal dree?“, „Wo heet de Hauptstadt vun Hessen?“ oder „Wo heet en Ütz op Hochdüütsch?“. De Slangenkopp, de toeerst richtig op de Fraag antern deit, dröff de anner Slang den Kopp „afbieten“. De afbeten Slangenkopp mutt sik tohopen mit den Siegerkopp achtern an de Siegerslang anstellen. Dat Speel is toeenn, wenn dat blots noch een Slang gifft.

**Vörbereiden:**

Fragen utdenken, beter opschrieven – Bispill in’n Anhang

### Variante:

De Speelleiter kann vör dat Speel en Tiet fastleggen, t.B. dree Minuten. Winnen deit denn de Slang, de na dree Minuten an’n lingsten is.

### Material:

Evtl. en Eierklock för de dree Minuten.

### D3. Wettloop-Radel

### Afloop:

De Grupp ward in dree oder mehr egaal grote Mannschaften opdeelt. Jede Mannschaft stellt sik in en Reeg. Op de anner Siet vun den Ruum wert soveel Stöhl opstellt as Mannschaften dor sünd. De Stöhl wert mit Tahlen (1 – 3 oder mehr) kenntekent. De eerste Fraag ward vörleest. Jede Anter hett en Nummer. Op „Los!“ dröövt de, de vöran staht, loslopen un versöken, sik op den Stohl to setten, de to de richtige Anter tohört. De Mannschaft, de ehr Vertreder op den richtigen Stohl sitt, kriggt en Punkt. De Mannschaft mit de mehrsten Punkten winnt.

**Material:**

* Krepp-Kleevband (för en Linie an de Eer, wo de Mannschaften achter staht)
* soveel Stöhl as Mannschaften dor sünd
* Fragen mit je dree mögliche Anters (Bispele in’n Anhang)

**Vörbereiden:**

Fragen mit je 3 oder mehr Anters opschrieven.

**D4. Bingo**

**Afloop:**

Jedeen hett een Bingofeld vör sik. De Speelbaas treckt een Kort ut een Sack un seggt (un zeigt) de Tahl/dat Wort.

De Kinner leggt een Muggelsteen up de Tahl/dat Wort up ehr Speelfeld.

Dat Kind wat toerst een Reeg waagerecht, senkrecht oder schräg full hett, hett een Bingo un seggt: „Bingo ik bün de Baas“.

Nu kann man wieder spelen, bet de Kinner twee oder dree Bingos hebbt oder man fangt een nee’e Runn an.

**Vörbereiden:**

De Wöör mütt bekannt sien.

**Varianten:**

* Bingo kann man mit alle Themen speelen, mütt denn aver Speelfelder entsprechend vörbereiden.
* Een Kind kann de Speelbaas sien.
* Tahlenbingo kann man uk mit blanko Bingo Felder spelen un de Kinner schrievt de Tahlen sülmst in dat Feld.

**Material:**

* För jedet Kind een Speelfeld (Wiehnachtsbingo/Tahlenbingo/Oosterbingo) laminieren oder nur kopieren.
* Muggelsteene oder Folienstift

### E Snackspele

### E1. Kuddelmuddel in Babylon

### Afloop:

Jümmer twee Spelers doot sik tohopen. Een fangt an, wiest op en Körperdeel (to'n Bispill op den Buuk), seggt dorto aver den Naam vun en anner Körperdeel (t.B. „Dat is mien Schuller.“). De anner Speler wiest op den Körperdeel, den de anner benöömt hett (hier: op de Schuller), seggt dorto aver wedder den Naam vun en annern Körperdeel (t.B. „Düt is mien groten Töhn.“). So geiht dat hen un her, bet een vun de beiden en Fehler maakt. Denn ward vun vörn anfungen

**Vörbereiden:**

nix

### Varianten:

* Een kann afmaken, datt dat üm Punkte geiht, t.B. jeedeen hett fiev Punkte un verleert bi jeden Fehler een.
* De en Fehler maakt, kriggt en witte Muus (oder annerseen Snökerkraam) in'n Mund stoppt.
* „Keen-Tähn-wiesen“- (oder gebisslos-)Variante: De Mitspeler dröff keen Tähn nich sehn!
* Rietsticken-Variante: Jeedeen kriggt en afbraken Rietsticken/Swäbelholt twüschen de Tähn klemmt.
* Dat Speel kann een ok in de grote Runn spelen.

### Material:

Evtl. witte Müüs un/oder Rietstickens

### E2. Op'n Bahnhoff

### Afloop:

Op'n Bahnhoff is düchtig wat los: En Leevspor kann nich vunenanner laten, en Tog kummt an, de Schaffner fleit, dorbi sleit de Bahnhoffsklock lies usw. Jede Mitspeler övernimmt en Person oder en Saak. Jede Saak un jede Person kriggt en Geräusch oder en Satz todeelt. De Klock to'n Bispill maakt „ticktackticktack“, de verleevte Mann seggt „Föhr nich weg!“ usw. All Mitspelers markt sik ehren Satz oder ehr Geräusch.

Nu geiht dat Speel los: De Speelbaas vertellt en Geschicht. Sodraad en bestimmte Person oder Saak vörkummt, mutt de Mitspeler sien Geräusch maken oder sien Satz seggen.

**Vörbereiden:**

De Speelbaas mutt sik en Geschicht utdinken (oder beter noch: spontan utdinken), wo dat soveel Rullen in gifft, as Mitspelers dor sünd. Wenn't nich ganz opgeiht, künnt ok mehrere Lüüd een Geräusch övernehmen oder een Person kriggt mehrere Geräusche oder Sätz todeelt.

### Varianten:

Dat Thema vun de Geschicht kann ännert wern: En Besök in't Krankenhuus, de Boostääd in de School, op'n Flughaben oder anner Szenen künnt gode Speelgeschichten afgeben. Bi jüngere Kinner mutt een dor op ahnen, datt de Kinner sik in de Szene wedderfinndt un ehr na Möglichkeit al mal beleevt hebbt.

### Material:

en flinken Kopp oder en fliedig utdachte Geschicht

### E3. Squietschi-Jagd

### Afloop:

All Mitspelers sitt in'n Kring. De Speelbaas vertellt:

*En Squietschi is en gräsig Undeert. Egentlich wullt Du dat gornich genau weten, wat dat is. Oder doch? Büst Du nich bang? Hest Du Moot? Denn kaam mit, laat us dat Squietschi jagen !*

## De Speelbaas fangt in’n Rhythmus (4/4-Takt) an un

1. *a) sleit sik mit beide Hannen op de Oberschenkels,*
2. *b) klappt in de Hannen,*
3. *c) bört de rechte Hand hoch un snippt mit de Fingers,*
4. *d) bört de linke Hand hoch un snippt mit de Fingers.*

*Wenn all in düssen Rhythmus binnen sünd, geiht de Geschicht los, dorbi löppt de Rhythmus wieder:*

# **Kehrriem**

Kaam (kumm), wi gaht op Squietschi-Jagd,

 *a b c d*

wüllt us enen Squietschi fangen.

 *a b c d*

*De Speelbaas bört de Hannen in de Höcht, de annern maakt dat na:*

Un wi sünd so groot! *De annern snackt dat na.*

*De Speelbaas wiest sein Bizeps, de annern maakt dat na:*

Un wi sünd so stark! *De annern snackt dat na.*

*De Speelbaas maakt en afschätzige Bewegung, … :*

Un wi sünd gornich bang!

**1. Strophe**

*De Speelbaas höllt sik en flache Hand över de Ogen, de annern maakt dat na:*

Oh, wat is dat? *De annern snackt dat na.*

*… wiest en groten Barg, de annern maakt dat na:*

Dat is en Barg. *De annern snackt dat na.*

*… maakt mit de rechte Hand en Bewegung na baben, … :*

Dor kaamt wi nich över weg! …

*… maakt mit beiden Hannen en Bewegung na de Siet, … :*

Dor kaamt wi nich an vörbi! …

*… schüffelt mit flinke Bewegungen Sand weg, … :*

Dor mööt wi dör! … Uff!

# **Kehrriem**

**2. Strophe**

*Se hoolt sik de flache Hand över de Ogen un kiekt na baben:* Oh, wat is dat?

*Se wiest wat Hoogs:* En Boom!

*Se maakt mit beiden Hannen en Bewegung na de Siet:* Dor kaamt wi nich an vörbi!

*Se maakt en Bewegung na vörn:* Dor kaamt wi nich dör!

*Se maakt en Bewegung na baben:* Dor mööt wi över weg!

*Se griept jümmer höger na de Telgens:* Kladdern, kladdern, kladdern!

*Se griept ünner sik:* Un nu wedder bargdaal! … Uff!

# **Kehrriem**

**3. Strophe**

*Se hoolt sik de flache Hand över de Ogen un kiekt na vörn:* Oh, wat is dat?

*Se wiest wat Groots:* En See!

*Se maakt mit beiden Hannen en Bewegung na de Siet:* Dor kaamt wi nich an vörbi!

*Se maakt en Bewegung na baben:* Dor kaamt wi nich över weg!

*Se maakt en Bewegung na vörn:* Dor mööt wi dör!

*Se riet sik mit beide Hannen de Kledaschen vun’n Liev:* Hemd ut, Schoh ut, Büx ut!

*Se wickelt de Kledaschen tosamen un hoolt jem mit een Hand op’n Kopp fast, mit de anner Hand swömmt se:* Un nu swömmen, swömmen, swömmen! … Uff!

# **Kehrriem**

**4. Strophe**

*Se hoolt sik de flache Hand över de Ogen un kiekt na vörn:* Oh, wat is dat?

*Se vertreckt dat Gesicht vör Schreck un schreet:* En Squietschi! Nix wie weg!

*Nu loopt se all in Panik trüch. Se riet sik mit beide Hannen de Kledaschen vun’n Liev:* Oh, de See! Hemd ut, Schoh ut, Büx ut!

*Se wickelt wedder de Kledaschen tosamen un hoolt jem mit een Hand op’n Kopp fast, mit de anner Hand swömmt se:* Un nu swömmen, swömmen, swömmen! … Uff! Hemd wedder an, Büx wedder an, Schoh wedder an! Un wieder!– Oh, de Boom!

*Se griept jümmer höger na de Telgens:* Kladdern, kladdern, kladdern!

*Se griept ünner sik:* Un bargdaal! … Uff! – Oh, de Barg!

*Se buddelt sik dor dör:* Schüffeln, schüffeln, schüffeln!

*Se wischt sik den Sweet af:* Uff, wi hebbt dat schafft!

**Vörbereiden:**

Text butenkopps lehren.

### Varianten:

Dat Speel lett sik noch verlingern, to'n Bispill künnt noch anner Hindernisse ünnerwegens op de Mitspelers töben, en Anfang un en Enn künnt dortokamen usw.

### Material:

nix

### E4. Moin, ik heet Jehann

Jehann arbeit in een Knoopfabrik. Dor ward noch echte Handarbeit maakt un dat gifft bannig veel to doon: Jede Knoop ward mit de Hand dreiht.

### Afloop:

*Allemann staht oder sitt se in’n Kreis un snackt mit in’n Rhythmus. Denn kannst afkieken, wenn Du bi Youtube (*[www.youtube.com](http://www.youtube.com/)*) ingiffst: „Joe button factory“ un di de Filme ankiekst.*

1.

Moin, ik heet Jehann.

Ik heff een Froo, veer Kinner un ik arbeit in een Knoopfabrik.

Nülichst kööm mien Chef na mi her un sä:

„Jehann“, sä he, „hest Du Tiet?“

Ik sä: „Ja!“

He sä: „Denn dreih düssen Knoop mit de linke Hand!“

## *Allemann fangt se an un dreiht mit de linke Hand en fiktiven Knoop hen un her.*

2.

Moin, ik heet Jehann.

Ik heff een Froo, veer Kinner un ik arbeit in een Knoopfabrik.

Nülichst kööm mien Chef na mi her un sä:

„Jehann“, sä he, „hest Du Tiet?“

Ik sä: „Ja!“

He sä: „Denn dreih düssen Knoop mit de rechte Hand!“

*Allemann fangt se an un dreiht tosätzlich mit de rechte Hand en Knoop.*

3. …

„Denn dreih düssen Knoop mit den linken Foot!“

…

*Allemann fangt se an un beweegt tosätzlich mit den linken Foot en Knoop (de Foot wippt hen un her).*

4. …

„Denn dreih düssen Knoop mit den rechten Foot!“

3. …

„Denn dreih düssen Knoop mit’n Ors!“

…

4. …

„Denn dreih düssen Knoop mit’n Kopp!“

…

5. …

„Denn dreih düssen Knoop mit de Tung!“

…

6.

Moin, ik heet Jehann.

Ik heff veer Kinner un ik arbeit in een Knoopfabrik.

Nülichst kööm mien Chef na mi her un sä:

„Jehann, hest Du Tiet?“

Ik sä: „Nee, nu bü’ik kaputt!“

**Vörbereiden:**

Text butenkopps lehren

### Varianten:

* Dat Speel lett sik ok in’n Sitten spelen, denn künnt ok de Fööt to’n Knööp dreihen insett wern.
* Den „Ors“ to schaneerlich is, kann ok seggen „mit de Hüft“
* Bi weniger beweegliche Gruppen kann een ok den een oder annern Knoop dor mang rutlaten.

### Material:

nix

### E5. Hibbel-Dibbel

### Afloop:

All Mitspelers sitt in’n Kring un kriegt en Nummer, de Reeg na. Se sünd nu all „Hibbels“ un mööt, wenn se an de Reeg sünd, en Satz opseggen, de sik mitünner ännert. De den Satz falsch opseggt, kriggt to Straaf en „Dibbel“, dat is en Opdruck mit en Proppen, de an en Kerz oder Füürtüüg swart maakt ward. Nr. 1 to’n Bispill fangt an un seggt: „Ik bün de eerste Hibbel, ik heff keen Dibbel. Woveel Dibbels hett de föffte Hibbel?“ – Denn is Hibbel Nr. 5 an de Reeg un seggt: „Ik bün de föffte Hibbel, ik heff ok keen Dibbel. Woveel Dibbels hett de twintigste Hibbel?“ usw. De wat falsch utsnackt, kriggt een Dibbel op de Trüchsiet vun de Hand (op’t Gesicht, …) opdrückt. Dat duurt nich lang un all Hibbels laat as Schosteenfegers …

**Vörbereiden:**

De Proppen ward swart maakt.

### Varianten:

* Toeerst kann een en Proovrunn maken, datt de Mitspelers sik utproberen künnt.
* Een kann afmaken, datt de Mitspeler mit de mehrsten Dibbels nich mehr de drütte, föffte o.ä. Hibbel is, man datt he den Naam „Hibbel-Dibbel“ kriggt.
* Bi Anfängers kann een ok seggen „Hibbel Nummer een“, Hibbel Nummer twee“ usw.

### Material:

Tallicht (Kerze, Kerss), Proppen ut Kork (op best vun en Champagnerbuddel), Füür

### E6. Eskimo-Reis

### Afloop:

*All Mitspelers staht in’n Kring. De Speelbaas öövt den Kehrriem in: De ward op de Melodie „Oh Susanna“ sungen, dorbi ward paddelt.*

*De Strophen wert snackt na Versmaat: De Speelbaas snackt un speelt vör, de annern snackt un maakt dat na.*

#### *Kehrriem*

Kaam (Kumm) mit, wi föhrt na’n Nordkap hen,

de Eskimos wahnt dor,

wi wüllt we’er neje Frünnen finnen.

Weest wat? Dat is nich schwor!

Aai-iis-klüt, klüt,

iin-iiglu-rentia-gor,

wi wüllt we’er neje Frünnen finnen.

Weest wat? Dat is nich schwor!

Wi bruukt nich veel: en Rucksack,

den Kajak klappt wi op,

dat Paddel in de Hand noch,

Na Norden föhrt wi rop!

##### Kehrriem

To Hülp, en grote Bülgen!

Blubb, blubb, blubb, bang as dull!

Wi dreiht us, so, un wieder –

wi künnt de Eskimorull!

##### Kehrriem

To Hülp, en Riesenkrake!

Njam, njam, mit Riesenmuul!

Wi treckt ehr enen över –

haha, dor seet en Uul!

##### Kehrriem

De Eskimos, ik seh jem!

Begrööt us mit de Nees.

Nu gifft en Fest mit Danzen,

mit Singen un Rentierkees!

##### Kehrriem 2

Kaam (Kumm) mit, wi föhrt na’n Nordkap hen,

de Eskimos wahnt dor,

wi hebbt we’er neje Frünnen funnen.

Weest wat? Dat weer nich schwor!

Aai-iis-klüt, klüt,

iin-iiglu-rentia-gor,

wi hebbt we’er neje Frünnen funnen.

Weest wat? Dat weer nich schwor!

**Vörbereiden:**

Text butenkopps lehren

### Material:

nix

**E7. Kennt ji Tante Jo?**

### Afloop:

*All Mitspelers staht in’n Kring. De Speelbaas snackt un maakt vör, de Mitspelers snackt un maakt na.*

Speelbaas: „Kennt ji Tante Jo?“

Kinner: „Nee!“

Speelbaas: „Tante Jo maakt so:“ *Bewegung vörmaaken, t.B. schüttkoppen*

*Kinner maakt dat na un maakt dat de ganze Tiet wieder!*

Speelbaas: „Kennt ji Tante Jo?“

Kinner: „Nee!“

Speelbaas: „Tante Jo maakt so“: *Nee’e Bewegung vörmaken, t.B. winken mit een Hand*

Kinner *maakt dat nah un maakt dat de ganze Tiet wieder (schüttelt also den Kopp un winkt)*

*… un so wieder.*

Letzte Runn:

Speelbaas: „Kennt ji Tante Jo?“

Kinner: „Nee!“

Speelbaas: „Tante Jo maakt so:“ *Bewegung: daalhuken an de Eer un Sluss.*

**Variante:**

Een vun de Kinner övernimmt den Speelbaas sien Rull.

**E8. Hond un Katt**

### Afloop:

*All Mitspelers sitt in’n Kring. De Speelbaas (Nr. 1) gifft sien rechten Naver (Nr. 2) en Plüschhond un seggt dorbi „Hier!“. Nr. 2 mutt Nr. 1 fragen: „Wat is dat?“. De Speelbaas seggt „Dat is en Hond!“. Nr. 2 seggt „Ach so!“, „Kiek an!“ oder „Dank Di!“. De Naver mutt den Hond an den nächsten Mitspeler Nr. 3 wiedergeven un seggt wedder „Hier!“ oder „Bitt schöön!“. Nr. 3 fraagt Nr. 2 wedder „Wat is dat?“. Nr. 2 gifft de Fraag an den Speelbaas wieder: „Wat is dat?“. De Speelbaas antert wedder „Dat is en Hond!“. Nr. 2 gifft de Anter an Nr. 3 wieder usw.*

*Wenn dat Speel in een Richt in’t Lopen kamen is, gifft de Speelbaas an sienen linken Naver en Plüschkatt. Nu löppt dat glieke Speel parallel in de anner Richt. De Speelbaas mutt oppassen, datt he na jede Siet antern mutt. Vigeliensch ward dat, wenn sik de Hond un Katt drepen doot, denn mööt de Spelers na beide Sieden Fragen un Anters wiedergeven. Dat Speel is toenn, wenn Hond un Katt wedder bi den Speelbaas ankamen sünd.*

**Varianten:**

1. Hond un Katt wert ersett dör anner Gegenstännen oder Biller vun Gegenstännen, wo de Kinner de Wöör to lehren schüllt, t.B. Katteker un Swienegel, Mütz un Hanschen oder Klock un Keed.
2. Dor wert Gegenstännen nahmen, de nix mit de Saak to kriegen hebbt, t.B. en Bliesticken för den Hond un en Scher för de Katt (maakt blots Sinn, wenn de Mitspelers de Wöör al kinnt).

### Material:

twee Gegenstännen

**E9. De Platz blangen mi is leddig**

### Afloop:

*All Mitspelers sitt in’n Kring. Dat gifft enen Stohl mehr as Mitspelers. De Mitspeler, de den leddigen Stohl an sien rechte Siet hett, kloppt dor mit de Hand rop un seggt dorbi:*

Ik wünsch ik mi en lütt Deert so sehr, Robin, kaam as Katt hierher!

*Robin mutt denn opstahn, miauen as en Katt un sik op den leddigen Platz setten. De, op den sien rechte Siet en Platz freewurn is, dröff sik nu op de glieke Ort en nee’en Naver herropen.*

### Material:

Stohlkreis

**E10. Obstsalaat**

### Afloop:

*All Mitspelers sitt in’n Kring. Dat gifft enen Stohl weniger as Mitspelers. Jedeen kriggt een Kort mit den Namen vun en Frucht in de Hand, to’n Bispill:* Appel*,* Stickelbeer*,* Plumm *un* Eerbeer*. De Mitspeler, de kenen Stohl hett, seggt den Namen vun een Obstsort. All Mitspelers, de en Kort mit düt Obst hebbt, mööt de Plätz tuuschen. De Mitspeler, de kenen Platz har, kann sik nu ok op enen vun de free’en Plätz setten. De Speler, de kenen Platz afkriggt, is de nee’e Ansegger.*

*Statts den Namen vun een Obstsort kann de Ansegger ok „Obstsalaat“ seggen. Denn mööt all Mitspelers den Platz tuuschen.*

**Variante:**

*Statts mit verdeelte Obstsortens kann een dat Speel ok mit echte Kenntekens spelen, so as „All, de blaue Büxen anhebbt, mööt den Platz tuuschen!“ oder „Keen den Film Titanic sehn hett, söcht sik en nee’en Platz!“*

### Material:

Evtl. Speelkorten mit de Naams vun Obstsorten, jeweils liekerveel vun een Sort. Wenn dor de Biller mit op sünd, prägt sik de Namens beter in.

As Vörlaag kann een de Speelkorten in’n Anhang op Karton koperen un ok lamineren.

**E11. Schineessch Eetlokal**

### Afloop:

*Enige Freewillige verlaat den Ruum. Dor ward en Satz söcht, den de Freewilligen rutkriegen mööt, to’n Bispill „De Saft is suur“. De restlichen Lüüd wert in soveel Gruppen deelt, as dor Wöör in den Satz sünd. Jede Grupp kriggt je een Woort ut den Satz todeelt un mutt dat Woort murmeln. De Freewilligen wert naenanner rinhaalt un mööt den Satz rutkriegen.*

### Variante:

Statts en Satz ward en Woort nahmen, wat ut mehrere Silben besteiht. Jede Grupp kriggt statts en Woort blots en Silbe todeelt.

**Vörbereiden:**

Evtl. Sätz oder Wöör söken un opschrieven.

**E12. Dat is mien Kopp**

### Afloop:

De Mitspelers stellt sik poorwies enanner gegenöver. Een fangt an, kloppt sik op enen Körperdeel un seggt dorto: „Dat is mien …“ – un dorto den Namen vun en annern Körperdeel. To’n Bispill kloppt he sik op den Kopp un seggt dorto „Dat is mien Been“. Sien Gegenöver mutt sik op dat Körperdeel kloppen, wat de anner nöömt hett (also in düt Bispill op dat Been) un den Satz wedder mit den Namen vun en anner Körperdeel seggen, to’n Bispill „Dat is mien Nacken“.

**Vörbereiden:**

nix

**E13. Simon seggt**

**Afloop:**

Alle Kinner stellt sik hen. De Speelbaas gifft Anwiesungen. Wenn he seggt „Simon seggt: Steek de Tung rut“, denn mööt all Kinner dat doon. Seggt he allerdings blots „Steek de Tung rut“, denn dörf nüms de Tung rutsteken. Bi en Fehler mütt dat Kind en Pand afgeven. Denn kummt de näächste Befehl. Na enige Tiet kann en annern den Speelbaas sien Job övernehmen un de Befehle geven.

**Vörbereiden:**

De Kinner mööt de Wöör kennen.

**Varianten:**

* Begrenzung up blots wenige Anwiesungen för lüttere Kinner.
* Wenn de Kinner noch nich lesen köönt, denn mööt se enige Anwiesungen butenkopps lehren.
* Wenn de Mitspelers al goot Platt snacken köönt, denn bruukt een keen schriftliche Anwiesungen.

**Material:**

Anwiesungszedels (Kiek ünner Material)

**E14. Hartmut sien Wörpelspele**

**Afloop:**

All Mitspelers sitt in‘n Kring. Dat erste Kind wörpelt mit twee Wörpels. Dat Kind tellt de wörpelten Tahlen tosamen un lisst vör, wat up de Kort steiht (kiek ünner Material). Dat Kind maakt nu de Anwiesung up de Kort nah.

Bispell: Dat Kind wörpelt 1 un 3 (1+3=4); 4: Ik bün… trurig. Nu mütt dat Kind in Kring gah’n un trurig kieken.

Dorna is dat nächste Kind an de Reeg.

**Vörbereiden:**

Dat Speel kann man passend to een Thema spelen (Deerten, Geföhle oder Bewegungen). Een gewisse Wortschatz mütt al vörhannen sien.

**Varianten:**

Dat Wörpelspeel is ok för annere Themen to bruuken (kiek in‘n Anhang)

**Material:**

* twee groote Wörpels ut Schumstoff
* de Korten mit de Anwiesung (Material …)

**E15. Baby-Hai**

**Afloop:**

All Mitspelers staht. De Speelleiter maakt vör, de annern maakt na.

**Vörbereiden:**

De Speelleiter mutt den Text vörher butenkopps lehren..

**Material:**

nix

*Schoolmester makt de Hand op un to un imiteert een Muul, wat op- un togehit.*

SCH: Dübb–dübb–dü–dü–dü–dü–dübb: **Baby-Hai!**

All: Dübb–dübb–dü–dü–dü–dü–dübb: Baby-Hai!

*Schoolmester leggt twee Hannen opeenanner un klappt de vörn op un to: Dat Haimuul is grötter wurrn.*

SCH: Dübb–dübb–dü–dü–dü–dü–dübb: **Lüttje Hai!**

All: *Maakt dat nah.*

*Schoolmester leggt de Ellbagen aneenanner un klappt de Ünnerarms op un to.*

SCH: Dübb–dübb–dü–dü–dü–dü–dübb: **Grote Hai!**

All: *Maakt dat nah.*

*Schoolmester klappt de Arms kumplett op un to.*

SCH: Dübb–dübb–dü–dü–dü–dü–dübb: **Riesenhai!**

All: *Maakt dat nah.*

*Schoolmester klappt de Arms kumplett op un to un geiht mit de een Hand dorbi meist bet an de Eer un mit de anner Hand sowiet nah baben as dat geiht.*

SCH: Dübb–dübb–dü–dü–dü–dü–dübb: **Mega-Hai!**

All: *Maakt dat nah.*

*Schoolmester maakt Schwümmbewegungen un gifft sick affekteert.*

SCH *mit een högere Stimm*: Dübb– Dübb ...: **Froo swömmt.**

All: *Maakt dat nah.*

*Schoolmester maakt Kraulbewegungen.*

SCH *mit een depere Stimm*: Dübb–dübb ...: **Hai swömmt.**

All: *Maakt dat nah.*

*Schoolmester maakt nix.*

SCH: Dübb–dübb ...: **Froo süht Hai: AAAAH!** *Bört de Arms vör Schreck nah baben*.

All: *Maakt dat nah.*

*Schoolmester maakt nix.*

SCH: Dübb–dübb ...: **Hai süht Froo: Mmmh!** *Lickmuult un rievt sick den Buuk*.

All: *Maakt dat nah.*

*Schoolmester maakt ielige Schwümmbewegungen.*

SCH *wedder* *mit een högere Stimm*: Dübb– Dübb ...: **Froo swömmt sneller.**

All: *Maakt dat nah.*

*Schoolmester maakt ielige Kraulbewegungen.*

SCH *wedder* *mit een högere Stimm*: Dübb– Dübb ...: **Hai swömmt sneller.**

All: *Maakt dat nah.*

*Schoolmester maakt een Riesen-Hai-Muul, wat toklappt.*

SCH: Dübb–dübb ...: **Hai fritt Froo.**

All: *Maakt dat nah.*

*Schoolmester maakt een Gesicht wie wenn em slecht weer.*

SCH: Dübb–dübb ...: **Hai ward slecht.**

All: *Maakt dat nah.*

*Schoolmester wiest mit de Hand, datt he speet.*

SCH: Dübb–dübb ...: **Hai speet Froo.**

All: *Maakt dat nah.*

*Schoolmester maakt Schwümmbewegungen un deit wie wenn nix ween harr.*

SCH *mit een högere Stimm*: Dübb– Dübb ...: **Froo swömmt weg.**

All: *Maakt dat nah.*

*Schoolmester maakt Kraulbewegungen un deit wie wenn nix ween harr.*

SCH *mit een högere Stimm*: Dübb– Dübb ...: **Hai swömmt weg.**

All: *Maakt dat nah.*

*Schoolmester överkrüüzt de Arms mehrfach (düüd dorbt een X an).*

SCH *mit een högere Stimm*: Dübb– Dübb ...: **De Geschicht is vörbi.**

All: *Maakt dat nah.*

Plattdüütsch vun Holger Lehmberg, opschreven vun Heiko Frese

De nochmal tokieken will: Bi Youtube to finnen ünner „WRS Baby-Hai“

### E16. Hartmut sien Büdelspeel

### Afloop:

De Kinner sett sik mit den Schoolmester in ’n Krink. Se laat en Büdel rümgahn. Jedet Kind dröfft dor ringriepen un beschrifft dat Ding, wat dor binnen is, mit en plattdüütsch Egenschopswoort. Is de Büdel eenmal rüm, seggt de Kinner, wat se meent, wat dor binnen is. Dat Ding warrt ut ’n Büdel haalt.

**Vörbereiden**

De Kinner mööt Egenschops-Wöör kennen: hart, week, taag, fast, krömelig; eckig, lang, kort, breet, lütt, groot, hooch, flach; horig, puschelig, glatt, ruuch, gnubbelig, smeerig, glibberig; spitz, scharp, stump, …

**Varianten**

* Speelvörslag mit Deerten vun Schleich: De Kinner föhlt un seggt, wat dat Deert Besünners hett. Na de Runn seggt se, wat för’n Deert dat is.
* Speelvörslag mit Tahlen ut Holt: De Kinner föhlt un seggt, wat för’n Tahl dat is.
* Speelvörslag mit Kledaasch vun Poppen: De Kinner föhlt un seggt, wat för en Kledungsstück dat is.

**Materiaal**

* 1 Büdel (mööglichst een, den een totrecken kann)
* Wat to’n Anfaten: t. B. Tennisball, Speelfigur, Lepel, Taschendöker

### F Klatschspele

### F1. Bi Hinners hett dat brinnt (na: Bei Müllers hat’s gebrannt, -brannt, -brannt)

### Afloop:

Jümmer twee Kinner staht sik gegenöver uns eggt tosamen den Riemel op.Bi jede Silbe ward eenmal klatscht:

* *Op „Bi“ klatscht beide in de (egen) Hannen.*
* *Op „Hin-“ klatscht se beide ehr rechte Hannen gegenenanner.*
* *Op „-ners“ klatscht se wedder beide in de (egen) Hannen.*
* *Op „hett“ klatscht se beide ehr linke Hannen gegenenanner.*
* *Op „dat“ klatscht se wedder bei de in de (egen) Hannen.*
* *Op „brinnt, brinnt, brinnt“ klatscht se beide beide Hannen gegenenanner.*
* *usw.*

De Text dorto:

Bi Hinners hett dat brennt, brennt, brennt,

dor bün ik flink henrennt, rennt, rennt,

Dor hör ik den Alarm, larm, larm,

denn kööm en oll’n Schandarm, darm, darm,

de stek mi in den Knast, Knast, Knast,

de Dör, de weer nich fast, fast, fast,

ik kneep dor glieks we’er ut, ut, ut,

un lööp na Tante Ruth, Ruth, Ruth,

de leeg al lang in´t Bett, Bett, Bett

mit ehr Fründin E-li-sa-beth.

Elisabeth weer dick un fett,

dor krach dat grode Bett, Bett, Bett.

röverholt in´t Plattdüütsche von Magdalena Siemens un Jane Haeger, bearbeidt vun Heiko Frese

**G Spele mit Bild-un Woortkorten**

**G1.Memory**

**Afloop:**

De Kinner sitt in‘n Kring. In de Mitt liggt verdeekt Bild-und Woortkorten. Na de Reeg deekt de Kinner twee Korten up. Passt de tosamen, dörf dat Kind nochmal. Anners is de näächste an de Reeg.

**Vörbereiden:**

Bild- (eventuell ut den Englischünnericht) un passende Woortkorten (Anhang)

**Material:**

Bild- un Wortkorten

**G2. Klatschspeel**

**Afloop:**

Ünnerscheedliche Bildkorten to een Thema liggt up‘n Disch. Up jede Siet vun den Disch staht de Kinner in twee Gruppen achterenanner.

De Speelbaas seggt een Wort un de twee Kinner, de vörn staht, mööt so flink as se künnt mit de Hand up de Kort hauen, de to dat Woort passen deit. De Speler, den sien Hand up de richtige Koort oder – wenn beide up de richtige Kort haut hebbt – den sien Hand ünnen is, gewinnt de Runn. De Kinner, de eben vörn weren, gaht nu an dat Enn vun de Reeg. Nu sünd de nächsten beiden Kinner an de Reeg.

**Vörbereiden:**

nix

**Varianten:**

Dormit de Kinner sik nich an de Hannen nich wehdooot, kann een uk mit Fleegenklatschen klatschen.

**Material:**

Bildkorten (eventuell ut den Englischünnericht)

**G3. Lees-Speel**

**Afloop**

De Schoolmester deelt Korten (ümdreiht) ut un gifft dat Teken, dat de Kinner sik de Kort dörlesen drööft.

De vun jem mit de eerste Kort dröff anfangen un doon, wat dor steiht. Dat is denn dat Teken för den Nächsten wieter to maken. Dat geit so lang, bet de letzte sien Kort vörstellt hett.

**Varianten:**

* De Korten köönt ännert warrn.

**Vörbereiden:**

* De Kinner mööt de Wöör vun de Korten kennen.

**Material:**

* Lees-Korten (kiek in de Anlaag)

Speel A4

**Ik heet … Ik bün …**

**Ik kann … Ik wahn …**

 **Wat ik nich**

**Ik mag … utstahn kann,**

**is/sünd …**

Speel A5

**Worüm? Woans?**

**Woneem? Wannehr?**

 **Wat? Wokeen?**

Materiaal to Speel B2


# De Plattdüütschen Nahrichten vun 'n 20. Mai 2011

[Plattdüütsch Nahrichten vun'n 20. Mai 2011, [4:27]](http://www.radiobremen.de/bremeneins/serien/plattdeutsche_nachrichten/audio59878-popup.html#_blank)

### Strauss-Kahn betahlt veel Geld un is eersmaal wedder ruut ut 't Kaschott

Washington: Bi 'n internatschonaalen Währungsfond seggt se, gau een finnen, de na Strauss-Kahn den sien Arbeit maakt, nee, dor warrt nix vun. Lipsky, de nu för 'n Tietlang an is, keem mit vördaag, bi 'n lesten Maal, as se een bruken deen, weer dat Uutkaspern 'n vun so 'n Keerl langtösch, hett Maanden duert. Strauss-Kahn sitt nich mehr achter Trallen, bet dat he vör 't Brett kümmt. Bi Gericht in New York weern se dorför söss Millionen Dollar verlangen. Op Strauss-Kahn kiekt se nu Dag un Nacht mit ganz scharpe Oogen, dat he nich uutneiht. Se hebbt em sogaar so 'n elektroonsch Ding an 't Been bunnen. Warr 't wiß 'n Dreemaandenstiet duern, bet dat de Perzess anfangt.

### Fröhjohrsmarkt geiht loos

Bremerhoben: Hüüt an 'n Namiddag geih 't loos mit ' n Fröhjohrsmarkt. Vör de Stadthall hebbt wat bi negentig Uutsteller se ehr Boden un Karussells opstellt. Se sünd verwachten, warrt woll hunnertdusend Lüüd kamen, so üm un bi. Jüst eben harrn se sick noch in de Hoor, Stadt un Schausteller, wieldat dat Flach för 'n Markt wat lütter is as ehrdeem. Is bloots noch half so groot. Op dat Rebeed dor hett nu 'n groten Buumarkt sien Dören open maakt. De Fröhjohrsmarkt is teihn Daag in de Gangen.

### Dat Weer

Un ditt noch vun 't Weer: Dat Thermometer wiest opstunns op de Fischereehobenslüs Bremerhoben ölben Grod, bi 'n Fleegerhaben Bremen, in Braak un Achim twölf Grod. Vundagen Sünnschien un Wulken, maal so un maal so. Hier un dor schuert da. Mang achtteihn un eenuntwintig Grod. De Wind weiht sachten uut verscheden Richt, Starkde dree. Tokamen Nacht lichte un dichte Wulken, maal so un maal so. Blifft dröög. Acht Grod, so üm un bi. Morgen schient faken de Sünn, wat bi tweeuntwintig Grod. Wiederhen sachten Wind, maal vun de een Kant, maal vun en anner. An 'n Sünndag dichte Wulken, warrt Schuer geven. Bet negenteihn Grod. Sowiet Nahrichten op platt, trechtmaakt vun Severino Melchiorre. Plattdüütsch trechtmaakt un vörleest hett se Ulf-Thomas Lesle.

20. Mai 2011

Materiaal to Speel D2

**Fragen to dat Slangenspeel**

1. Op welken Kontinent liggt Düütschland?
2. Wat sünd dree plus veer?
3. Ossenbrügge heet op Hochdüütsch …
4. Bremen heet op Plattdüütsch …
5. söven plus veer
6. Wenn Du ut’n Klassenruum rutwullt, wo muttst du denn dörgahn?
7. dree mal dree
8. „Klapprekner“ is en plattdüütsch Woort för
9. söss minus söss?
10. In welket Bunnesland is de plattdüütsch Schrieversmann Fritz Reuter sturven?
11. Welke Farv hebbt Bruutkleder meisttiets?
12. Wat drinkt de Koh?
13. Wat is en Pogg op Hochdüütsch?
14. fiev mal söss
15. In welket Bundesland ward traditschonell keen Platt snackt, Brammenborg, Hessen oder Rheinland-Pfalz?
16. Wat is en Üütz op Hochdüütsch?
17. Snack wieder: Lütt Anna, Susanna, …
18. acht mal fiev?
19. Eken un Fuhren un Bargen sünd …
20. „Buch“ auf Platt?
21. „Haus“ auf Platt?
22. „kompliziert“ auf Platt?
23. „seltsam“ auf Platt?
24. sössunföfftig deelt dör acht?
25. Op welke Insel liggt de Ort Wyk?
26. „Swävel“ hett dat chemische Teken …
27. „Samstag“ op Platt?
28. Segg een Plattsnacker, de keen witte Huut hett!
29. Welke Bundespräsident keem ut Vörpommern un kunn Platt?
30. Wo veel Bundeslänner geev dat vör de Gründung vun Neddersassen in Neddersassen?
31. De Wuddel ut sössundördig?
32. Kiel is de Hauptstadt vun …
33. Dat plattdt. „Kiel“ bedüüdt op Hochdt. …
34. Wo heet de Plattdüütschvereen in’n Landkreis Lümborg, wo Wiebke ERdtmann Vörsittersche is?
35. Översett „Klei mi an de Fööt“ wörtlich in’t Hochdüütsche!

Materiaal to Speel D2

Fragen:

1. För hdt. „dement“ kannst Du op Platt seggen:
A) fuchtig B) bregenklöterig C) doof
2. Plattdt. „doov“ bedeutet auf Hochdeutsch
A) taub B) bescheuert C) dumm
3. De twete Bookstaav vun’n Alfabet is
A) B B) A C) C
4. Wo heet de Lude as “ei”, “eu”, “oo” un “ee”, wo dat in’t Plattdüütsche so veel vun gifft?
A) Lautverschiebung B) Onomatopoei C) Diphthonge

**Textvörslag to E2**

De Rullen:

1. de Tog (Fohrgeräusch)
2. de Gong (mit depe Stimm : („Ding-dong ! »)
3. de Brems (« Quietsch!”)
4. de Ansage (« Blablabla »)
5. Jockel (« Ik bün so cool !»)
6. Irina (« Ik bün so smuck ! »)
7. de Wussverköper („Warme Knackwuss, leckere Knackwuss“ o.ä.)
8. de Wuss/Knackwuss („Knack!“)
9. Herr Dr. Piekefein (räuspert sik)
10. Froo vun Pumuchelskopp („Sowat hett dat fröher aver nich geven!“)
11. de Schaffner (fleit)
12. de Ketchup (Furzgeräusch)
13. de Söte (Schmatzer)
14. de Aktentasch („Klapp-klapp!“)

Op’n Bahnhoff Tütenbüttel töövt **Jockel** un **Irina** op’n **Tog**. De **Wussverköper** röppt: … (Wenn de Wussverköper snackt, mutt de Wuss „Knack!“ seggen!) Dor, de **Gong**! De **Ansage** is to hören: „Meine Damen und Herren, der **Zug** nach München fährt ein auf Gleis 4. Bitte treten Sie zurück.” Jüst kummt Herr Dr. **Piekefein** mit sien Aktentasch op’n Bahnstieg. Herr Dr. **Piekefein** stellt sein Aktentasch af un fraagt **Jockel**: „Fährt hier der **Zug** nach München ab?“ **Jockel** seggt: „Mag angahn.“ De **Gong** geiht. De Luudspreker blifft still. **Irina** seggt to **Jockel**: „Kannst Di nich EENMAL benehmen?“ Herr **Piekefein** kiekt na Froo vun **Pumuchelskopp** hen**.** Dor seggt Froo vun **Pumuchelskopp**: … De **Tog** föhrt in. De **Brems** is to hören. De **Wussverköper** röppt: … **Jockel** seggt: Ik will eerstmal en **Wuss** eten. Mit **Ketchup** bitte. Irina seggt: Nee, du schasst mi nu en **Söten** geven un mi na’n **Tog** bringen! Dat süht Froo vun **Pumuchelskopp** un seggt: … Herr Dr. **Piekefein** schert sik dor nich üm un is al instegen. De **Wussverköper** deit düchtig **Ketchup** op de **Wuss** rop. De **Schaffner** fleit. Froo vun **Pumuchelskopp** grippt sik **Irina** un treckt ehr achter sik in’n **Tog**. De **Schaffner** schüttkoppt. **Jockel** tunkt sien **Wuss** in’n **Ketchup** in un bitt vun de **Wuss** af. Herr Dr. **Piekefein** dinkt so bi sik „Ik har ok girn en **Wuss** eten, mit düchtig **Ketchup** dor op!“ **Irina** dreiht sik na **Jockel** üm. **Jockel** röppt to **Irina**: „Wo wullt Du denn so flink hen? Geev mi mal en **Söten**!“ Irina seggt: De so en **Ketchupsnuut** hett, de kriggt keen **Söten** vun mi!” De **Gong**, de geiht, de **Schaffner** fleit nochmal. Vun de **Ansage** is nix to hören. De **Tog** röögt sik nich. Herrn Dr. **Piekefien** sein Magen knurrt. De **Schaffner** fleit noch luder. Nu aver: De **Tog** föhrt af.Op’n Bahnstieg staht de **Wussverköper** un **Jockel** un Herrn Dr. **Piekefien** sein Aktentasch. De **Wussverköper** itt sülms en **Wuss** un dinkt sik: „Wenn nu **Jockel** nich so hungrig ween harr oder de **Gong** nich gahn harr oder de **Ansage** nich still bleven weer, denn harr de **Schaffner** nich so luud fleiten müsst, Froo vun **Pumuchelskopp** harr sik nich so opreegt, un villicht harr denn ok Herr **Piekefein** sien **Aktentasch** nich vergeten, un **Jockel** harr sogor noch vun **Irina** sien **Söten** kregen..

Kopeervörlaag för Speel E10: Obstsalat



 Eerbeer(en) Stickelbeer(en) Plumm(en) Appel(n)



 Eerbeer(en) Stickelbeer(en) Plumm(en) Appel(n)



 Eerbeer(en) Stickelbeer(en) Plumm(en) Appel(n)

Bildautoren: Hedwig Storch (Eerbeer), Darkone (Stickelbeer), Genet (Plumm) un Abhijit Tembhekar (Appel)

[Creative-Commons](http://en.wikipedia.org/wiki/de%3ACreative_Commons)-Lizenz [„Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 2.5 generisch“](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/deed.de)Anwiesungen för Speel E12 (Bispele)

Simon seggt:

1. Klei di an’n Kopp!
2. Kladder up’n Disch!
3. Legg di an de Eer!
4. Steek de Tung rut!
5. Hüpp up een Been!
6. Treck di een Schoh ut!
7. Dreih di üm di sülmst!
8. Schree luut los!
9. Rull mit de Oogen!
10. Stell di up dien Stohl!
11. Kruup ünner dien Disch!

Material/Anwiesungen för Speel E13

Ik föhl mi…./Ik bün…

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | 7. mucksch (eingeschnappt) |
| 2. narrsch (albern) | 8. maddelig (erschöpft) |
| 3. fuchtig (wütend) | 9. gnadderig (ärgerlich) |
| 4. trurig | 10. verfreten (gefräßig) |
| 5. mööd | 11. luut |
| 6. kettelig (kitzelig) | 12. verdattert (verwirrt) |

Ik kann…..

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | 7. up Platt singen |
| 2. de Tung rutstrecken | 8. grienen |
| 3. een Oog tokniepen | 9. slapen |
| 4. Platt snacken | 10. lopen |
| 5. vun 10 na 1 tellen | 11. ropen |
| 6. up een Been hüppen | 12. Faxen maken |

Ik bün een/eene….

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | 7. Muus |
| 2. Katt | 8. Hund |
| 3. Lööv | 9. Vagel |
| 4. Swien | 10. Aap |
| 5. Peerd | 11. Koh |
| 6. Aant | 12. Elefant |

1. Mögliche Wortkorten to Speele G1 und G2
2. (anlehnt an de Bildkorten ut den Englischünnericht:Playway. Für den Beginn ab Klasse 3 / Rainbow Edition - Level 3: Picture Cards)
3. Korden to Speel G3

|  |  |
| --- | --- |
| Ik bün de Eerste un segg „Ding Dong“. | Een hett „Ding Dong“ seggt, nu roop ik „Nu geiht’t los!“ |
| Een hett ropen „Nu geiht’t los!“, denn segg ik „Ik bün dorbi.“ | Een hett seggt: „Ik bün dorbi.“ Ik segg: „Ik ok“ |
| Een hett seggt „Ik ok“, denn roop ik „Juchu!“ | Een hett ropen „Juchu!“, denn danz ik dör den Ruum. |
| Wenn een danzt hett, segg ik: „Un sungen warrt hier ok!“ | Wenn een seggt hett: „Un sungen warrt hier ok!“, sing ik en Leed. |
| Wenn een sungen hett, roop ik „Dat hest du goot maakt!“ | Wenn een seggt hett: „Dat hest du goot maakt!“, segg ik „Finn ik ok!“ |
| Wenn een seggt hett, „Finn ik ok!“, segg ik „Nu is dat Speel to Enn.“ | Wenn een seggt hett: „Nu is dat Speel to Enn.“, roop ik „Dat hebbt wi goot maakt.“ |