

Igraine Ohnefurcht

Acht Türöffner in eine wahrhaft wunderbare Geschichte



Zweitens: „Die Figuren oder tierisches was los auf Burg Bibernell“

In der Geschichte von „Igraine Ohnefurcht“ tummeln sich mit Zauberern und Riesen, Wasserdrachen, Rittern und sprechenden Schweinen einzigartige Figuren, die man unbedingt kennenlernen muss!

65 Kinder und Erwachsenen im Alter zwischen 5 und 65 Jahren lassen die Geschichte von „Igraine Ohnefurcht“ auf den Stufen vor der Kreuzkirche in Stromberg lebendig werden. Damit sie alle in der Geschichte eine Rolle haben, gibt es bei uns neben den Figuren die sich Cornelia Funke höchstselbst ausgedacht hat, jede Menge zauberhafte Tiere, die auf Burg Bibernell, in den Wäldern rund um die Burg oder aber im Gefolge des miesen Fiesen

Gilgalads anzutreffen sind. Und all diese Tiere können etwas Besonderes: Sie können sprechen!

Wir haben zwei Eichhörnchen, drei Hühner, drei Mäuse, ein Reh, drei Wasserdrachen, einen Zaubervogel, eine Katze, zwei Äffchen, zwei Schweine und einen ziemlich kleinen aber ziemlich bissigen Hund.

Tiere von Bibernell gesucht!

Wie bewegt sich ein Tier?

Sucht euch eines der Tiere aus, die auf Burg Bibernell leben.

Überlegt euch, ob es groß oder klein, schnell oder langsam ist. Denkt darüber nach ob euer Tier dick oder dünn, leicht oder schwer ist. Ist es neugierig oder ängstlich? Macht es Geräusche und wenn ja, könnt ihr diese Geräusche nachahmen? Gibt es etwas, was ganz typisch für euer Tier ist. Häufig wird ein Tier mit einem Adjektiv verbunden. Man sagt:

„Die langsame Schildkröte! Der listige Fuchs! Die fleißige Ameise! Der eitle Pfau!“

Ist das bei eurem Tier auch so?

Probiert aus, wie sich euer Tier bewegt. Versucht euer in Bewegung zu bringen, es lebendig werden zu lassen.

Dann geht einer oder eine vor die Tür. Wenn er oder sie zurückkommt, betritt er oder sie den Raum in der Rolle seines oder ihres Tieres den Raum. Er oder sie soll nicht sprechen, sondern auf zwei Beinen als sein oder ihr Tier das Zimmer betreten und sich in diesem bewegen. Dabei darf er oder Geräusche und typische Bewegungen und Gesten machen.

Erraten die anderen was für ein Tier du bist? Woran haben sie es erkannt?

Steckbrief für ein Tier

Ihr wisst jetzt wie sich euer Tier bewegt. Stell dir jetzt vor, du lebst als Tier auf Burg Bibernell oder bei dem miesen fiesen Gilgalad. Fülle bitte den Rollenbogen aus der Sicht deines Tieres aus.

Und die Tiere von Bibernell fragen jetzt euch: Wenn ihr ein Tier auf Bibernell sein dürft, welches würdet ihr gerne sein?

„Steckbrief für mein Tier“



Ich bin ein/e _____ und ich heiße _____

Wie alt bin ich? _____

Wo wohne ich? _____

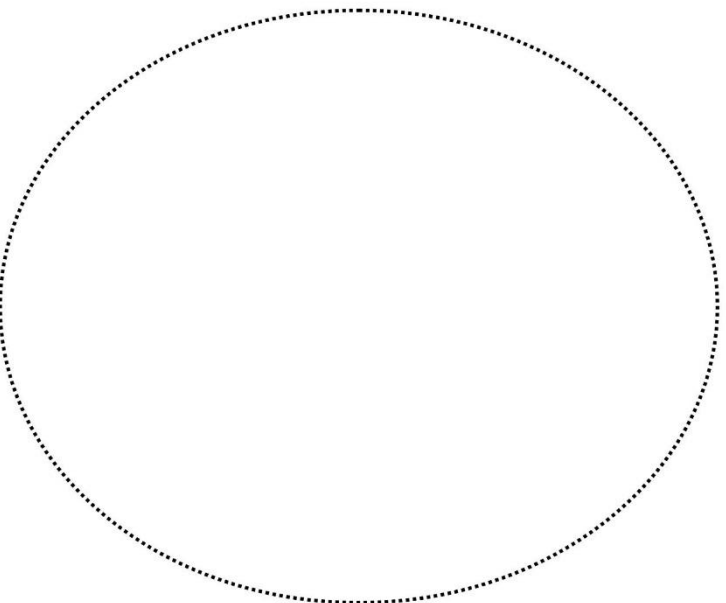
Wo schlafe ich? _____

Was mache ich den ganzen Tag? _____

Was kann ich besonders gut? _____

Was ist mein Lieblingessen? _____

Wovor habe ich Angst? _____



Das bin ich!