



Es war einmal...

Was für ein Spieltyp:	Märchenerzählspiel/ Kommunikations- und Kartenspiel
Einsatz im DaF-Unterricht:	Die Kommunikationsfähigkeiten werden gefördert (Ein- und Überleitungen werden geübt) und das Gefühl, gemeinsam etwas Schönes produziert zu haben, entsteht am Ende des Spiels. Wortschatz: Märchen. Grammatik: Satzbau, Präteritum
Niveau:	Ab A2.2
Gruppengröße:	2-10, mit mehr als 2 SpielerInnen ist es unterhaltsamer
Mehrere Gruppen möglich ?	nein
Dauer:	20-45 Minuten
Was das Spiel enthält:	112 „Erzähler“-Karten, die in die Gruppen Charaktere, Gegenstände, Orte, Eigenschaften, Ereignisse und Unterbrechung unterteilt sind, 56 „Märchenende“-Karten
Worum geht es:	Ein Märchen wird gemeinsam erzählt, wobei man sich von den Karten leiten lässt. Jeder Spieler bekommt Erzählerkarten. Darauf können Personen vermerkt sein (die gute Fee oder der Prinz), Orte (das Schloss oder das Hexenhaus), verschiedene Dinge (ein Ring, ein Schwert), eine Eigenschaft (es kann fliegen, winzig) oder Ereignisse (eine Falle, Streit) und eine Märchenendekarte (und als die Zeit vorbei war, wurden sie zu König und Königin). Die erzählende Person kann mehrere Karten nacheinander ablegen, wenn diese relevant für den Inhalt des Märchens sind. Wenn er/sie nicht mehr weiter weiß oder kann, ist es möglich zu passen, dann erzählt die links sitzende Person weiter oder der/die ErzählerIn wird von einem/r anderen Mitspielenden unterbrochen, wenn diese/r eine Erzählerkarte hat, dessen Begriff genannt wurde oder

wenn er/sie eine Unterbrechungskarte ausspielt. Auf diese Art entwickelt sich ein roter Faden, der immer wieder von anderen aufgegriffen und weitergesponnen wird, bis ein/e SpielerIn die letzte Karte auf der Hand, die Märchenende-Karte, ausspielt und das Märchen zuende erzählt

Variationen/Erfahrungen mit dem Spiel im DaF-Unterricht:	<p>Es bietet sich an, vorab die Struktur von Märchen zu besprechen und ein Brainstorming zu dem Thema anzuleiten, um die Gruppe einzustimmen aber auch Vokabeln vorab einzuleiten.</p> <p>Anregend für die Erzählung ist es, wenn man im Raum für eine Märchenstimmung sorgt.</p> <p>Evtl. kann später mit dem erzählten Märchen weitergearbeitet werden (aufschreiben, szenisch umsetzen etc.)</p>
Unsere Wertung:	<ul style="list-style-type: none">+ Ein sehr schön gestaltetes, eher ruhiges Spiel ohne Konkurrenzcharakter+ Durch die vielen verschiedenen Karten wird garantiert kein Märchen wie das andere+ Handliche Verpackung
Autoren/Spieleverlag:	<p>Autoren: Richard Lambert, James Wallis und Andrew Rilstone</p> <p>Erschienen bei AMIGO, leider aus dem Programm genommen</p>
Anmerkungen:	<p>Das Spiel ist in anderen Sprachen unter den folgenden Titeln erhältlich:</p> <p>Englisch: "Once upon a time" und die Erweiterung "Once upon a time Dark Tales"</p> <p>Spanisch: "Once upon a time: Érase una vez"</p> <p>Italienisch: "Once upon a time – Italian"</p> <p>Alles erschienen bei Atlas Games</p>
Preiskategorie:	<p>Die deutsche Version ist leider nicht mehr im Handel erhältlich, man muss sich also auf dem „Second Hand – Spielmarkt“ umsehen.</p>

Angélique Bruns -Februar 2007- www.ludolingua.de