

A puppet character with red hair and a green jacket is performing on stage. The character has a surprised expression and is gesturing with its hands. The background is dark with some blurred lights.

# Eine Woche voller SAMStage

Ein rockig-fetziges Musical  
nach dem Roman von Paul Maar

Arbeitsmappe

Atze  
MUSIK  
THEATER



## Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b>	S. 1
<b>Die Figuren</b>	
Das Sams	S. 2
Herr Taschenbier	S. 3
Frau Rotkohl	S. 5
<b>SAMStivity - das Sams-Spiel zum Selberbasteln</b>	
Spiel-, Bastelanleitung	S. 6
Vorlage: Wunschkarte	S. 15
Spielunterlage	S. 16
<b>Die große Wunschkarte-Aktion</b>	S. 17
<b>Geräuschlied - Wie klingt eure Einrichtung?</b>	S. 17
Quellen	S. 18
Impressum	S. 19
<b>Anhang</b>	
Spielkarten für SAMStivity	

## **Vorwort**

### **Zum Stück**

Das Sams, ein quirliges, respektloses Wesen, wählt sich den schüchternen Herrn Taschenbier zum Papa und wirbelt dessen wohl geordnetes Leben tüchtig durcheinander. So kommt er bei seiner Vermieterin Frau Rotkohl, bei der Arbeit im Büro oder beim Einkauf in einem großen Kaufhaus von einer Verlegenheit in die nächste. Das Sams, das auch Wünsche erfüllen kann, verhilft Herrn Taschenbier zu wichtigen Einsichten und neuem Mut. Und da ein Sams nur von Samstag bis Samstag bleiben kann, wird Herrn Taschenbier bald richtig bang ums Herz.

### **Zur Begleitmappe**

Mit dieser Begleitmappe möchten wir eine spielerische Auseinandersetzung mit der Samsgeschichte, mit den Themen und Figuren und mit der ATZE Inszenierung initiieren und unterstützen.

Dazu dienen drei Spiele, die extra zum Stück entwickelt worden sind:

### **SAMStivity**

Hier werden die darstellerischen, verbalen, körperlichen und visuellen Fähigkeiten der Kids gefordert. Fragen und Aufgaben zu der ATZE Inszenierung und rund um die Samsgeschichte warten darauf, gelöst zu werden.

### **Die große Wunschpunkt-Aktion**

Mit „Die große Wunschpunkt-Aktion“ kommen die Kids auf spielerischer Weise ins Gespräch über ihre Wünsche und gestalten ihre persönlichen Wunschpunkte.

### **Geräusche-Orchester**

Im „Geräusche-Orchester“ erforschen die Kids Klänge und Töne von unterschiedlichen Gegenständen und Räumen und lassen ganz neue Rhythmen entstehen. Wie klingt unser Gruppen-, Klassenraum? Welcher Klang, welche Geräuschkombination ist für unsere Kita/ unsere Schule typisch? Wie klingt mein Zuhause?

Wir wünschen euch viel Spaß beim Basteln, Spielen und Entdecken!

## Die Figuren

### Das Sams



Das Sams ist ein respektloses, witziges, vorlautes, kindliches Wesen mit roten Haaren, Rüssel Nase und blauen Punkten im Gesicht. Es trifft an einem Samstag Herrn Taschenbier und erklärt ihn kurzerhand zu seinem Papa.

Dass es sich ausgerechnet den schüchternen Herrn Taschenbier aussucht, hängt damit zusammen, dass Herr Taschenbier eine seltsame Woche hinter sich hat: Am Sonntag schien die Sonne, am Montag kam sein Freund Mon zu Besuch, am Dienstag hatte er Dienst, am Mittwoch war wie immer Mitte der Woche, am Donnerstag kam ein Gewitter und es donnerte den ganzen Donnerstag. Als Herr Taschenbier dann am Freitag überraschend frei bekam, ahnte er schon, dass am Samstag etwas Besonderes auf ihn zukommen würde. Und da er logisch denken kann, wusste er sofort, dass es sich bei dem merkwürdigen kleinen Wesen, das er auf dem Marktplatz entdeckte, nur um ein Sams handeln konnte. Als Herr Taschenbier entdeckt, dass er mit Hilfe der blauen Punkte im Gesicht des Sams alle seine Wünsche erfüllen kann, verändert sich sein Leben ...

*„Sams ist komisch, Sams ist witzig, Sams ist manchmal wasserspritzig,  
Sams ist überaus verfressen, Sams kann hundert Würstchen essen.*

*Sams ist schrecklich eifersüchtig, Sams macht manchmal fahruntüchtig,  
Sams bringt manchen Chef zum Brüllen -  
und vor allem, das ist wichtig: Es kann alle Wünsche erfüllen!“ (Paul Maar)*

(Quelle: [www.dassams.de/die-sams-familie/das-sams](http://www.dassams.de/die-sams-familie/das-sams))

**Außerdem hat das Sams noch eine Besonderheit.**

**Es isst ganz seltsame Sachen.**

**Aber was genau?**

Knabberstangen,  
Klapperschlangen  
Sprudelflaschen,  
Nudeltaschen,  
Rinderglocken,  
Kindersocken.  
Schneckehaus und Hut,  
schmecken mir so gut.

Ein Bein von einem Huhn,  
ein Stein von einer Uhr,  
ein Eck von von einem Tisch,  
ein Heck von einem Fisch,  
die Rolle von ner Schnur...

Die Federn vom Huhn,  
ein Knödel und ein Kloß.  
Den Zweig von einem Ast,  
den Ast von einem Baum

Zweige, Blätter, große,  
kleine,  
Rinde, Pilze, Glas und  
Steine,  
Coladosen, Plastikrosen,  
Tüten aus Papier.  
Alles gibt es hier.

**Herr Taschenbier**

Herr Taschenbier ist ein sehr, sehr netter Mensch. Bis zu dem Tag, an dem ihm das Sams begegnete und er auf so ungewöhnliche Art zum „Papa“ wurde, führte Herr Taschenbier ein sehr ruhiges, man könnte fast sagen, eintöniges Leben. Er lebte in einem kleinen Zimmer zur Untermiete und nicht nur seine Vermieterin, Frau Rotkohl, setzte ihm damals mit ihren täglichen Schimpftiraden sehr zu, auch sein Chef, Herr Oberstein, benahm sich Herrn Taschenbier gegenüber nicht immer höflich. Aber Herr Taschenbier konnte einfach nicht anders: Er war und blieb zu jedem lieb und freundlich und wagte nicht, sich zu wehren. So lebte er viele Jahre recht allein in seinem kleinen Zimmer.

Als das Sams kam, wurde dann alles anders! Das eigentümliche und ausgesprochen freche Wesen brachte zunächst jede Menge Schwierigkeiten in Herrn Taschenbiers Leben. Denn ein Sams - die meisten wissen es - kann man weder erziehen noch verstecken. Auch Frau Rotkohl war über den neuen Untermieter gelinde gesagt nicht gerade begeistert. Doch nachdem der erste Schreck überwunden war, schloss Herr Taschenbier das Sams sehr ins Herz, und die vielen „unmöglichen“ und verrückten Situationen, in die er nun durch das Sams geriet, schienen ihm richtig gut zu tun: Herr Taschenbier wurde allmählich mutiger! (*Paul Maar*)

(Quelle: [www.dassams.de/die-sams-familie/Herr-Taschenbier](http://www.dassams.de/die-sams-familie/Herr-Taschenbier))

**Taschenbierlied**

Manchmal glaube ich: ich mache alles falsch  
Manchmal glaub ich: Jetzt ist alles aus  
Und dann steh ich da und spüre tief in mir  
So etwas wie Angst in meinem Bauch  
Manchmal nörgeln alle nur an mir herum  
Manchmal glaub ich, dass mich keiner liebt  
Und dann merk ich, dass es wohl auf dieser Welt  
Für mich nur immer Streit und Arger gibt

Ich frag mich oft, wie's weitergeht,  
ob's einen gibt, der mich versteht  
und hab ich mal was falschgemacht  
der mir verzeiht und drüber lacht,  
der keine blöden Fragen stellt,  
der einfach zu mir hält.

Manchmal scheint die Sonne mitten in mein Herz  
Manchmal ist der Mond bedrohlich kalt  
Manchmal hängt der Himmel voller Geigen, und  
Manchmal hab ich Angst allein im Wals  
Manchmal treff ich einen, der mich nur belügt  
Manchmal tut die Wahrheit tierisch weh  
Manchmal glitzern Wolken hinterm Horizont  
Und dann tut es gut, wenn ich dich seh.

(Text und Musik: Thomas Sutter)

**Wochentagelied**

Am Sonntag fing die Woche an mit schönstem Sonnenschein.  
Am Sonntag Sonne, ja das fand Herr Taschenbier ganz fein.  
Am Montag kam Herr Anton Mon Herrn Taschenbier besuchen.  
Herr Taschenbier war sehr erfreut und backte eine Kuchen.

Am Dienstag früh ging Taschenbier um 8 schon ins Büro.  
So kam er viel zu früh zum Dienst, das macht er öfter so.

Am Mittwoch rechnet Taschenbier: Drei Tage sind vorbei,  
die Wochenmitte ist erreicht, jetzt kommen noch mal drei.

Am Donnerstag da donnert es. Herr Taschenbier, er zittert  
Und traut sich kaum zum Haus hinaus,  
wie immer, wenn's gewittert.

Am Freitag, da verlor der Chef den Schlüssel zum Büro  
Da gab er Taschenbier gleich frei, Herr Taschenbier war froh.

Am Samstag sagt sich Taschenbier: Das sieht doch jeder ein.  
Die Woche war so wunderbar, das kann kein Zufall sein:  
Am Sonntag die Sonne,  
am Montag Herr Mon,  
am Dienstag der Dienst  
und dann kam auch schon,  
am Mittwoch die Mitte  
der Woche herbei.  
Am Donnerstag Donner,  
am Freitag dann frei.  
Und heute ist Samstag,  
ich frag mich beklommen:  
Was wird heut geschehn?  
Was wird heute wohl kommen?

(Text und Musik: Rainer Bielfedt)

**Frau Rotkohl**

Eigentlich ist Frau Rotkohl Herrn Taschenbiers Vermieterin. Sie räumt sein Zimmer auf, kocht ihm warmes Essen. Sie verhielt sich ihm gegenüber immer sehr kühl und streng aber heimlich ist sie in Herrn Taschenbier verliebt. Sie wünscht sich, dass sie einmal zusammen einen Walzer tanzen - und dank dem Sams geht dieser Wunsch in Erfüllung...

**Rotkohllied**

Nun steh ich hier und bin allein  
Allein mit meinem Besen.  
Ich denk an ihn und tue so,  
als wär grad nichts gewesen.  
Ich esse ein Pfund Mon Chéri  
Und drei Pfund süße Kirschen.  
Ich spüre es, ich krieg ihn nie  
Dazu, für mich zu schwärmen,  
dazu, für mich zu schwärmen.

Nun steh ich hier und bin allein  
Und streichel meinen Besen.  
Ich denk an ihn und red mir ein,  
es wär grad nichts gewesen.  
Ich esse fünf Pfund Mon Cheéri  
Und back ihm eine Torte,  
und seh ich ihn, dann fehlen mir,  
dann fehlen mir die Worte,  
dann fehlen mir die richtigen Worte.

//: Ich bin so viele Jahre schon  
Alleine immer nur mit mir,  
und hab doch nur den kleinen Wunsch,  
ein Walzer nur mit dir. ://

(Text und Musik: Thomas Sutter)

## **SAMStivity**

Wir haben für euch ein Sams-Spiel entwickelt, welches ihr euch selber basteln und gestalten könnt. Diverse Bastelanleitungen und Spielvorlagen findet ihr in dieser Mappe.

### **Für das SAMStivity-Spiel braucht ihr:**

- Einen Würfel
- Eine Wunschbox pro Teilnehmer
- Eine Spielunterlage (siehe Anlage)
- Wunschkarte (siehe Vorlage)
- Sams Karten

---

### **Spielregeln**

---

- Der/die erste SpielerIn würfelt.
- Auf eurer Spielunterlage seht ihr, welche Tätigkeit mit eurer gewürfelten Zahl verbunden ist.
- SpielerIn zieht eine Tätigkeitskarte (Pantomime, Bewegung, Erzählen, Blitzfragen)
- Auf der Karte ist eine Aufgabe zu lösen, die der/die ErzieherIn oder LehrerIn vorliest.
- Danach hat die Person Zeit, die Aufgabe zu lösen.

- Wenn die Aufgabe gelöst wurde, bekommt die/der SpielerIn die dort angegebenen Wunschkarte. Es gibt :
  - einfache Aufgaben (1 Wunschkarte)
  - mittelschwere Aufgaben (2 Wunschkarte)
  - schwere Aufgaben (3 Wunschkarte)
  - Bonus-Aufgaben (4 Wunschkarte)
- Wer in einer Stunde die meisten Punkte sammelt, hat gewonnen. Viel Spaß!

---

### **Bastle deine Wunschbox!**

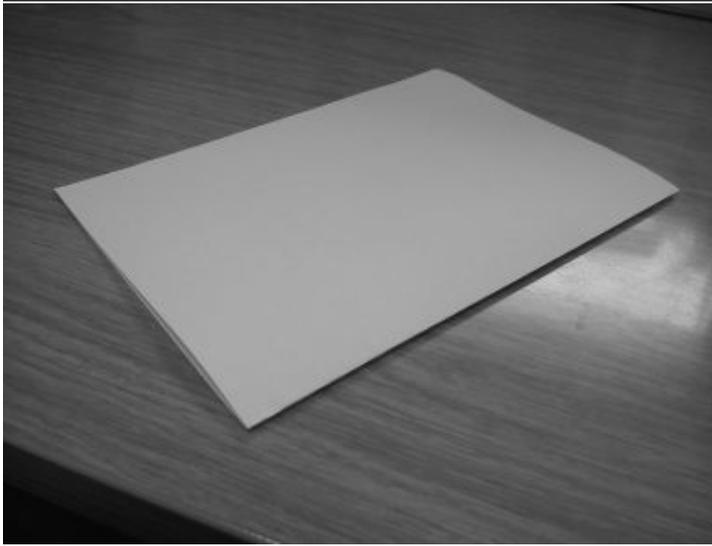
---

Für eure persönliche Wunschbox braucht ihr:

- ein weißes Blatt Papier
- Buntstifte
- Fantasie.

Gestalte zunächst die Vorder- und die Rückseite des Papiers nach Deinen Wünschen mit den Buntstiften.

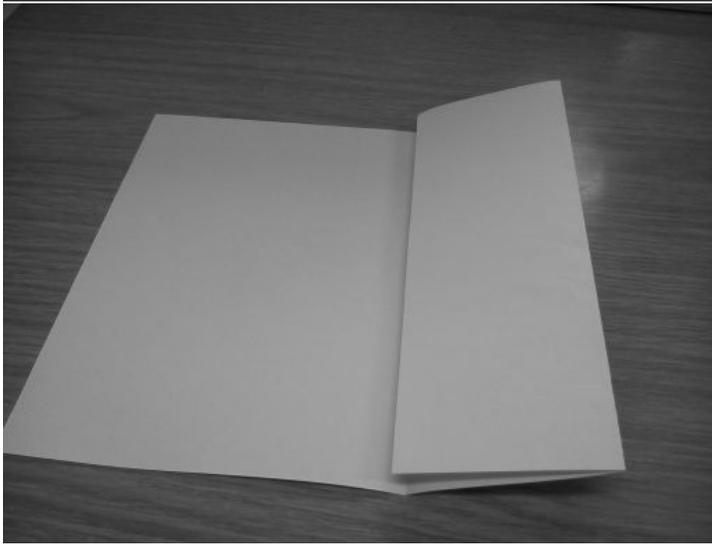
Schritt für Schritt wird euch nun erklärt, wie ihr eure Wunschbox falten könnt - das Schöne ist, ihr braucht dafür weder eine Schere noch Klebstoff



Nimm ein DIN A4 Blatt Papier und bemale es nach deinem Wunsch.



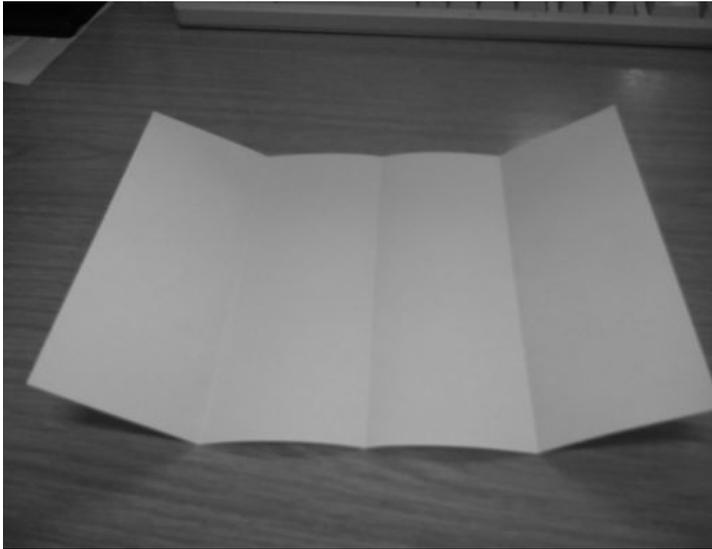
Falte und entfalte das Blatt in der Mitte.



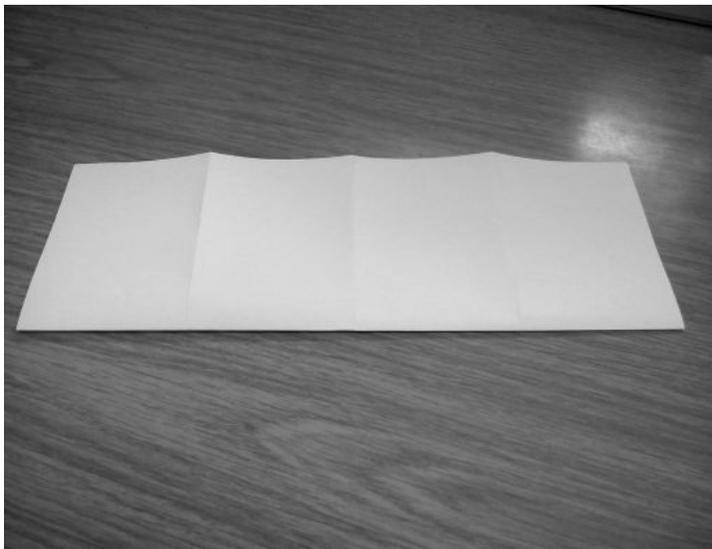
Nimm die eine Hälfte und falte es auch in der Mitte.



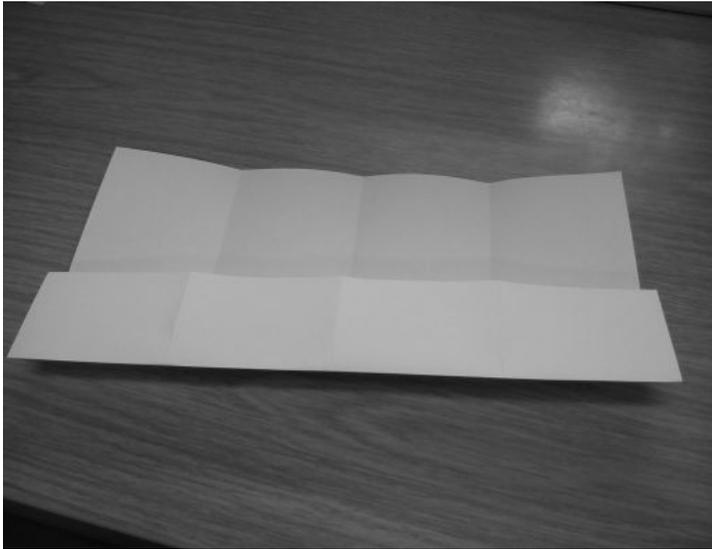
Tue dasselbe mit der anderen Hälfte.



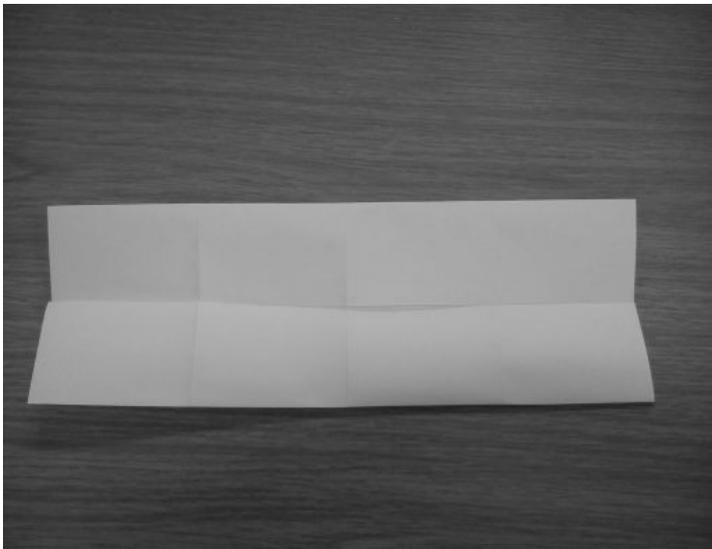
Falte das Papier der langen Seite entlang in der Mitte.



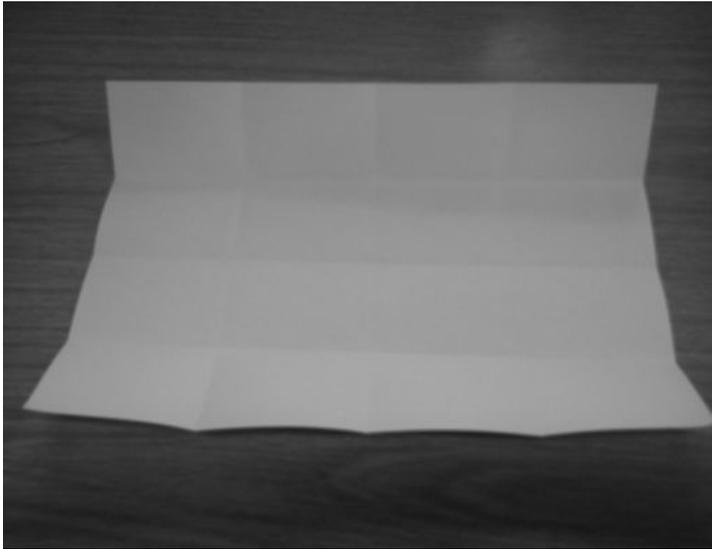
Entfalte das Papier. Es muss so aussehen



Entfalte es.  
Falte die eine längliche Hälfte in der Mitte.



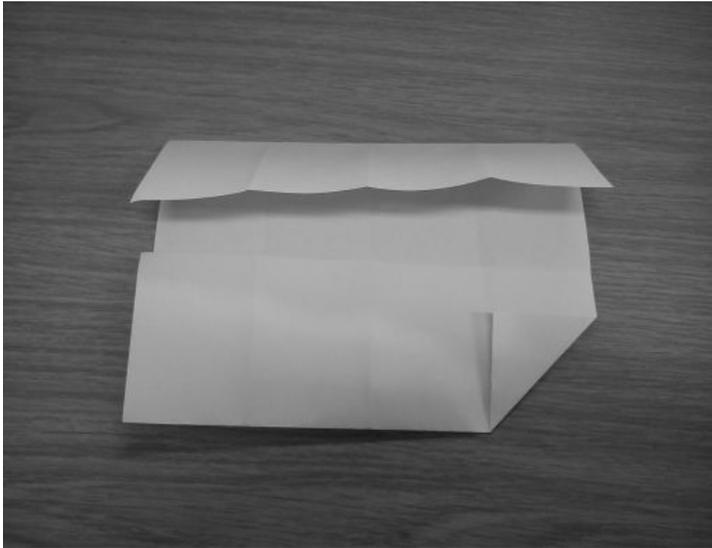
Verfahre genauso mit der anderen länglichen Hälfte.



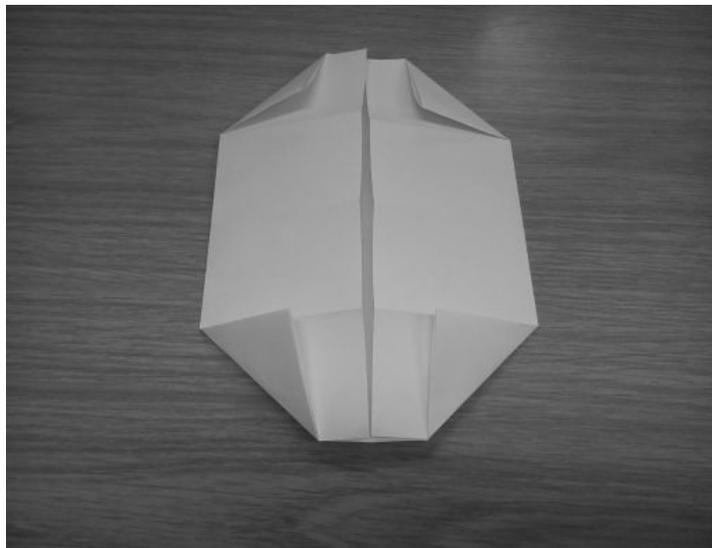
Entfalte das Papier. Es muss so aussehen.



Falte die zwei erste Reihen an den Seiten zur Mitte.

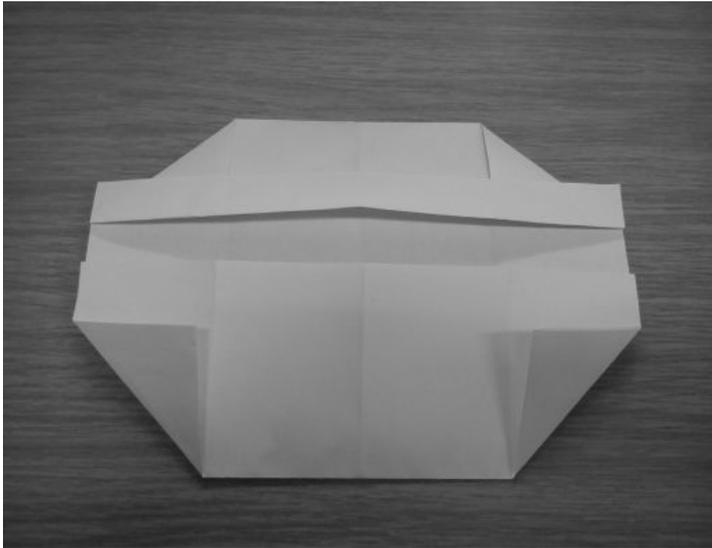


Falte die Ecke unten rechts nach oben.

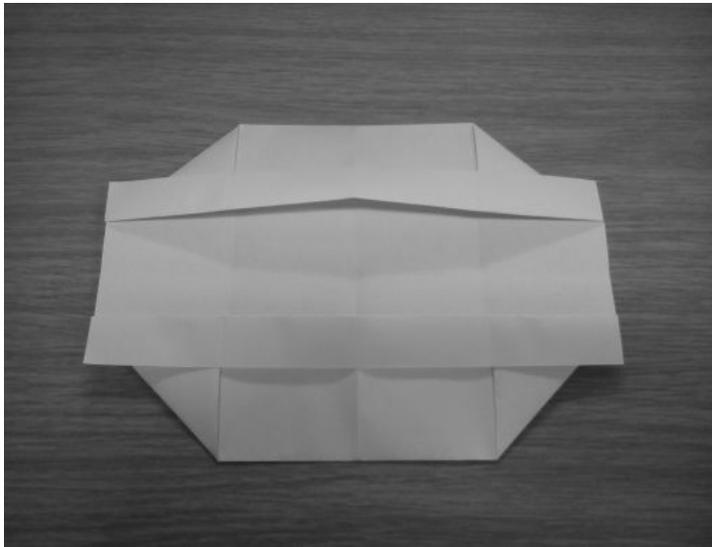


Verfahre genauso mit den anderen drei Ecken.

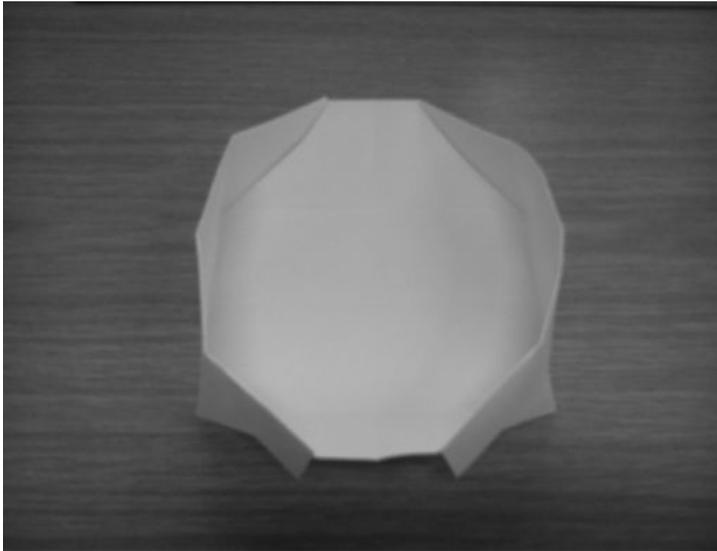
In der Mitte gibt es einen Schlitz.



Falte den oberen Teil dieses Schlitzes bis zu den gefalteten Ecken.



Verfahre genauso mit dem anderen Teil.



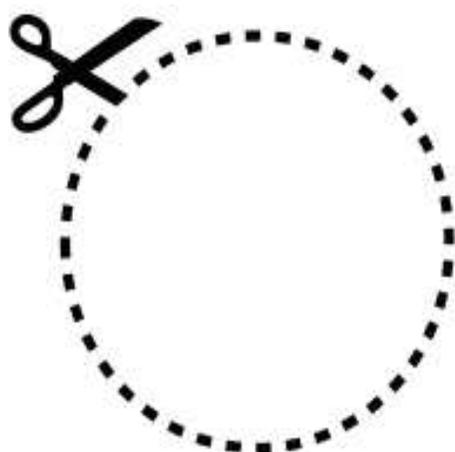
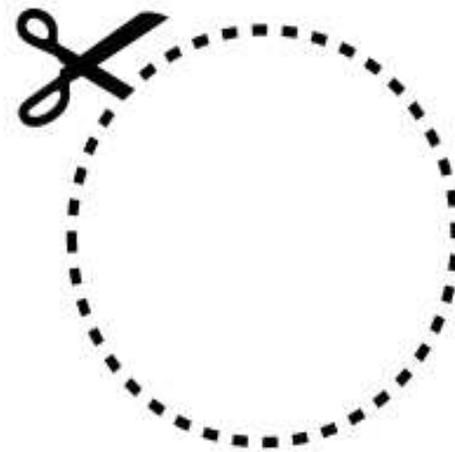
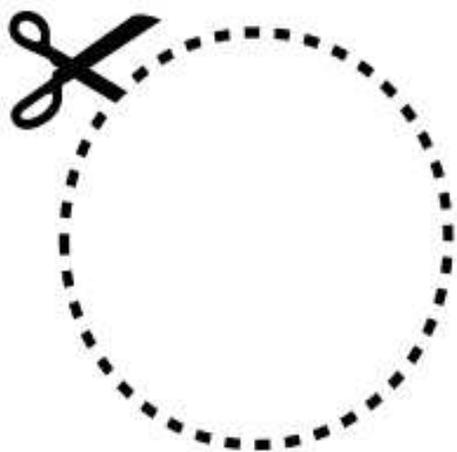
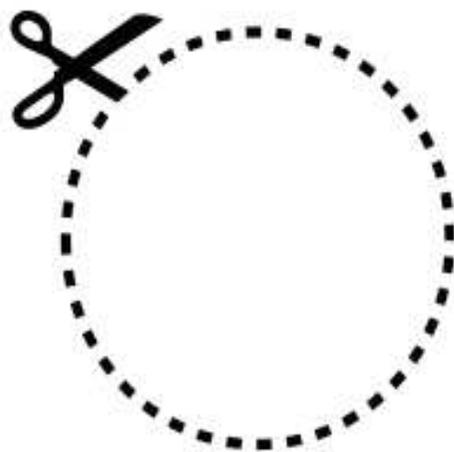
Hebe die zwei sich gegenüber liegenden Seite nach oben und bringe sie in Form

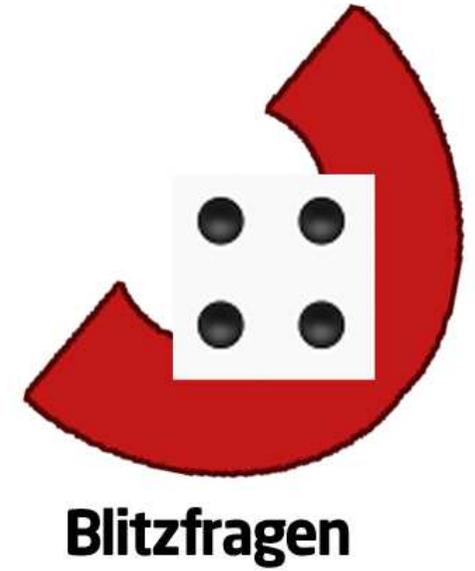
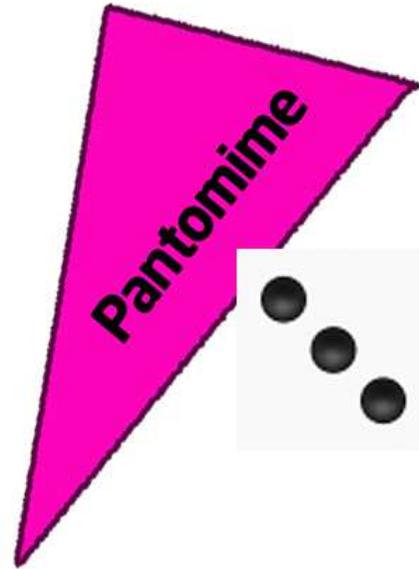


... jetzt ist sie fertig, Deine persönliche Wunsch-  
kiste

Jetzt müsst ihr nur noch eure Wunschpunkte (S.15)  
gestalten, diese und auch die Sams Karten aus-  
schneiden und euch eine Spielunterlage (S.16) er-  
gattern.

Los gehts!





**1 x Aussetzen**



**Freie Wahl**



## Die große Wunschkpunkt-Aktion

Wenn ihr Lust habt, ein Spiel über mehreren Tage zu spielen und kleine Szenen zu entwickeln, dann ist die große Wunschkpunkt-Aktion das Richtige für euch.

### Regeln:

- Jede/r denkt sich einen Wunsch aus und sagt dem/der ErzieherIn.
- Er/sie schreibt die Wünsche auf und sammelt sie in eine große Kiste.
- Ab dann wird jeden morgen ein Zettel gezogen
- Die Aufgabe ist, dass die Gruppe zusammen die Wünsche auf spielerischer Weise in Erfüllung bringt.
- Zum Beispiel wenn sich jemand eine Weltreise mit einem riesigen Schiff gewünscht hat, könnt ihr überlegen, wie ihr ein Schiff gestalten (aus Menschen? aus Gegenständen?), und wie ihr die Weltreise machen könnt. Ihr könnt dazu gerne malen, kneten oder einfach Geschichten erzählen.
- Spielt die Szene für denjenigen/diejenige, der/die sich es gewünscht hatte.
- Ziel des Spiels ist, alle Wünsche in der Gruppe zu erfüllen.

## Geräuschlied - Wie klingt eure Kita?

Was denkt ihr, mit was kann man Musik machen?  
Sammle Gegenstände in eurer Umgebung und mach ein kleines Rhythmusspiel!

### Regeln:

- Stellt euch in kleinen Gruppen (drei bis vier) zusammen.
- JedeR hat einen Gegenstand (Stuhl, Stift, Papier etc.) in der Hand.
- Bestimmt einen Dirigenten/eine Dirigentin.
- Wenn dieser/diese auf eine Gruppe zeigt, machen die Mitglieder der kleinen Gruppe ein Geräusch mit ihrem Gegenstand (z. B. auf den Stuhl klopfen, mit dem Papier rascheln etc.)
- Wenn der/die Dirigent/in ein „Stopp“ Zeichen zeigt (was vorher vereinbart wurde), hört die Gruppe auf.
- Der Dirigent kann nun nach Belieben die einzelnen Gruppen zum klingen bringen, sie kombinieren.
- Tipps für den/die Dirigenten:
  - wenn ihr ganz große Bewegungen macht wird das Orchester lauter, bei kleinen Bewegungen leiser.
  - Versuche Deine Signale für „Start“, „Stopp“, „langsam“, „schnell“, „laut“, „leise“ ganz deutlich zu geben

## Quellen

Über die Figuren: <http://www.dassams.de/>

Über das Stück:

<http://www.atzeberlin.de/seiten/repertoire/seiten/musicals-sams.php>

Die Kiste:

<http://www.origami-anleitungen.com/grundformen/origami-schachtel/>

## Impressum

Herausgeber: ATZE Musiktheater  
Luxemburger Straße 20  
13353 Berlin  
Telefon: (030) 69 56 93 87  
paedagogen@atzeberlin.de  
[www.atzeberlin.de](http://www.atzeberlin.de)

Redaktion/Layout: Tanja Pfefferlein  
Texte/Spiele: Adrienn Bazsó  
Text/Musik: Thomas Sutter, Rainer Bielfedt,  
Fotos: Jörg Metzner

## Blitzfrage

Jetzt braucht ihr euren Grips und Verstand.

**Benenne 4 Eigenschaften des SAMS!**

2 Punkte

z. B. frech, laut, fröhlich, lustig, klein, hat einen großen Bauch, grün, rothaarig, hat Punkte auf der Haut...

## Blitzfrage

Jetzt braucht ihr euren Grips und Verstand.

**Welche besonderen Fähigkeiten hat das SAMS?**

1 Punkt

z.B. Kann Wünsche erfüllen, Müll essen, besonders gut rechnen

## Pantomime

Zeigt uns eure Begabung im Darstellen. Ihr gewinnt, wenn euer Team folgende Handlung errät. Sprache und Geräusche sind nicht erlaubt.

**Das SAMS nimmt einen Wunschpunkt ab und wirft ihn hinter sich.**

3 Punkte

## Pantomime

Zeigt uns eure Begabung im Darstellen. Ihr gewinnt, wenn euer Team folgende Handlung errät. Sprache und Geräusche sind nicht erlaubt.

**Geht wie das Sams**

2 Punkte

## Erzählen

Erzähle deiner Gruppe:

**Wie sieht SAMS aus?**

2 Punkte

## Erzählen

Erzähle deiner Gruppe:

**Was isst das SAMS und wofür werden diese Materialien/Dinge normalerweise benutzt?**

4 Punkte

## Bewegung

Mach die folgende Bewegungs-Reihenfolge!

**Hüpfe drei Mal.**

1 Punkt

## Bewegung

Mach die folgende Bewegungs-Reihenfolge!

**Leg dich hin und hebe nur deine zwei Arme in die Luft.**

1 Punkt

## Blitzfrage

Jetzt braucht ihr euren Grips und Verstand.

**Was isst SAMS? Nenne 4 Dinge!**

2 Punkte

z. B. Holz, Karton, Stoff, Türklinke (Metall), Papier

## Blitzfrage

Jetzt braucht ihr euren Grips und Verstand.

**Welche Wünsche haben sich bei Dir schon erfüllt?**

1 Punkt

## Pantomime

Zeigt uns eure Begabung im Darstellen. Ihr gewinnt, wenn euer Team folgende Handlung errät. Sprache und Geräusche sind nicht erlaubt.

**Mach ein Standbild:  
„Ich habe meine erste Schultüte bekommen.“**

2 Punkte

## Pantomime

Zeigt uns eure Begabung im Darstellen. Ihr gewinnt, wenn euer Team folgende Handlung errät. Sprache und Geräusche sind nicht erlaubt.

**Mach ein Standbild:  
Ich melde mich in der Schule.**

2 Punkte

## Erzählen

Erzähle deiner Gruppe:

**Was würdest du dir wünschen, wenn du das SAMS treffen würdest?**

2 Punkte

## Erzählen

Erzähle deiner Gruppe:

**Welche Veränderungen hat das SAMS in Herrn Taschenbiers Leben gebracht?**

3 Punkte

## Bewegung

Mach die folgende Bewegungs-Reihenfolge!

**Steh auf einem Bein für 10 Sekunden.**

1 Punkt

## Bewegung

Mach die folgende Bewegungs-Reihenfolge!

**Steh auf ein Bein und strecke deine Arme nach oben.**

2 Punkte

## Blitzfrage

Jetzt braucht ihr euren Grips und Verstand.

**Benenne 3 Sachen, über die deine Mama sich ärgert**

2 Punkte

## Blitzfrage

Jetzt braucht ihr euren Grips und Verstand.

**Welche Personen sind im Theaterstück zu sehen?**

4 Punkte

Herr Taschenbier, Frau Rotkohl, Straßenkehrer, SAMS, Verkäufer im Kaufhaus, Abteilungsleiterin, Der Chef von Herrn Taschenbier (Herr Oberstein), Schüler und Schülerinnen, Klassenleiter

## Pantomime

Zeigt uns eure Begabung im Darstellen. Ihr gewinnt, wenn euer Team folgende Handlung errät. Sprache und Geräusche sind nicht erlaubt.

**Ich bringe den Müll runter.**

2 Punkte

## Pantomime

Zeigt uns eure Begabung im Darstellen. Ihr gewinnt, wenn euer Team folgende Handlung errät. Sprache und Geräusche sind nicht erlaubt.

**Ich blase Seifenblasen.**

2 Punkte

## Erzählen

Erzähle deiner Gruppe:

**„Ein Tag mit dem SAMS“ - wie würde er aussehen?**

3 Punkte

## Erzählen

Erzähle deiner Gruppe:

**Was würdest du machen, wenn das SAMS für eine Woche bei dir bleiben würde? Was würde sich in deinem Leben verändern?**

4 Punkte

## Bewegung

Mach die folgende Bewegungs-Reihenfolge!

**Hüpfe fünfmal.**

1 Punkt

## Bewegung

Mach die folgende Bewegungs-Reihenfolge!

**Schließe deine Augen, dreh dich im Halbkreis um und mache dann vier Schritte nach vorne.**

2 Punkte

## Blitzfrage

Jetzt braucht ihr euren Grips und Verstand.

**Benenne drei Eigenschaften von Frau Rotkohl!**

2 Punkte

z. B. streng, unfreundlich, verliebt in Herrn Taschenbier, „Putzfimmel“, ordnungsliebend

## Blitzfrage

Jetzt braucht ihr euren Grips und Verstand.

**Benenne 3 Eigenschaften von Herrn Taschenbier!**

2 Punkte

z. B. unkonzentriert, zerstreut, freundlich, selbstlos, naiv

## Pantomime

Zeigt uns eure Begabung im Darstellen. Ihr gewinnt, wenn euer Team folgende Handlung errät. Sprache und Geräusche sind nicht erlaubt.

**Ich esse ein Stück Kuchen.**

2 Punkte

## Pantomime

Zeigt uns eure Begabung im Darstellen. Ihr gewinnt, wenn euer Team folgende Handlung errät. Sprache und Geräusche sind nicht erlaubt.

**Ich wische einen Tisch ab.**

2 Punkte

## Erzählen

Erzähle deiner Gruppe:

**Wofür sind Regeln gut?**

4 Punkte

## Erzählen

Erzähle deiner Gruppe:

**Worüber ärgern sich die Erwachsenen?**

3 Punkte

## Bewegung

Mach die folgende Bewegungs-Reihenfolge!

**Lege dich hin und steh ganz schnell wieder auf.**

2 Punkte

## Bewegung

Mach die folgende Bewegungs-Reihenfolge!

**Mache 4 Schritte nach links, klatsche fünfmal und mach 4 Schritte nach rechts.**

3 Punkte

## Blitzfrage

Jetzt braucht ihr euren Grips und Verstand.

**Benenne 3 Eigenschaften des Chefs!**

2 Punkte

z. B.: pünktlich, streng, böse usw.

## Blitzfrage

Jetzt braucht ihr euren Grips und Verstand.

**Benenne 3 Instrumente, die im Stück auftauchen**

2 Punkte

z. B.: Gitarre, Klavier, Schlagzeug

## Pantomime

Zeigt uns eure Begabung im Darstellen. Ihr gewinnt, wenn euer Team folgende Handlung errät. Sprache und Geräusche sind nicht erlaubt.

**Ich ziehe meine Socken an.**

2 Punkte

## Pantomime

Zeigt uns eure Begabung im Darstellen. Ihr gewinnt, wenn euer Team folgende Handlung errät. Sprache und Geräusche sind nicht erlaubt.

**Ich wasche mein Gesicht vor einem Spiegel.**

2 Punkte

## Erzählen

Erzähle deiner Gruppe:

**Was würdest du tun, wenn du für einen Tag deinen Eltern Befehle geben könntest?**

4 Punkte

## Erzählen

Erzähle deiner Gruppe:

**Was sind Regeln?**

4 Punkte

## Bewegung

Mach die folgende Bewegungs-Reihenfolge!

**Klatsche einmal über deinem Kopf, vor deiner Brust und hinter deinem Rücken.**

2 Punkte

## Bewegung

Mach die folgende Bewegungs-Reihenfolge!

**Lege dich hin und mach drei Drehungen auf dem Boden.**

2 Punkte

## Blitzfrage

Jetzt braucht ihr euren Grips und Verstand.

**Wie oft sieht Herr Taschenbier sein SAMS?**

1 Punkt

Einmal, an jedem Samstag.

## Blitzfrage

Jetzt braucht ihr euren Grips und Verstand.

**Welche Möbel hat Herr Taschenbier in seiner Wohnung?**

2 Punkte

Bett, Schrank, Stuhl

## Pantomime

Zeigt uns eure Begabung im Darstellen. Ihr gewinnt, wenn euer Team folgende Handlung errät. Sprache und Geräusche sind nicht erlaubt.

**Ich trinke ein Glas Wasser.**

1 Punkt

## Pantomime

Zeigt uns eure Begabung im Darstellen. Ihr gewinnt, wenn euer Team folgende Handlung errät. Sprache und Geräusche sind nicht erlaubt.

**Ich putze mir die Zähne.**

2 Punkte

## Erzählen

Erzähle deiner Gruppe:

**Wie sieht Frau Rotkohl aus?**

2 Punkte

## Erzählen

Erzähle deiner Gruppe:

**Wie sieht Herr Taschenbier aus?**

2 Punkte

## Bewegung

Mach die folgende Bewegungs-Reihenfolge!

**Wechsele die Beine beim Stehen fünfmal.**

2 Punkte

## Bewegung

Mach die folgende Bewegungs-Reihenfolge!

**Zwei Schritte nach vorne, zwei nach rechts, zwei nach hinten, zwei nach links.**

3 Punkte

## Blitzfrage

**Was wollten Herr Taschenbier und das SAMS im Kaufhaus kaufen?**

2 Punkte

Kleider für das SAMS

## Blitzfrage

Jetzt braucht ihr euren Grips und Verstand.

**Wie heißen die Wochentage?**

1 Punkt

Montag, Dienstag, Mittwoch, Donnerstag, Freitag, Samstag, Sonntag

## Pantomime

Zeigt uns eure Begabung im Darstellen. Ihr gewinnt, wenn euer Team folgende Handlung errät. Sprache und Geräusche sind nicht erlaubt.

**Ich beiße in einen Apfel.**

1 Punkt

## Pantomime

Zeigt uns eure Begabung im Darstellen. Ihr gewinnt, wenn euer Team folgende Handlung errät. Sprache und Geräusche sind nicht erlaubt.

**Ich kämme mir die Haare.**

1 Punkt

## Erzählen

Erzähle deiner Gruppe:

**Was denkst du, warum hat Herr Taschenbier keine Frau?**

3 Punkte

## Erzählen

Erzähle deiner Gruppe:

**Wie sind Frau Rotkohl und Herr Taschenbier ein Paar geworden?**

4 Punkte

## Bewegung

Mach die folgende Bewegungs-Reihenfolge!

**Mache vier Riesenschritte.**

1 Punkt

## Bewegung

Mach die folgende Bewegungs-Reihenfolge!

**Mache fünf Mäuseschritte.**

1 Punkt

## Blitzfrage

Jetzt braucht ihr euren Grips und Verstand.

**Benenne die vier Jahreszeiten !**

1 Punkt

Frühling, Sommer, Herbst, Winter

## Blitzfrage

Jetzt braucht ihr euren Grips und Verstand.

**Benenne die zwölf Monate!**

2 Punkte

Januar, Februar, März, April, Mai, Juni, Juli, August, September, Oktober, November, Dezember

## Pantomime

Zeigt uns eure Begabung im Darstellen. Ihr gewinnt, wenn euer Team folgende Handlung errät. Sprache und Geräusche sind nicht erlaubt.

**Ich ziehe meinen Mantel, meinen Schal, meine Mütze und Meine Handschuhe an.**

4 Punkte

## Pantomime

Zeigt uns eure Begabung im Darstellen. Ihr gewinnt, wenn euer Team folgende Handlung errät. Sprache und Geräusche sind nicht erlaubt.

**Ich verstecke mich unter dem Bett.**

2 Punkte

## Erzählen

Erzähle deiner Gruppe:

**Was ist ein SAMS?**

3 Punkte

## Erzählen

Erzähle deiner Gruppe:

**Wie wird man ein Elternteil von einem SAMS?**

3 Punkte

## Bewegung

Mach die folgende Bewegungs-Reihenfolge!

**Schließe die Augen, gehe 4 Schritte nach hinten, klatsche fünfmal**

3 Punkte

## Bewegung

Mach die folgende Bewegungs-Reihenfolge!

**Mache einen Halbkreis mit deinem Kopf.**

1 Punkt

## Blitzfrage

Jetzt braucht ihr euren Grips und Verstand.

**Hat Herr Taschenbier Kinder?**

1 Punkt

Nein.

## Blitzfrage

Jetzt braucht ihr euren Grips und Verstand.

**Hat Frau Rotkohl einen Mann?**

1 Punkt

Nein.

## Pantomime

Zeigt uns eure Begabung im Darstellen. Ihr gewinnt, wenn euer Team folgende Handlung errät. Sprache und Geräusche sind nicht erlaubt.

**Ich schaue in ein Teleskop**

1 Punkt

## Pantomime

Zeigt uns eure Begabung im Darstellen. Ihr gewinnt, wenn euer Team folgende Handlung errät. Sprache und Geräusche sind nicht erlaubt.

**Ich schwimme im Meer.**

1 Punkt

## Erzählen

Erzähle deiner Gruppe:

**Warum bleibt das SAMS eine Woche lang bei Herrn Taschenbier?**

4 Punkte

## Erzählen

Erzähle deiner Gruppe:

**Warum brachte Herr Taschenbier das SAMS in den Wald?**

3 Punkte

## Bewegung

Mach die folgende Bewegungs-Reihenfolge!

**Mache vier Riesenschritte, danach hüpfе zweimal, mache zwei Schritte nach hinten und drei nach rechts.**

4 Punkte

## Bewegung

Mach die folgende Bewegungs-Reihenfolge!

**Schließe die Augen, mache vier Schritte nach vorne, drehe dich im Halbkreis um, mache vier Schritte nach hinten.**

4 Punkte

## Blitzfrage

Jetzt braucht ihr euren Grips und Verstand.

**Was macht Frau Rotkohl bei Herrn Taschenbier?**

1 Punkt

Sie macht seine Wohnung sauber und kocht für ihn.

## Blitzfrage

Jetzt braucht ihr euren Grips und Verstand.

**Was arbeitet Herr Taschenbier?**

1 Punkt

Er rechnet (große Summen zusammen).

## Pantomime

Zeigt uns eure Begabung im Darstellen. Ihr gewinnt, wenn euer Team folgende Handlung errät. Sprache und Geräusche sind nicht erlaubt.

**Ich wasche mir die Hände.**

1 Punkt

## Pantomime

Zeigt uns eure Begabung im Darstellen. Ihr gewinnt, wenn euer Team folgende Handlung errät. Sprache und Geräusche sind nicht erlaubt.

**Ich schmiere mir eine Scheibe Brot.**

1 Punkt

## Erzählen

Erzähle deiner Gruppe:

**Beschreibe, wie der erste Schultag vom SAMS ausgesehen hat.**

4 Punkte

## Erzählen

Erzähle deiner Gruppe:

**Was ist in dem Kaufhaus passiert?**

4 Punkte

## Bewegung

Mach die folgende Bewegungs-Reihenfolge!

**Zwei Riesenschritte, zweimal hüpfen, schließe die Augen, zwei Schritte nach hinten.**

4 Punkte

## Bewegung

Mach die folgende Bewegungs-Reihenfolge!

**Eine halbe Drehung nach links, zwei Schritte nach vorne, halbe Drehung nach rechts, stehen bleiben.**

3 Punkte

## Blitzfrage

Jetzt braucht ihr euren Grips und Verstand.

**Was gibt es in einem Wald?**

2 Punkte

Bäume, Tiere, Blätter, Erde, Blumen, Büsche usw.

## Blitzfrage

Jetzt braucht ihr euren Grips und Verstand.

**Welches Kleidungsstück vergisst Herr Taschenbier anzuziehen, als sie ins Kaufhaus gehen?**

2 Punkte

Seine Hose.

## Pantomime

Zeigt uns eure Begabung im Darstellen. Ihr gewinnt, wenn euer Team folgende Handlung errät. Sprache und Geräusche sind nicht erlaubt.

**Es fängt an zu regnen und ich öffne meinen Regenschirm**

3 Punkte

## Pantomime

Zeigt uns eure Begabung im Darstellen. Ihr gewinnt, wenn euer Team folgende Handlung errät. Sprache und Geräusche sind nicht erlaubt.

**Ich schlafe.**

1 Punkt

## Erzählen

Erzähle deiner Gruppe:

**Was ist ein Walzer?**

4 Punkte

## Erzählen

Erzähle deiner Gruppe:

**Was wünscht sich Frau Rotkohl?**

4 Punkte

## Bewegung

Mach die folgende Bewegungs-Reihenfolge!

**Setze dich hin und stehe wieder auf, 3 Mal**

3 Punkte

## Bewegung

Mach die folgende Bewegungs-Reihenfolge!

**Stehe auf, klatsche dreimal und hüpf dreimal.**

3 Punkte

## Blitzfrage

Jetzt braucht ihr euren Grips und Verstand.

**Warum verschwindet das SAMS nach einer Woche?**

3 Punkte

z. B. Weil alle Wunschkarte eingelöst wurden / weil es muss- es kann nur eine Woche bleiben und dann wieder am Samstag auftauchen usw.

## Blitzfrage

Jetzt braucht ihr euren Grips und Verstand.

**Wo findet Herr Taschenbier das SAMS ?**

2 Punkte

In der Mülltonne.

## Pantomime

Zeigt uns eure Begabung im Darstellen. Ihr gewinnt, wenn euer Team folgende Handlung errät. Sprache und Geräusche sind nicht erlaubt.

**Ich winke jemandem zu.**

1 Punkt

## Pantomime

Zeigt uns eure Begabung im Darstellen. Ihr gewinnt, wenn euer Team folgende Handlung errät. Sprache und Geräusche sind nicht erlaubt.

**Ich probiere ein Kleid/eine Hose vor dem Spiegel an.**

3 Punkte

## Erzählen

Erzähle deiner Gruppe:

**Was ist eine Band?**

4 Punkte

## Erzählen

Erzähle deiner Gruppe:

**Was macht einen guten Vater aus?**

4 Punkte

## Bewegung

Mach die folgende Bewegungs-Reihenfolge!

**Stehe und schließe die Augen, klatsch dreimal, öffne die Augen, setze dich hin und klatsch dreimal.**

3 Punkte

## Bewegung

Mach die folgende Bewegungs-Reihenfolge!

**Stehe auf und winke mit der rechten Hand.**

1 Punkt

## Blitzfrage

Jetzt braucht ihr euren Grips und Verstand.

**Wie versteckt sich das SAMS vor Frau Rotkohl?**

3 Punkte

In einem großen Karton, im Bett, unter dem Bett, hinter dem Kleiderschrank, über dem Kleiderschrank.

## Blitzfrage

Jetzt braucht ihr euren Grips und Verstand.

**Wie möchte der Chef Herrn Taschenbier bestrafen?**

2 Punkte

Er gibt ihm viele schwierige Aufgaben, die er nicht in kurzer Zeit lösen kann.

## Pantomime

Zeigt uns eure Begabung im Darstellen. Ihr gewinnt, wenn euer Team folgende Handlung errät. Sprache und Geräusche sind nicht erlaubt.

**Ich lösche ein Feuer mit dem Feuerlöscher.**

3 Punkte

## Pantomime

Zeigt uns eure Begabung im Darstellen. Ihr gewinnt, wenn euer Team folgende Handlung errät. Sprache und Geräusche sind nicht erlaubt.

**Ich finde das SAMS in der Mülltonne.**

2 Punkte

## Erzählen

Erzähle deiner Gruppe:

**Wie verhält sich ein braves Kind?**

4 Punkte

## Erzählen

Erzähle deiner Gruppe:

**Was bedeutet ungezogen?**

4 Punkte

## Bewegung

Mach die folgende Bewegungs-Reihenfolge!

**Stehe auf, mache vier Schritte nach hinten, drehe dich um und mache vier Schritte nach links.**

2 Punkte

## Bewegung

Mach die folgende Bewegungs-Reihenfolge!

**Hüfte fünf Mal und klatsche dreimal schnell.**

2 Punkte

