Filibu

Kleine Abenteuer fürs Warten und Unterwegssein

Das Überall-Erzählspielepaket

Kombiniert Figuren und Orte, zeigt auf einen schrägen Mix oder erzählt abwechselnd einen Satz. Nutzt die Blätter am Tisch oder lest Ideen vor.

Ein kleiner Wegweiser für Erwachsene

Für Reisen, Regentage und kleine Wartezeiten

1. Wählt eine Karte oder zeigt auf einen Figuren-Orte-Mix.
2. Ergänzt abwechselnd einen Satz oder verändert ein Detail.
3. Probiert ein Bingo-Feld oder malt eure Lieblingsszene.

Im Paket

Geschichtenkarten zum Kombinieren / Neun kleine Was-wäre-wenn / Zeigen, wählen, erzählen / Kleines Abenteuer-Bingo / Unsere Geschichte in sechs Bildern

Papier und Stifte reichen. Malt, erzählt oder diktiert. Nehmt nur die Seiten, die ihr heute möchtet.

Eine kleine Idee für jetzt

Was passiert, wenn eine Rakete in Turnschuhen in der Bibliothek leise sein muss?

Kostenlos für zu Hause und Bildungsangebote.

Eure Ideen. Eure nächste Geschichte: filibu.com

Zurück zu diesem Kreativpaket: filibu.com

Geschichtenkarten zum Kombinieren

Ausschneiden, wählen und erzählen. Nehmt eine Figur, einen Ort und eine Wendung—oder nur eine Karte. Jede Idee darf sich verändern.

JEMAND

Eine Schnecke, die Wetter liefert



Was steckt heute im Paket?

JEMAND

Ein winziger Riese mit lauten Hausschuhen



Wohin möchte er schleichen?

IRGENDWO

Ein Garten in einer Teetasse



Wer hat dort eine Leiter vergessen?

IRGENDWO

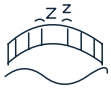
Eine Wolke mit einer Haustür



Welches Geräusch kommt von drinnen?

WAS WÄRE, WENN …

Die Brücke ist eingeschlafen



Wie kommt ein Freund hinüber?

WAS WÄRE, WENN …

Auf der Karte fehlt morgen



Wo könnte jemand danach suchen?

Kostenlos für zu Hause und für Bildungsangebote. Eure Ideen gehören euch.

Für ein besseres Erlebnis

Wir nutzen PostHog EU für Nutzungsanalysen, Startseiten-Heatmaps und Fehlerdiagnosen, um euer Erlebnis zu verbessern. Du kannst das Tracking unten unter Tracking-Details oder in deinen Kontoeinstellungen ausschalten.

Schließen

Kostenlos für zu Hause und Bildungsangebote.

Neun kleine Was-wäre-wenn

Anfänge für die Tasche und für unterwegs.

Wählt eine Karte und ergänzt abwechselnd einen Satz. Hört auf, wenn eure Geschichte fertig ist. Es gibt keine richtige Antwort.

Die müde Brücke

Was, wenn die Brücke vor dem Überqueren eine Gute-Nacht-Geschichte hören möchte?

Falsches Wetter

Was, wenn eine Schnecke eine Wolke an die falsche Tür liefert?

Das leise Brüllen

Was, wenn ein kleiner Drache nur flüsternd brüllen kann?

Mondpost

Was, wenn der Mond einen freien Tag beantragt?

Eine Farbe fehlt

Was, wenn eines Morgens das Grün im Garten verschwunden ist?

Nudel auf Rollen

Was, wenn eine Rollschuh-Nudel eine Schüssel Suppe tragen muss?

Ein Taschenmeer

Was, wenn in einer Muschel ein Meer mit einem kleinen Boot steckt?

Das Hutgeheimnis

Was, wenn jeder Hut sich an ein Abenteuer erinnert?

Ein kleiner Riese

Was, wenn ein Riese Hilfe bei etwas Winzigem braucht?

Verändert Figur, Ort oder Problem. Schon habt ihr einen neuen Anfang.

Kostenlos für zu Hause und Bildungsangebote.

Eure Ideen. Eure nächste Geschichte: filibu.com

Zurück zu diesem Kreativpaket: filibu.com

Zeigen, wählen, erzählen

Sechs schräge Kombinationen. Ohne Würfel oder Ausschneiden.

Schließt die Augen und zeigt auf ein Feld oder wählt euren Favoriten. Nehmt Figur und Ort, erfindet das Geschehen. Verändert in der nächsten Runde ein Detail.

Eine Rakete in Turnschuhen

In einer Bibliothek, in der Bücher Witze erzählen

Ein Käsestick auf Rollschuhen

Auf einem Planeten aus Frühstück

Ein ernster Wolkenhase

In einem Dorf in einer Teetasse

Eine Leuchtturm-Schildkröte

In einem Wald voller verlorener Türklingeln

Eine Gabelkopf-Ente

In einem Mondblumengarten, der Regen braucht

Ein schüchterner Papierdrache

Am Bahnhof für wandernde Bäume

Was, wenn ein Brief ankommt / etwas verschwindet / jemand Freunde sucht?

Kostenlos für zu Hause und Bildungsangebote.

Eure Ideen. Eure nächste Geschichte: filibu.com

Zurück zu diesem Kreativpaket: filibu.com

Kleines Abenteuer-Bingo

Neun spielerische Wege zum gemeinsamen Erfinden.

Wählt ein Feld und probiert es aus. Hakt es danach ab. Schafft eine Reihe oder macht nur ein Feld. Ihr bestimmt das Tempo.

☐

Eine seltsame Figur

Gebt einem Küchending einen Namen und einen Wunsch.

☐

Eine winzige Welt

Erfindet ein Dorf in einem Schuh.

☐

Ein anderes Ende

Verändert den letzten Satz einer bekannten Geschichte.

☐

Eine Stimme

Lasst eine Figur mit lustiger Stimme sprechen.

☐

Eure eigene Idee

Füllt dieses Feld mit etwas selbst Erfundenem.

☐

Eine gute Wendung

Lasst einen vermeintlichen Bösewicht helfen.

☐

Eine neue Regel

Schickt die Schwerkraft kurz in den Urlaub.

☐

Ein Bild

Malt eine Szene und erzählt, was danach passiert.

☐

Eine Teamgeschichte

Erzählt abwechselnd je einen Satz.

Diese Idee möchten wir wieder aufgreifen: _____

Kostenlos für zu Hause und Bildungsangebote.

Eure Ideen. Eure nächste Geschichte: filibu.com

Zurück zu diesem Kreativpaket: filibu.com

Unsere Geschichte in sechs Bildern

Malen, kritzeln oder einem Erwachsenen diktieren.

Bilder, Worte und Sprechblasen zählen. Nutzt diese sechs Momente oder findet eure eigene Reihenfolge.

Unsere Figur

Wer ist dabei?

1

Ein neuer Ort

Wohin geht es?

2

Ein kleiner Wunsch

Was möchte die Figur?

3

Etwas Kniffliges

Was steht im Weg?

4

Eine neue Idee

Was versucht sie?

5

Unser Ende

Was passiert und wie fühlt sich die Figur?

6

Geschichte von: _____ Titel: _____

Kostenlos für zu Hause und Bildungsangebote.

Eure Ideen. Eure nächste Geschichte: filibu.com

Zurück zu diesem Kreativpaket: filibu.com