

Lauris Gundars: **Hallo, Walfisch.** Eine Erzählung aus Lettland
/ Illustr. von Anete Melece. – Aus d. Lettischen von Matthias Knoll
Baobab, 2018 / ISBN 978-3-905804-87-4



Begrüßung mit „Hallo“!

*Warum ist Mücke Mücke und Walfisch Walfisch?
Mückes Spitznamen hat Walfisch erfunden und
Walfischs Spitznamen Mücke.*

Ureigentlich aber ist Walfisch der Großvater von Mücke.



SPIEL MIT SPITZNAMEN

Vorbereitung: Tiere auf Zettel schreiben (mindestens doppelt
so viele wie es Mitspieler*innen gibt)

Spiel: Alle sitzen im Stuhlkreis.

A zieht 2 Zettel, liest sie sich still durch.

A zog vielleicht Spatz & Nashorn, entscheidet sich für einen der Spitznamen und sagt zu seinem Nachbarn / seiner Nachbarin rechts „Du bist Nashorn“.

„Nashorn“ zieht ebenfalls 2 Zettel, wählt einen Spitznamen und nennt diesen nach rechts. Und so fort. So erhalten alle einen Spitznamen; diesen gut merken!

The image shows a musical score for a canon in G major, 2/4 time. It consists of two staves. The first staff has a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The melody starts on G4. Above the notes are chord symbols: 1. D7, G, D, G, 2. D7, G, D, G, 3. D7. The lyrics are: Gu-ten Mor-gen, gu-ten Mor-gen! Good morn-ing, good morn-ing! Bue-nos di - as, bue-nos di - as! Ka - li - me - ra, ka - li - me - ra!

Guten Morgen, good morning

(Kanon zu 4 Stimmen)

Text: Guten Morgen, guten Morgen! Good morning, good morning! Buenos dias, buenos dias! Kalimera, kalimera!

„Buenos dias“ (span.), „Good morning“ (engl.), „Kalimera“ (griech.); folgen können Begrüßungsworte aus anderen Sprachen, z. B.: bonjour (frz.), buon giorno (ital.), dzien dobry (poln.), dobry djen (russ.), günaydın (türk.)

Melodie & Text: mündlich überliefert, nach dem englischen London's burning

NUN DAS BUCH VOR-LESEN UND ERZÄHLEN:

Eines sonnigen Tages fragt das kleine Mädchen, das den Spitznamen Mücke trägt, ihren Großvater Walfisch: „Walfisch, warum grüßt du nicht?“... (S. 9)

Der alte Mann versucht sich herauszureden, früher sei es nicht üblich gewesen, jeden und immer zu grüßen,

er lässt sich darüber lang und breit aus. Doch Mücke lässt sich von seinen vielen Worten nicht irritieren und fragt hartnäckig „Aber warum grüßt du jetzt nicht, da das alles nicht mehr so ist?“ Konkret geht es um Signes Oma. Aber Walfisch will sie nicht grüßen und läuft bockig fort.

Es folgt ein doppelseitiges Bild: Walfisch & Mücke, ihre Betten stehen in einem Zimmer, liegen bzw. sitzen darin – und schweigen. Diese Illustration von Anete Melece erzählt ihre eigene wunderbare Geschichte, so farbig und lebendig! Mücke kann die halbe Nacht nicht schlafen und Walfisch schweigt. Aber schweigend besinnt er sich und am nächsten Morgen beginnt er ein Gespräch. „Wenn jemand einfach nicht grüßen will? ... Herrlich zu lesen ist es, wie der alte Mann überall Gruß-Probleme sieht, die das kleine Mädchen ihm ausreden will. Für sie ist das Grüßen so selbstverständlich: „Wenn man grüßen will, dann grüßt man einfach. Sag einfach Hallo!, dann merkst du schon, ob die anderen grüßen wollen.“

Kleine und große Illustrationen lockern die Geschichte farbenprächtigt auf.

Man muss die beiden lieben, beim Lesen jedenfalls amüsiert man sich köstlich. Doch noch besser als das Buch zu lesen ist es, wenn dieses Buch vorgelesen wird. Denn beim Selberlesen gehen die herrlich gedrechselten Sätze viel zu leicht unter: *„Walfisch ist auch schlau. Das Alter seiner Innenseite zeigt er nur Mücke. Für die anderen ist Walfisch in einem ehrwürdigen Alter. Das sagt auch Mama, denn für sie und Papa spielt Walfisch den Opa.“* Ja, Walfisch ist innen genauso alt wie Mücke, nur größer und mit Schnurrbart.

Ob Walfisch am Ende bereit ist Signes Oma zu grüßen? Das verrate ich hier nicht.

Stattdessen spielen wir: **SPIEL DER GRÜSSE**

Mücke übt mit Walfisch das Grüßen, weil der grüßen einfach nicht kann! Als Übung grüßen sie einen Spatz auf der Straße mit „Hallo!“, auch Ampel und Auto werden freund-

Hallo

lich begrüßt!

Vorbereitung: Grüße auf Zettel schreiben, es soll jeden Gruß doppelt geben

Grüße: Hallo + Hallöchen + Halli-Hallo + Guten Tag + Tachchen + Salut + Merhaba + Hey + Tschau + Servus + Salve + Moin + Grüß dich + Grüezi + Grüß Gott + Ahoi + Mahlzeit + Willkommen + Glück auf + Gude + Peace + Hi; auch Grüße aus anderen Ländern sind möglich, z.B. aus dem Lied „Guten Morgen“

8-28 Mitspieler*innen; ein großer Raum

1. **Erinnert euch an euren Spitznamen**
2. **Alle ziehen einen Gruß**
3. **Die Hälfte der Spieler*innen steht an einer Wand nebeneinander, die andere Hälfte an der gegenüberliegenden Wand**
4. **Signal (Pfeiff): Alle laufen los und suchen jemanden, den sie grüßen wollen**
5. **Hat ein Paar sich gefunden, schütteln sie sich kräftig die Hand und sagen sich ihren Gruß – und hängen den Spitznamen von der 1. Runde an; z.B. Grüß Gott, Nashorn**
- 6a. **Paare mit demselben Gruß: Das Paar ruft sich den Gruß immer wieder zu, von Mal zu Mal lauter; und läuft dazu quer durch den Raum bis zur gegenüberliegenden Wand**
- 6b. **Paare mit verschiedenen Grüßen: Drehen sich schweigend um und suchen einen nächsten, den sie grüßen können**

Spiel-Varianten

für 2-6 Spieler*innen: Alle ziehen abwechselnd einen Gruß und lesen diesen laut vor. Danach legen sie die Grußkarte offen vor sich hin.

Zieht jemand einen Gruß, der schon gesagt wurde: den Gruß zweimal sagen, dann bekommt er/sie das entsprechende Grußkärtchen-Paar. Denkt jemand indes nicht



daran – und jemand anderes bemerkt den Fehler, so verliert er/sie alle Einzel-Grüße – sie werden in dem Stapel untergemischt. Das Spiel geht weiter.

Sagt jemand einen Gruß doppelt, obwohl dieser Gruß noch nicht aufgedeckt wurde, muss er/sie einmal aussetzen.

für 2-26 Spieler*innen: Alle gehen durch den Raum und begrüßen mit ihrem gezogenen Gruß drei beliebige Gegenstände „Hallo, Turnschuh!“ usw.