

Rollenspiel, Odyssee

Ablauf:

- Insel Kythera, Lotosesser: Kosten Frucht und wollen nicht nach Hause
 - Ein Bild von der Heimat
 - Stifte und Papier (Betreuerhaus: Händler)
 - Maler
- Zyklop Polyphem: listig (Poseidon wird sauer)
 - Eine List (Unter den Bäumen der Barde: Gegen einen schönen Kieselstein und den Pfahl)
 - Zimmermann-geprüfter Pfahl (Bauspielplatz: Zimmermann, müssen kurz ein Brett absägen und natürlich den Pfahl)
- Windgott Aiolos: Winde, Lederschlauch für die Winde
 - Windschlauch wird gezeigt beim Schneider (Betreuerhaus)
 - Müssen Leder besorgen (beim Hirten am Fußballplatz gegen Flöte)
 - Flöte beim Barden gegen eine Unterhaltung (ein neues Lied/Stück/Aufführung)
- Circe: Schweineverwandlung, becircen
 - Kraut Moly (Gärtner, am Klettergerüst)
 - Eimer (Joghurtbecher vom Händler)
 - Händler will Tausch gegen Nagel (von Zimmermann)
 - Wasser (Joghurtbecher voll Wasser)
- Unterwelt Hades
 - Zwei Goldstücke für Charon, den Fährmann
 - Goldstücke vom griechischen Krieger Xeilos (Bauspielplatz, gegen geschriebenes Loblied auf seine Taten)
 - Wurst für Kerberos, den Höllenhund (vom Hirten gegen einen Hirtenstab (vom Zimmermann gegen Hilfe))
- Sirenen
 - Ohrenwachs (vom Maler, der neben dem Barden sitzt, gegen ein Bild von den Sirenen)
 - Schnur/Seil (vom Schneider)
- Seeungeheuer: Skylla (sechsköfig) und Charybdis (Strudel)
 - Seekarte auf Hände um Reif gezeichnet (vom Krieger gegen Liebesbrief für Mädchen (Kinder müssen schreiben))

- Helios Sonnengott: Rinderschlachtung
 - Sonnenschutz: Regentanz vom Gärtner mit blauem Regentropfen (Edding)
 - Reiseproviant vom Wirt (gegen Werbung bei drei anderen (mit Bestellung auf ein Mittagessen))
- Insel der Nymphe Kalypso: sieben Jahre fest gehalten
 - Hermes Bescheid geben → Wirt kennt Hermes und kann Bescheid geben
 - Ein Rätsel zur Unterhaltung, um sieben Jahre darüber knobeln zu können vom Alten Mann (der einen Witz hören möchte)
- Phaiaken und dem König Alkinoos: Geschichte
 - Tagebuch vom altem Mann (gegen zehn Blätter)
 - Ansichtskarte von Troja für König von Souvenirhändler → muss man nicht so lange erzählen
- Penelope: Begrüßungsgeschenk („Mein Mann war 10 Jahre in Troja und alles was er mitgebracht hat, ist diese lausige Toga“).
 - Souvenirpferd (vom Souvenirhändler Erinneropolos)
 - Neue Idee für ein Souvenir aus Troja
 - Werbejingle schreiben

Händler (Betreuerhaus)

- **Geschichte:** Auf der Reise kommen die Seefahrer bei dem listigen Zyklopen Polyphem vorbei. – Sie benötigen eine List um zu entkommen. Aber Vorsicht: Der Zyklop ist ein Kind des Meeresgottes Poseidon. – Wenn ihr diesem etwas antut, wird Poseidon sauer.
 - Gibt Stifte und Papier für ein Bild von der Heimat, damit Odysseus Heimweh bekommt.
 - Gibt den Kindern einen Eimer für den Gärtner im Tausch gegen einen Nagel.
 - Würde gegen eine gute Werbung etwas beim Wirt bestellen.
 - Bei Nachfrage: Bei Sonnenschutz gegen den Sonnengott Helios kann der Gärtner weiter helfen.
 - Bei Nachfrage: Der Krieger Xeilos hat große Schätze.
 - Bei Nachfrage: Tagebücher hat der Alte Mann.
 - Bei Nachfrage: Hirtenstäbe baut der Zimmermann.
-

Zimmermann

- **Geschichte:** Die Seefahrer werden an der Insel Kythera bei den Lotosessern vorbeikommen. – Wer von der leckeren Frucht probiert will nie mehr nach Hause. – Die Seefahrer sollten also etwas finden, was sie an die Heimat erinnert.
 - Prüft für die Kinder einen Pfahl, und markiert ihn mit einem Zeichen, den sie gegen den Zyklopen Polyphem mitnehmen. Die Gruppe muss dafür ein Brett absägen und natürlich den Pfahl selbst.
 - Gibt den Kindern einen Nagel, den sie beim Händler gegen einen Eimer tauschen wollen, wenn er sie darum bitten.
 - Gibt den Kindern einen Hirtenstab für den Hirten gegen Mithilfe.
 - Würde gegen eine gute Werbung etwas beim Wirt bestellen.
 - Bei Nachfrage: Der Krieger Xeilos war schon viel auf Reisen unterwegs, unter anderem im Meer. – Kann evtl. bei Seekarte weiterhelfen.
 - Bei Nachfrage: Der Barde singt schief, so dass evtl. jemand in der Nähe Ohrenwachs hat.
 - Bei Nachfrage: Der Händler hat Eimer.
-

Schneider

- **Geschichte:** Die Seefahrer werden auf der Insel der Circe landen. – Diese wird alle in Schweine verwandeln. Dagegen braucht ein Gegenmittel. Außerdem vorsicht: Circe bezirzt mit ihrem Charm evtl. die Seefahrer; seid auf der Hut.
 - Macht den Kindern einen Lederschlauch für die Winde des Aiolos. Dafür müssen sie darum bitten, und ihm natürlich Leder besorgen. Er gibt ihnen den Tipp, das könnten sie beim Hirten bekommen.
 - Gibt Schnur/Seil für Sirenen.
 - Würde gegen eine gute Werbung etwas beim Wirt bestellen.
 - Bei Nachfrage: Der Händler hat Stifte und Papier.
 - Bei Nachfrage: Der Barde singt schief, so dass evtl. jemand in der Nähe Ohrenwachs hat.
 - Bei Nachfrage: Der Gärtner ist oft in der Sonne und kennt vielleicht ein Mittel dagegen.
 - Bei Nachfrage: Der Krieger Xeilos hat große Schätze.
 - Bei Nachfrage: Der Hirte hat Leder.
-

Hirte

- **Geschichte:** Die Seefahrer kommen bei den Felsen der Sirenen vorbei. Diese haben wunderschönen Gesang und niemand entkommt diesem Bann. – Fesselt Euch an den Hauptmast Eures Schiffes und besorgt Euch für alle Fälle etwas zum Ohren verstopfen.
 - Gibt den Kindern Leder für den Schlauch für die Winde, den ihnen der Schneider näht. Dafür will er aber eine Flöte.
 - Gibt Wurst für Kerberos, den Höllenhund gegen einen Hirtenstab.
 - Würde gegen eine gute Werbung etwas beim Wirt bestellen.
 - Bei Nachfrage: Der Gärtner ist oft in der Sonne und kennt vielleicht ein Mittel dagegen.
 - Bei Nachfrage: Der Händler hat Eimer.
 - Bei Nachfrage: Der Gärtner kennt sich mit Kräutern aus.
-

Barde

- **Geschichte:** Die Seefahrer müssen vielleicht auch in die Unterwelt, den Hades. Dorthin kommen sie mit Charon, den Fährmann, der natürlich bezahlt werden möchte. [Auf Nachfrage: *Mit echtem Gold.*] – Dort wacht Kerberos, der Höllenhund. – Diesen müssen die Seefahrer besänftigen.
 - Gibt den Kindern eine List den Zyklopen Polyphem zu überwinden. Gegen einen schönen Kieselstein und einen Pfahl. – Hier die List: Die Seefahrer sollen mit einem Pfahl anglühen und damit den Zyklopen blenden. – Außerdem sollen sie sich unten an die Schafe binden, da der Zyklop den Höhlenausgang bewachen wird und nur Schafe herauslässt. [Evtl. wird Poseidon sauer, aber keine andere Möglichkeit.]
 - Gibt den Kindern eine Flöte, für den Hirten mit. Dafür müssen die Kinder ihn aber gut unterhalten, ihm ein neues Lied oder einen Sketch beibringen/vorführen.
 - Hilft gegebenenfalls den Kindern ein Werbejingle für den Souvenirhändler Erinneropolos zu entwerfen.
 - Hilft evtl. auch bei Loblied für und auf den Krieger Xeilos.
 - Bei Nachfrage: Der Gärtner ist oft in der Sonne und kennt vielleicht ein Mittel dagegen.
 - Bei Nachfrage: Der Götterbote Hermes schaut ab und zu beim Wirt vorbei.
 - Bei Nachfrage: Der Händler hat Stifte und Papier.
-

Maler

- **Geschichte:** Der Windgott Aiolos wacht über die guten Winde. – Wenn die Seefahrer diesem begegnen, sollten sie freundlich zu ihm sein. – Außerdem wird er ihnen vielleicht helfen, wenn sie ihm einen Schlauch für die Winde mitgeben.
 - Wenn die Kinder nach einem Bild von Odysseus Heimat fragen, schickt er sie zum Händler, um Stifte und Papier beim Händler zu besorgen.
 - Gibt Ohrenwachs (da er neben dem Barden sitzt) für die Sirenen, gegen ein Bild der Sirenen.
 - Bei Nachfrage: Der Händler hat Eimer.
 - Bei Nachfraeg: Der Barde ist ein listiger Mensch.
 - Bei Nachfrage: Der Hirte hat Leder.
-

Gärtner: (am Klettergerüst)

- **Geschichte:** Die Seefahrer kommen bei der sechsköpfigen Skylla und dem Riesenstrudel Charybdis vorbei. Diese sind in einer Meeresenge und man muss zwischen ihnen durch. – Möglichst nah am Strudel, weg von Skylla, aber nicht zu nah. – Um das zu schaffen, benötigen sie eine Seekarte.
 - Hat für die Kinder das Kraut Moly, das gegen die Verwandlung in Schweine durch die Zauberin Circe hilft. Er will dafür aber einen Eimer voll Wasser. Den Eimer bekommen sie Händler.
 - Gibt blaue Edding-Regentropfen (auf die Hand) als Sonnenschutz (gegen Sonnengott Helios) gegen einen gemeinsamen Regentanz mit den Kindern.
 - Würde gegen eine gute Werbung etwas beim Wirt bestellen.
 - Bei Nachfrage: Der Barde singt schief, so dass evtl. jemand in der Nähe Ohrenwachs hat.
-

Xeilos, griechischer Krieger

- **Geschichte:** Die Seefahrer kommen auch bei Helios, dem Sonnengott vorbei. – Dieser hüttet eine riesen Rinderherde mit den besten Rindern. – Obwohl ihr großen haben werdet, sollen die Seefahrer diese Rinder nicht anrühren. – Also genügend Essen mitnehmen und natürlich für einen guten Sonnenschutz sorgen.
 - Gibt zwei Goldstücke für die Überfahrt in den Haden (für den Fährmann Charon) gegen ein geschriebenes Loblied auf seine Heldenaten
 - Zeichnet Seekarte (auf die Hände der Kinder um den Reif) gegen einen Liebesbrief für (s)ein Mädchen (Kinder müssen dieses schreiben)
 - Würde gegen eine gute Werbung etwas beim Wirt bestellen.
 - Bei Nachfrage: Der Schneider kann Leder verarbeiten.
 - Bei Nachfrage: Der Barde singt schief, so dass evtl. jemand in der Nähe Ohrenwachs hat.
 - Bei Nachfrage: Der Gärtner ist oft in der Sonne und kennt vielleicht ein Mittel dagegen.
 - Bei Nachfrage: Der Krieger Xeilos war schon viel auf Reisen unterwegs, unter anderem im Meer. – Kann evtl. bei Seekarte weiterhelfen.
 - Bei Nachfrage: Der Hirte hat Wurst.
-

Wirt

- **Geschichte:** Die Seefahrer kommen bei den Phaiaken und dem König Alkinoos vorbei. – Wenn sie diesen die gesamte Geschichte erzählt, helfen sie evtl. weiter nach Hause zu kommen. – Die Seefahrer sollen dafür ein Tagebuch organisieren, um die Erlebnisse aufzuschreiben. – Außerdem muss man weniger erzählen, wenn man etwas zum Anschauen mitbringt. Z.B. ein Bild oder irgend etwas aus Troja.
 - Gibt Reiseproviant damit sie keine Rinder bei Helios dem Sonnengott schlachten, gegen Werbung bei drei anderen (mit einer Bestellung auf ein Mittagessen)
 - Wirt kennt Hermes und kann ihm Bescheid geben diese von der Nymphe Kalypso zu retten.
 - Bei Nachfrage: Gegenmittel aller Art hat der Gärtner.
 - Bei Nachfrage: Der Hirte hat Wurst.
 - Bei Nachfrage: Der Krieger Xeilos hat große Schätze.
 - Bei Nachfrage: Der Händler hat Stifte und Papier.
-

Alter Mann

- **Geschichte:** Ihr werdet am Ende natürlich wieder Eure Gemahlin Penelope treffen. – Bringt ihr ein feines Begrüßungsgeschenk mit. – Sonst ist sie sauer. – Ich kenne die Frauen.
 - Gibt ein Rätsel zur Unterhaltung um sieben Jahre darüber bei der Nymphe Kalypso sich beschäftigen zu können. – Möchte dafür einen Witz hören.
 - Gibt ein Tagebuch für die Erlebnisse um sich diese für einen Geschichtenabend bei den Phaiaken und dem König Alkinoos merken zu können. – Will dafür zehn Blätter
 - Bei Anfrage: Gegenmittel aller Art hat der Gärtner.
 - Bei Anfrage: Der Götterbote Hermes schaut ab und zu beim Wirt vorbei.
 - Bei Nachfrage: Hirtenstäbe baut der Zimmermann.
 - Bei Nachfrage: Der Barde ist ein listiger Mensch.
 - Bei Nachfrage: Der Krieger Xeilos war schon viel auf Reisen unterwegs, unter anderem im Meer. – Kann evtl. bei Seekarte weiterhelfen.
 - Bei Nachfrage: Der Gärtner kennt sich mit Kräutern aus.
-

Souvenirhändler Erinneropolos

- **Geschichte:** Die Seefahrer kommen auf die Insel der Nymphe Kalypso. Diese wird sie wahrscheinlich festhalten. – Der einzige, der Euch retten kann ist der Götterbote Hermes. Sie sollen sich außerdem um ein wenig Unterhaltung kümmern, um die sieben Jahre gut zu überstehen. – Z.B. ein Rätsel.
- Gibt Ansichtskarte von Troja für den König Alkinoos der Phaiaken um nicht zu lange Geschichten erzählen zu müssen.
- Gibt Souvenirpferd gegen eine neue Idee für ein Souvenir aus Troja und einen geschriebenen Werbejingle.
- Bei Nachfrage: Der Händler hat Stifte und Papier.
- Bei Nachfrage: Der Barde ist ein listiger Mensch.
- Bei Nachfrage: Der Krieger Xeilos hat große Schätze.
- Bei Nachfrage: Der Hirte hat Leder.
- Bei Nachfrage: Der Gärtner ist oft in der Sonne und kennt vielleicht ein Mittel dagegen.