

MOMO

Ein Miteinanderspiel für 2 bis 6 Spielerinnen und Spieler ab 10 Jahren

Zeit ist Leben.
Und das Leben wohnt im Herzen.
(Michael Ende)

Schachtelinhalt

- 1 Spielplan, bestehend aus 2 Hälften
- 2 bunte Holzfiguren (= MOMO und die Schildkröte KASSIOPEIA)
- 12 bunte Holzscheiben (= Stundenblumen)
- 84 sechseckige Karten und 4 Reservekarten
 - Oberseite: Traumbilder oder Fragezeichen
 - Unterseite: grün oder grau

Wer weder Buch noch Film kennt, kann den eingerahmten Text auf der gegenüberliegenden Seite lesen. Dort steht, was MOMO schon alles mit den „grauen Herren“, der Schildkröte KASSIOPEIA und Meister Hora erlebt hat.

Vorgeschichte zum Spiel

Das Buch ist ausgelesen, der Film zu Ende. MOMO und KASSIOPEIA haben die grauen Herren besiegt und die vielen Stundenblumen befreit. Die Menschen sind glücklich, denn sie haben die ihnen gestohlene Zeit zurückgehalten. Doch wird es so bleiben? Leider nein. Denn einer der grauen Herren konnte sich verstecken. Fragt uns nicht, wo und wie, wir wissen es auch nicht. Und bald tauchen auch andere graue Herren wieder auf und stehlen von neuem den Menschen ihre Zeit. Schon sind MOMOs Freunde, Gigi und Beppo, wieder dem Zeitsparen verfallen. Und noch einmal muß MOMO sich aufmachen und den langen Weg bis zu Meister Hora suchen. Leise geht sie durch die Stadt, um nicht von den grauen Herren gesehen zu werden. Doch nur zusammen mit KASSIOPEIA kann MOMO das Tor der Niemalsgasse durchschreiten und zu Meister Hora gelangen. Zum Glück ist KASSIOPEIA schon unterwegs. Allerdings kann KASSIOPEIA wegen ihres Schnupfens nicht mehr in die Zukunft schauen, und so muß auch sie sich vor den grauen Herren hüten.

Während MOMO nach KASSIOPEIA sucht, sucht KASSIOPEIA MOMO. Werden sich die beiden wohl treffen? Die Zeit eilt, denn die grauen Herren sind fast überall. Und der Weg ist lang und unbekannt. Unterwegs müssen auch noch MOMOs Freunde, Beppo und Gigi, gefunden werden.

Spielidee

MOMO und KASSIOPEIA müssen sich vor dem Tor der Niemalsgasse treffen

Traumbilder zeigen den Weg

MOMO und KASSIOPEIA müssen den Weg zu Meister Hora finden und sich vor dem Tor der Niemalsgasse treffen. Doch wie? Da hat MOMO einen Traum. Sie sieht Bilder, die den Verlauf des Weges zeigen. Aber auch KASSIOPEIA hat einen Traum. Ihr ist, als ob auch sie entlang einer Bilderstraße ginge und nach langer Zeit vor dem Tor der Niemalsgasse MOMO treffe.

Am nächsten Morgen kommen MOMO alle Traumbilder wieder in Erinnerung. Ebenso ergeht es KASSIOPEIA. Beide erinnern sich daran, was ihre Träume erzählten und finden den Weg. Schließlich treffen sich die beiden wirklich vor dem Tor der Niemalsgasse. Aber wehe, wenn MOMO oder die Schildkröte KASSIOPEIA ihren Traum vergessen haben und vom Weg abkommen. Denn hinter allen Ecken lauern die grauen Herren.

Erzählen
und **Zuhören**
führen zum
Ziel

Wollt ihr MOMO und KASSIOPEIA helfen und sie an ihre Träume erinnern, damit sie den Weg zu Meister Hora finden? Wenn ihr Geschichten erzählen könnt, so wie Gigi, und gut zuhören könnt, wie MOMO, kann es euch gelingen – wir hoffen es!

zwei Gruppen
bilden

Figuren,
Karten, Spiel-
planhälften
verteilen

aufeinander
Rücksicht
nehmen

Vorbereitung

Zuerst teilen sich die Spielerinnen und Spieler in zwei beliebige große Gruppen auf.

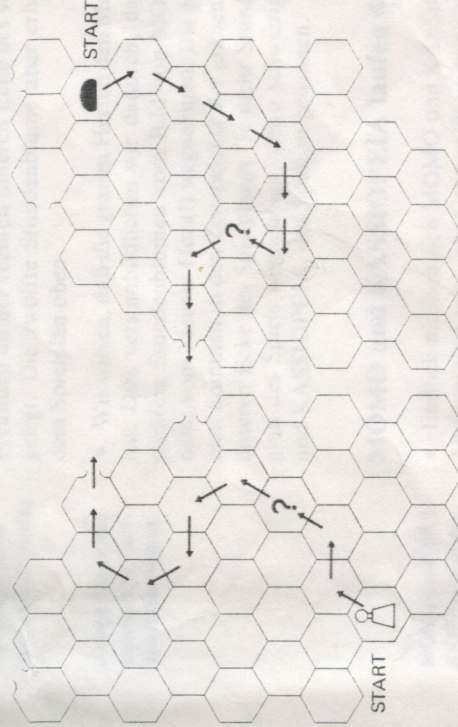
Eine Gruppe nimmt sich die gelbe MOMO-Spielfigur, alle Karten mit gelbem Rand auf der Karten-Unterseite und eine der beiden Spielplanhälften. Die andere Gruppe nimmt sich die braune KASSIOPEIA-Figur, alle Karten mit braunem Rand auf der Karten-Unterseite und die andere Spielplanhälfte.

● **Wichtig:** Beide Gruppen spielen nicht gegeneinander, sondern miteinander! Jede Gruppe nimmt Rücksicht auf die andere und macht es ihr weder zu schwer noch zu leicht.

Das Spiel fängt an

- * Die beiden Gruppen setzen sich so weit auseinander, daß keine der anderen auf den Spielplan sehen kann – am besten an zwei getrennte Tische.
- * Jede Gruppe sortiert ihre Karten. Alle Karten mit grüner Unterseite werden von jenen mit grauer Unterseite getrennt. Vorerst werden nur die Karten mit grüner Unterseite benützt, dazu die Gigi- bzw. Beppo-Karte.
- * Jede Gruppe legt nun eine Karte mit dem Traumbild nach oben beliebig auf das Raster des Spielplans – jedoch nicht an einen der drei Zugänge zur Niemalsgasse. Diese Karte ist das Startfeld. Die MOMO- bzw. die KASSIOPEIA-Spielfigur wird daraufgestellt.
- * Kante an Kante werden weitere Karten angelegt. Wichtig: Traumbild oder Fragezeichen nach oben. So entsteht ein verzweilter Weg, der bei einem der drei Zugänge zur Niemalsgasse enden muß. (Je länger und verzwickter dieser Weg ist, desto schwieriger!) Beim ersten Spielen sollte der Weg vom Start bis zum Tor der Niemalsgasse nicht mehr als 10 Karten lang sein (siehe Abbildungen).

Beispiele für das Grundspiel:



Gruppen setzen sich auseinander

Karten sortieren (grüne/grauere Unterseite)

vorerst nur Karten mit grüner Unterseite verwenden

Figur auf Startkarte setzen

Weg zur Niemalsgasse bauen (Traumbilder oder, ? nach oben)

- **Fragezeichenkarten:** MOMOs Freunde, Gigi und Beppo, wurden von den grauen Herren gefangen. Die Fragezeichenkarten mit Gigi bzw. Beppo auf der Unterseite müssen deshalb in den Weg eingebaut werden.

Gigi und Beppo nicht vergessen

restliche Karten mit grüner Unterseite auslegen

gegenseitig die Traumgeschichten erzählen
(? = eigenes Fantasiebild)

alle Karten mit grauer Unterseite auslegen

Spielplan vereinigen und Plätze wechseln

Stundenblumen verteilen (eine an Meister Hora)

einige Stundenblumen in Zeitspeicher legen

MOMO und KASSIOPEIA ziehen abwechselnd

Karten mit grüner Unterseite, umgedreht liegen lassen

* Die restlichen Karten mit **grüner** Unterseite werden so auf dem Spielplan verteilt, daß sie den gelegten Weg nicht berühren. Wiederum: Traumbilder oder Fragezeichen nach oben!

Das große Geschichtenerzählen beginnt

* Nacheinander erzählt jede Gruppe der anderen eine erfundene Geschichte, in der die Traumbilder auf dem ausgelegten Weg vom Start zur Niemalsgasse **der Reihe nach** vorkommen. Für jedes auf dem Weg vorkommende Fragezeichen denkt sich die Gruppe ein eigenes Fantasiebild aus.

Die andere Gruppe hört gut zu und versucht, die Geschichte im Gedächtnis zu behalten.

* Nachdem die beiden Geschichten gegenseitig erzählt worden sind, werden auf die unbedeckten Felder die Karten mit grauer Unterseite gelegt (farbiges Bild nach oben). Der ganze Raster des Spielplanes ist nun mit Traumbildern und Fragezeichen ausgefüllt, so daß die zuerst gelegten Wege nicht mehr zu erkennen sind.

* Die beiden Gruppen kommen zusammen und schieben die Spielplanhälften aneinander. Dann wechseln sie die Seiten. Jede Gruppe nimmt also an der anderen Spielplanhälfte Platz und darf später mit der dazugehörigen Figur ziehen.

* Jetzt werden 11 Stundenblumen auf das Bild von MOMOs Freunden an der rechten unteren Ecke des vereinigten Spielplanes gelegt. Die zwölfte Stundenblume aber erhält Meister Hora auf dem Spielplan oben.

* Wir wissen, daß die grauen Herren den Menschen ihre Zeit stellen. Dies versinnbildlichen wir dadurch, daß wir jetzt eine oder mehrere Stundenblumen vom Bild von MOMOs Freunden (aber nicht vom Meister Hora!) wegnehmen. Die geraubten Stundenblumen kommen in den Zeitspeicher der grauen Herren an der linken unteren Ecke des Spielplanes. Je mehr Stundenblumen wir zu Beginn des Spiels wegnehmen, desto schwieriger ist es für MOMO und KASSIOPEIA, das Spiel zu gewinnen.

MOMO und KASSIOPEIA laufen durch die Stadt

* Endlich machen sich MOMO und KASSIOPEIA auf den Weg. Abwechselnd zieht jede Gruppe ihre Figur auf eine anliegende Karte weiter. Dabei ist es notwendig, daß sich alle Spielerinnen und Spieler einer Gruppe laut daran beteiligen, sich die gehörte Geschichte in Erinnerung zu rufen und sich gemeinsam darauf zu einigen, auf welche nächste Karte die Figur gezogen werden soll. Bevor jedoch MOMO oder KASSIOPEIA auf eine neue Karte ge-

setzt werden, dreht man die Karte um und betrachtet ihre Unterseite. Ist sie grün, so bleibt die Karte umgedreht liegen, und die Figur wird jetzt daraufgesetzt. Ist aber die Unterseite grau, so wird die Welt wegen der grauen Herren wieder ein bißchen kälter, und man muß sofort eine Stundenblume in den Zeitspeicher legen. Die Stundenblume von Meister Hora aber nur als letzte.

Die Karte mit grauer Unterseite darf von MOMO oder KASSIOPEIA nicht betreten werden. Sie wird mit dem Traumbild nach oben wieder hingelegt.

* Gigi und Beppo helfen MOMO und KASSIOPEIA. Hat nämlich eine Gruppe einen der Freunde gefunden, so darf diese Gruppe sofort irgendeine beliebige Karte zusätzlich aufdecken. Ist die Unterseite grau, muß ausnahmsweise keine Stundenblume abgegeben werden.

Ende des Spiels

Wenn MOMO oder KASSIOPEIA glücklich zum Tor der Niemalsgasse kommen, warten sie dort aufeinander und gehen dann gemeinsam zu Meister Hora. Der gibt ihnen seine Stundenblume und so können MOMO und KASSIOPEIA alle gefangenen Stundenblumen aus dem Zeitspeicher befreien. Die Stundenblumen werden den Menschen zurückgegeben. Das Spiel ist gemeinsam gewonnen. Sobald aber Meister Hora seine einzige Stundenblume abgeben und in den Zeitspeicher legen muß, hilft alles nichts mehr. MOMO und KASSIOPEIA haben dann das Spiel gemeinsam verloren.

Viel Spaß beim Spielen wünschen

Stefanie & Christian

**Karten mit
grauer Unterseite
dürfen nicht
betreten werden.
Stundenblume
abgeben, Unterseite
wieder verdecken**

**Gigi und Beppo
können helfen**

**MOMO und KASSIOPEIA warten
vor dem Tor der
Niemalsgasse
aufeinander**

**Meister Hora gibt
ihnen seine
Stundenblume
gemeinsam
gewinnen oder
verlieren**

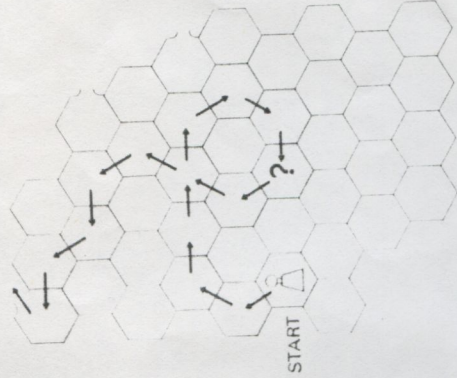
Varianten

Laßt eurer Fantasie freien Lauf! MOMO, KASSIOPEIA, Gigi und Beppo freuen sich, wenn ihr euch weitere Spielvarianten ausdenkt.

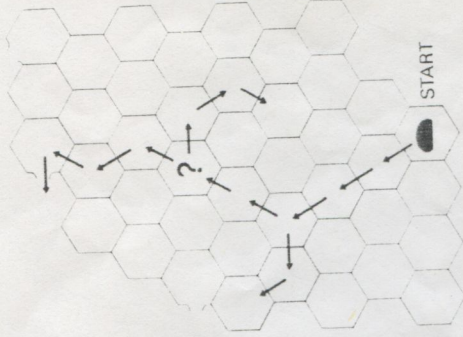
Zur Anregung einige Möglichkeiten:

- * Laßt den Weg durch eine Schleife sich selber kreuzen oder baut Abzweigungen ein, die ins „Nichts“ führen. (Siehe Abbildungen.)

Beispiel
für eine Schleife:



Beispiel
für Irrwege:



- * Erfindet das große MOMO-Spiel, indem ihr die Karten von beiden Gruppen zusammenlegt und den Spielplan nicht teilt. MOMO und KASSIOPEIA gehen dann gemeinsam. Eine Gruppe, z.B. die Eltern, erzählt die Geschichte, die andere sucht den Weg.

Und ganz besonders schwierig:

- * Erwähnt in der Geschichte, die ihr der anderen Gruppe erzählt, nicht die Gegenstände mit ihrem Namen, sondern umschreibt sie nur! Sagt statt „Kerze“ etwa: Es wurde hell, es wird warm, etwas leuchtet . . .

Schickt eure Spielversion an den Verlag HERDER, Abt. 320, Hermann-Herder-Straße 4, D-7800 Freiburg i.Br. Die besten Ideen werden prämiert.