



Janos Lackfi & Tamas Ijjas

## Die kürzesten Geschichten der Welt ☆☆☆

a.d. Ungarischen von György Buda  
 ill. von Mattea Gianotti

Helvetiq 2020 · 52 S. · ohne Altersangabe · 22.00 · 978-2-940481-94-1

Auch wenn es aussieht wie ein Buch, es ist ein Spiel. Ja, man kann auch darin lesen oder Geschichten erleben, aber ganz klassisch Seiten umblättern geht hier nicht. Es ist eher so, dass man seine Vorstellungskraft benutzen muss, in etwa wie bei den „Black Stories“. Also, wie funktioniert das?

Man wählt eine Anfangs- und eine Endkarte und setzt drei (oder beliebig viele) Karten dazwischen. Dann erfindet man auf verschiedene Arten eine Geschichte dazu. Entweder man orientiert sich am Text auf den Karten oder man wählt die illustrierte Seite und macht das Ganze anhand der Bilder oder beides. Auch zwischen dem Ziel des Spiels kann man wechseln. Man kann einfach eine Geschichte erfinden, man kann sie selbst lesen oder vorlesen lassen, man kann sie schauspielern und gegebenenfalls andere raten lassen, was man da gerade vorgeführt hat, man kann Wörter ersetzen und die Zuhörer müssen erraten, welches Wort es in echt war. Man kann eine Art Memory daraus machen, indem man von ausliegenden Karten Objekte in die eigene Geschichte einbaut und man kann auch eine zeitliche Komponente ins Erzählen bringen (was passierte vorher, zeitgleich und nachher) durch zweidimensionale Anordnung der Karten anstatt alle in einer Reihe auszulegen. Man kann alleine, zu zweit oder in größeren Gruppen spielen, wobei es sicherlich mehr Spaß macht, je größer die Gruppe ist.

Auf den Karten selber ist alles abgebildet, Blätter, Wolken, Wein, Frösche, Stiefel, Flaschenpost, Schneemann, Ritter, Fahrrad, Zylinder, Strickwerk, Krokodil, Raupe, Hexe, Fußball. Die Illustrationen sind in Druckoptik gestaltet, rot, weiß, gelb, grün und dunkelblau. Manchmal ist auch nicht ganz klar, was dargestellt wird, dann muss man eben ein bisschen mehr erfinden. Die Rückseite mit dem Text ist verwirrender. Manchmal hat sie etwas mit den Bildern auf der Vorderseite zu tun, manchmal nicht. Der Text ist relativ klein geschrieben und schwer verständlich. Oft ist noch gar nicht mal eine richtige Handlung zu erkennen und wenn doch, dann sowas wie „Ein Kürbis nahm einen Schluck Hustensaft, sprang von einem Hochhaus und als unten eine hellblaue Banane auf Rollschuhen vorbeifuhr, fiel in China ein Sack Reis um.“ Klar, das ist auch eine Geschichte, aber was soll man damit anfangen? Ich empfehle, den Text völlig außen vor zu lassen und sich im Spiel ausschließlich auf die Bilder zu konzentrieren, das ist immer noch schwierig genug. Auch die Spielvarianten mit dem Erraten von Wörtern im Memory halte ich für unpraktisch und kaum umsetzbar. Schauspielern macht aber bestimmt allen Spaß.



Die vom Verlag angepeilte Altersgruppe ist schwierig zu benennen: Es gibt keine. Sich in Eigenregie Geschichten auszudenken, gegenseitig vorzuspielen und zu verlängern, insbesondere wenn so „unklassische“ Objekte eingebunden werden müssen, erfordert eine Menge Fantasie und Leseerfahrung. Als kurzweilige Geburtstagsunterhaltung oder Spiel in der letzten Deutschstunde vor den Ferien mag es für ältere Kinder interessant sein, aber insgesamt ist es eher ein Spielbuch für Erwachsene. Für den „Privatgebrauch“ ist das Spiel eher unhandlich und könnte genauso gut auch mit Papier und Stift und einem Moderator gespielt werden, der sich einfach ein paar zusammenpassende Wörter ausdenkt, um die sich die Geschichte drehen muss.