



Dienstleistungen – Zentrum Theaterpädagogik  
**Spielesammlung zum Bilderbuch  
Das ist gut! Das ist schlecht!**

[www.phlu.ch/ztp](http://www.phlu.ch/ztp)

---

**PH Luzern** · Pädagogische Hochschule Luzern  
Dienstleistungen  
Zentrum Theaterpädagogik  
Sentimatt 1 · 6003 Luzern  
T +41 (0)41 203 01 60  
ursula.ulrich@phlu.ch · [www.phlu.ch/ztp](http://www.phlu.ch/ztp)

**Ursula Ulrich**



## Bilderbuch **Das ist gut! Das ist schlecht!**

Dieses Buch ist erstmals im Jahr 1963 in Amerika erschienen. Viele Jahre später nun gibt es die erste Ausgabe auf Deutsch mit den gleichen Illustrationen wie damals.

Ein kleiner Junge begegnet im Dschungel einem Tiger. Der Tiger rät ihm, wegzulaufen, bevor er ihn frisst. Der Junge aber zeigt keine Furcht und bleibt sitzen. Da verlangt der Tiger eine Erklärung. Nun kommt der Kleine in Fahrt und erzählt eine abenteuerliche, fantasievolle, spannende Geschichte, weshalb er nicht weglaufen kann. Und hält den Tiger so hin. Die Geschichte beginnt so:

«Ich ging einfach so im Dschungel spazieren, als ich ... rums ... mit einem Nashorn zusammenstieß. Oder das Nashorn mit mir. Ich hätte das ja einfach vergessen, aber das Nashorn nicht. Es wurde wütend. Also rannte ich davon, so schnell ich konnte.»

Tiger antwortet: «*Das ist gut.*»

«Ich rannte und rannte und rannte», sagt der Junge, «Nashorn war die ganze Zeit hinter mir. Es kann nicht gut sehen, aber es kann sehr schnell rennen.»

Tiger sagt: «*Das ist schlecht.*»

So geht es weiter, die Geschichte mit dem Nashorn fesselt den Tiger, bis der gewiefte kleine Junge durch einen einfachen Trick am Ende doch noch entkommt. Denn nun taucht Nashorn auf – und verfolgt den Tiger.

Joan M. Lexau, Aliko, Prestel, 2019 (dt. Ausgabe)

Blick ins Buch:

<https://www.randomhouse.de/Buch/Das-ist-gut-Das-ist-schlecht/Joan-M-Lexau/Prestel-junior/e544046.rhd>

## Spielideen

Das brauchst du: Einen Computer um den Anfang der Geschichte zu lesen und die ausgewählten Bilder des Bilderbuches anzusehen.

Zudem brauchst du sehr festes Zeichnungspapier oder dünner Karton, Farb- oder Filzstifte, eine Schere, Holzstäbchen oder ähnliches zum Befestigen der ausgeschnittenen Tierfigur, vielleicht Wasserfarben...

1. Lass dir den Anfang der Geschichte erzählen (**Beschreibung Bilderbuch**)
2. Bis jetzt weisst du, dass der Junge aus dem Dschungel eigentlich in Gefahr ist. Doch es gelingt ihm, den gefährlichen Tiger der ihn fressen will mit seiner fantasiereichen Geschichte so zu verzaubern, dass der Tiger eher die Geschichte «isst».
3. Und nun? Wie geht die Geschichte wohl nach dem Nashorn weiter?
4. Dafür ist deine Fantasie gefragt!
5. Dabei kann dir eine selbstgemalte «Dschungelkarte» helfen. Male auf ein grosses Papier (am besten in Plakatgrösse auf Packpapier auf den Boden geklebt).
6. Zeichne als erstes den «Treffpunkt» des Jungen und des Tigers. Davon ausgehend kannst du nun andere Tiere, Hindernisse, Pflanzen, Menschen verstreut auf die Dschungel-Landkarte zeichnen.
7. Mit einer Linie, die alle diese besonderen Begegnungen mit Tieren, Pflanzen, Menschen, Hindernissen... verbindest, ergibt sich ein Weg, den der Junge in deiner Fantasie zurückgelegt hat. Daraus wird die Geschichte entstehen, die er für den Tiger erfindet.
8. Nun kannst du in Gedanken diesen Weg über die Landkarte gehen und eine Geschichte erfinden. Was passiert wo?
9. So wirst du zur Erfinderin, zum Erfinder der ganz eigenen Geschichte, die dem Tiger, der gerne Geschichten «verspeist», erzählt werden kann.

Variante:

Du kannst auf der Landkarte aus dem Weg und den Begegnungen, die der Junge erlebt, ein «Leiterlenspiel» mit verschiedenen Feldern machen. Alle die mitspielen würfeln wie beim «Leiterlenspiel» und ziehen mit Spielfiguren durch den Dschungel. Wer auf eine Station kommt, erzählt die nächst Teil, was da gerade passiert ist. Daraus ergibt sich dann eine «Gemeinschaftsgeschichte»!

Neugierig wie die Spielideen aussehen? Besuche uns auf [Instagram](#).