

## **Die Figuren**

### **Die von Irini erfundene Figur Futsch**

Futsch ist der Letzte seiner Art. Er stammt aus dem Dorf Rodefitsch auf dem Planeten Rodefutsch. Er wurde von einem Zwerg aus einem Samen gezogen – übrigens eine durchaus übliche Art für Rodefitsche, auf die Welt zu kommen –, der sich fortan als Futschens Ziehvater betrachtet und ein wachsames Auge auf seinen Zögling hat.

Als unsere Geschichte beginnt, ist Futsch zwölf Jahre alt und hat entsprechend viele Lebenspunkte auf dem Rücken. An jedem Geburtstag kommt ein Punkt hinzu. Das ist ungewöhnlich genug, doch noch ungewöhnlicher und wunderbarer ist es, dass er Punkte zur Abwendung von Notfällen einsetzen oder Wesen in Not Lebenspunkte abgeben kann. Das war bisher noch nicht nötig, denn für kleinere Notfälle hatte sein zwergiger Ziehvater ihm einen unzerbrechlichen Zauberstab aus Rosenquarz geschenkt, der am unteren Ende ständig glüht, damit er in Notfällen sofort einsetzbar ist. Futsch bewahrt den Zauberstab in einer Vorrichtung an seinem Flugpropeller auf, der an seinem Rücken befestigt ist. Das ist einerseits praktisch, weil er so die Hände frei hat. Aber es ist andererseits sehr umständlich, den Zauberstab aus der Vorrichtung herauszubekommen. Dafür ist Flotsch zuständig, sein kleiner geflügelter Gehilfe, der allerdings am liebsten neben dem Zauberstab in der Vorrichtung auf Futschens Rücken schläft, und deshalb muss Futsch sich ziemlich oft auf den Kopf stellen oder sich kopfüber an einen Baum hängen, damit der Stab mitsamt Flotsch von selbst aus seiner Schlafhöhle fällt.

Mit dem Zauberspruch „Furumutschu, Furumutschu – Dasindura!“ kann Futsch Heilzauber aussprechen. Leider wirken die nicht immer. Gut also, dass er seine Lebenspunkte hat, die er in Notfällen einsetzen kann ...

Trotz seiner Zauberkräfte kann Futsch schachmatt gesetzt werden. Sobald er mit Holunderblättern in Berührung kommt, wird er ohnmächtig und sein Zauberstab schrumpft, bis er manchmal ganz futsch, also gar nicht mehr vorhanden ist. Dann braucht Futsch stärkendes Drachenfutter und gute Freunde.

### **Die von Jule erfundene Figur Fokus**

Fokus aus der Familie der Fokusse kommt vom Planeten Selatan, auf dem alle Städte viereckig sind. Er hat nur ein Auge, das dafür aber ziemlich groß ist, und ein Atemloch auf dem Rücken.

In Notfällen fährt er seinen normalerweise unsichtbaren Teleskopschnorchel aus dem Rückenloch aus, und so bekommt er auch in brenzligen Situationen Luft.

Fokus frisst gern zerrupftes Efeu. Am Anfang unserer Geschichte ist er mit seinen 42 Jahren noch relativ jung. Fokusse werden im Durchschnitt immerhin 524 Jahre alt.

Im Grunde ist Fokus gutmütig. Und keineswegs dumm. Dennoch kann er sehr vergesslich sein. Warum? Das wüssten wir auch gern. Und weil wir nicht genau wissen, warum, müssen wir raten. Denn Fokus spricht nicht darüber. Er spricht nie über Probleme und nie über Gründe. Sollen die anderen doch raten, was er hat. Dann hat er wenigstens die Aufmerksamkeit, die er sonst nicht hat. Und das ist überhaupt, so vermuten alle, der Grund dafür, dass er dauernd beleidigt ist: mangelnde Aufmerksamkeit.

Aber es kann sich schließlich nicht alles um eine Person drehen. Und deshalb hat Fokus ein Riesenproblem. Je mehr Aufmerksamkeit er haben will und je mehr er den anderen mit seinem ständigen Beleidigtsein auf die Nerven geht, desto weniger Lust haben die natürlich, sich um ihn zu kümmern. Und deshalb kommt Fokus aus dem Beleidigtsein gar nicht mehr heraus.

Wenn er beleidigt ist, also beinahe ständig, verzieht er sich hinter einen Strauch und stellt sich tot, um dann nach zwei Tagen wieder hervorzukommen und so zu tun, als sei nichts gewesen. Er hat angeblich alles vergessen und möchte so tun, als sei nie etwas passiert.

Leidet Fokus wirklich an Gedächtnisschwund? Das wäre eine praktische Entschuldigung für ihn, doch die anderen Fokusse sind – sehr zu Fokus' Leidwesen – nicht bereit, daran zu glauben. Kein Wunder also, dass Fokus immer einsamer und immer öfter vom Gedächtnisschwund heimgesucht wird und die anderen Fokusse ihn am liebsten auf den Mond schießen würden.

### **Die von Fritz erfundene Figur Ganga**

Ganga gehört zur Gattung der Delphinos und lebt in Olkolipo. Das ist auf dem Pluto. Ganga kann fliegen und schwimmen. Seine große Schwanzflosse dient als Antrieb und Lenker.

Ganz schön merkwürdig ist, dass Ganga nicht mit „n“ geschrieben wird, sondern wie Gaga, also ohne n. Kein Mensch weiß, warum er dann trotzdem mit „n“ gesprochen wird. Vielleicht, weil die Delphinos, von denen es nur sehr wenige gibt, eine ganz

eigene Sprache und eine ganz eigene Schrift haben. Ein D sieht zum Beispiel aus wie ein Fisch mit fünf Flossen.

Eine sehr merkwürdige andere Eigenart der Delphinos, die uns Nichtdelphinos ein ewiges Rätsel bleiben wird, ist die Tatsache, dass sie alles, was männlich ist, groß schreiben, und alles, was weiblich ist, klein. Angeblich, damit man besser zwischen Männern und Frauen unterscheiden kann. Hmmm ... !

Gangas *mutter* ist übrigens eine *wälin*, sein *VATER* ein *HAI*. Beide gehören damit nicht zur Familie der Delphinos, die eine eigene Unterart bilden. Auch seine sechs *tanten* nicht. Die mag Ganga besonders, obwohl sie klein geschrieben werden.

Bemerkenswert ist, dass Delphinos auch außerhalb des Wassers atmen können – denn sie haben Lungen UND Kiemen – und dass ihre Körper mehr aushalten als die Körper aller anderen Lebewesen auf allen bisher entdeckten und erforschten Planeten. Dennoch können sie im Gegensatz zu den Walen und Haien nur 50 m tief tauchen, weil sonst die Impulse ihrer hochempfindlichen Empfangs-, Transformations- und Sende-Sensoren gestört werden. Delphinos kommunizieren nämlich über Wellen und können elektromagnetische Felder wahrnehmen. Über diese Wellen übertragen sie Informationen direkt in den Arbeitsspeicher anderer Lebewesen, und zwar gleich in der Übersetzung – also so, dass sie auch von Lebewesen, die nicht Delphinos sprechen, verstanden werden. Natürlich funktioniert dieser Vorgang auch umgekehrt.

### **Die von Lisa erfundene Figur Koro**

Koro ist ein echter Buschikat, spricht Buschikat, wohnt in Bonnhausen, einem Städtchen auf Lakonaro, und ist superklug. Buschikats lieben Kinder. Und weil bei ihnen die liebsten und nettesten Buschikats die meisten Kinder haben, kann man umgekehrt sagen: Buschikats ohne Kinder müssen wohl ziemlich unnett sein. Glücklicherweise gibt es auf Lakonaro keinen einzigen Buschikat, der weniger als zehn Kinder hat.

Außerdem kann Koro fliegen, denn er hat durchsichtige Elfenflügel auf dem Rücken, die man allerdings nur sehen kann, wenn er fliegt. Und fliegen kann er erst dann, wenn er „Zabu Zabu Agu Kamuh“ gesagt hat. Koro kennt jedoch nicht nur Flugzauber, sondern hat zudem die Gabe, Menschen zu hypnotisieren.

Das schafft er allerdings nur, wenn er Nudelsuppe mit Traumkraut gegessen hat. Und deswegen hat er immer ein paar Blätter dabei.

Manchmal lügt Koro. Das findet er selbst nicht toll, aber manchmal kann er einfach nicht anders. Dann schlüpfen die Worte aus seinem Mund wie Lügenwölkchen, und bevor er sie wieder einfangen kann, sind sie davongeflogen. Ob das daran liegt, dass Koro tatsächlich nicht so richtig weiß, was falsch bzw. richtig ist? Sein Kopf sagt nämlich leider ständig etwas ganz anderes als sein Bauch.

### **Der von Ann-Kathrin erfundene Roco**

Wo Roco geboren ist, weiß niemand. Gerüchte besagen, dass er einfach ins Leben gestolpert kam – und blieb. Wer seine Eltern sind? Niemand weiß das, aber es wird allgemein vermutet, dass er eine Mischung aus einem Clown und einem elastischen Gummimenschen ist.

Auf jeden Fall ist er immer gut gelaunt und fröhlich, aber auch ziemlich tollpatschig und vergesslich. „Äh, was?“ ist seine häufigste Frage, aber eigentlich interessiert ihn die Antwort schon gar nicht mehr, weil er weiterhüpfen will. Das Einzige, was er nie vergisst und wunderbar erzählen kann, sind Witze.

Vor allem aber ist er dauernd abgelenkt, und manchmal passiert es, dass er eine Stufe hinunterfällt, über einen Stein stolpert oder in eine Pfütze tritt. Dann lacht Roco, sagt „Ach!“ und hüpfert einfach weiter. Denn er tut sich bei seinen Stürzen nicht weh. Seine Gummiknochen werden nur ein bisschen länger, und das war's. Oder sie stauchen sich ein bisschen zusammen, wenn Roco aus höchsten Höhen hinunterspringt. Denn das kann er, ohne sich wehzutun, solange er nicht darüber nachdenkt, dass er sich wehtun könnte. Vielleicht denkt er deswegen lieber nicht nach ... ?

Trotzdem ist er nicht völlig schwindelfrei. Sobald er aus höchster Höhe hinunterschaut oder wenn ihm bewusst wird, was alles passieren kann, wenn er hinunterfällt, dann fällt er unweigerlich.

Roco glaubt merkwürdigerweise, dass er durch alles hindurchgehen kann. Ganz sicher ist er da allerdings nicht, weil er genau das noch nicht überall ausgetestet hat. Er hat zum Beispiel noch nicht ausprobiert, ob er durch Vanillepudding gehen kann. Oder durch Spaghetti Bolognese. Oder – tja, da gibt es wohl noch eine ganze Menge, was Roco noch nicht ausprobiert hat, weil er so ungern putzt.

## **Pflingu**

Pflingu wohnt in Pflingust auf Pflingutschu, einem netten kleinen Planeten mit einem Bürgerpark und einer Feuerstelle. In dieser Feuerstelle, über der sich ein Dach aus Pflanzen rankt, wurde Pflingu geboren.

Ob er einfach aus der Feuerstelle erschienen ist wie der Geist aus der Flasche – oder besser: Asche – ist nicht ganz klar, und so ist Pflingu eine geheimnisvolle Figur. Belegt ist allerdings, dass es furchtbar qualmte, als Pflingu zum ersten Mal auftauchte. Er entstieg – unbemerkt von diesen merkwürdigen Wesen, die sich „Menschen“ nennen und leider diesen Planeten mit ihm teilen – den Schwaden und nahm den Bürgerpark für sich in Besitz.

Pflingu ist 8 cm groß und 9 cm breit, hat ein gemütliches Wesen, ist ein bisschen dick und ein bisschen empfindlich, aber ansonsten sehr gut verträglich und fröhlich. Er isst vorzugsweise Bananen, und das in allen Krümmungen und Reifezuständen – sogar wenn sie dunkelbraun und matschig sind.

Pflingu kann Freundschaftszauber sprechen, das heißt, er kann Wesen so verzaubern, dass sie sich mögen und sich manchmal sogar ineinander verlieben. Manchmal klappt das sogar bei Wesen, die sich eigentlich überhaupt nicht leiden können. Und manchmal tatsächlich auch bei Leuten, die ein halbes Leben lang nicht miteinander geredet haben.

Ähnlich wie Futsch, so hat auch Pflingu Punkte, nämlich braune auf dem Bauch und grüne auf dem Kopf. Wenn die verblassen, ist das ein sicheres Zeichen dafür, dass es Pflingu gar nicht gut geht. Dann legt er sich in ein Kohlefeuerchen zum Entspannen und Energietanken. Danach sind seine Punkte meistens ganz schnell wieder genauso kräftig wie zu ihren besten Zeiten.

Aber nicht überall gibt es Kohle, und deshalb muss Futsch ihm wohl helfen, wenn seine Punkte jemals verblassen sollten. Wir können nur beten, dass das niemals passiert.

## **Weitere Figuren**

Und dann gibt es da noch Professor Zweistein, ohne den diese Geschichte gar nicht hätte erzählt werden können, die Schildkröte und viele andere Fabelwesen, die die Geschichte bereichern und ebenfalls mit Leben gefüllt werden wollten.

## **Überlegungen**

Da die Kinder eine Freundschaftsgeschichte schreiben wollten, in der einer dem oder der anderen hilft, wurde die Frage gestellt, ob es sinnvoll ist, dass alle Figuren dieselben Dinge wissen, können und denken oder ähnliche Eigenschaften aufweisen (wie zunächst von den Kindern angedacht). Oder ob es nicht besser wäre, wenn sich die Figuren unterschieden und gegenseitig ergänzten.

Die Antwort war sofort klar und bedurfte keiner Diskussion: Die Karten mussten bunter gemischt werden. Und so wurde neu überlegt, was wen wie und warum auszeichnet. Und was nicht. Und was ihn von den anderen unterscheidet. Denn auch das war den Kindern klar: JedeR ist anders und hat auch seine oder ihre Schattenseite.

Also mussten wir klären: Welche "negativen" Seiten haben die Figuren? Wo sind sie verletzlich, was können sie nicht, was mögen sie nicht?

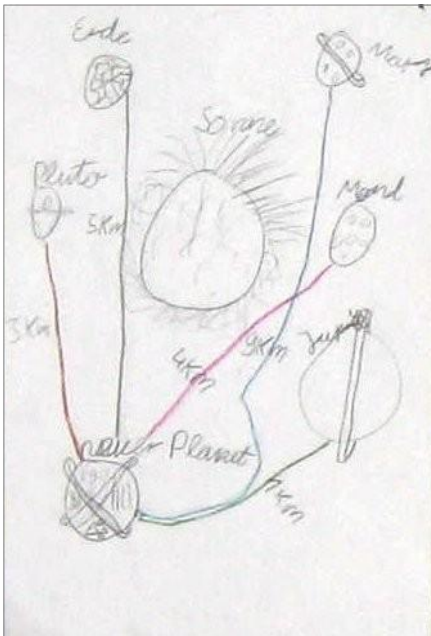
Interessanterweise war die einhellige Übereinkunft der Kinder, dass wir keine weiblichen oder männlichen Figuren brauchen. Nur die später entwickelte Figur Ganga (des einzigen Jungen in unserer Gruppe) hatte das Bedürfnis, hier ein paar kleine Unterschiede herauszustellen, was die Mädchen zur Kenntnis nahmen, sich ansonsten aber nicht weiter damit auseinandersetzen wollten.

## **Vorgehen**

Während und nach der Entwicklung der Figuren malten die Kinder Bilder, schrieben die wichtigsten Eigenschaften noch einmal auf und setzten sie in kleinen Dialogen und Begegnungen in Szene.

Manchmal wurde kaum geschrieben, stattdessen wurde Raum für Diskussionen gegeben, für logische Überlegungen, für das Darübernachdenken, welche Figur in welcher Situation mit ihren Kenntnissen und Eigenschaften die Führung übernimmt oder ob zwei oder mehr zusammen noch bessere Ergebnisse erzielen können als eine Figur allein. Und natürlich auch für die Frage und die Antwort, welche Kompromisse sie eventuell eingehen müssen.

Die Kinder haben bei der Lösung auftauchender Probleme durchgängig höchst intelligente und wunderbarerweise nicht aggressive Lösungen gefunden.



*Navigationskarte für Wesen, die sich an Kilometerangaben orientieren*



*Navigationskarte für Wesen, die sich über Farben orientieren*

Manchmal mussten wir eine Figur in einen oder anderen Punkt der Geschichte anpassen, damit eine intelligente und schlüssige Lösung gefunden werden konnte, aber das kam eher selten vor. Glücklicherweise waren die Figuren bereits von Anfang an so ausgelegt, dass sie sich ergänzen und wie von selbst gefunden werden und den Raum trotz aller Unterschiedlichkeiten gerecht geteilt und „verhandelt“ haben.

Neben der Fantasie ist, selbst wenn sich die Dinge manchmal wie von Zauberhand fügen, also auch strategisches Denken erforderlich, um eine Geschichte aufzubauen, denn die gesammelten Informationen müssen logisch verknüpft werden. Erst dann entsteht ein Netz, das die Handlungen plausibel macht und trägt.