SoundGames
4D-SoundGame
Dragon Chrystal
Skript

Narrativ: Ein mächtiger Drache ist der Freund und ständige Begleiter des Starseeds mit Namen Asterope, einer Plejarderin. Sie kann die Menschheit vor ihrem Untergang bewahren, wenn es ihr gelingt die mächtigen Drachen, die in der unendlichen Tiefe des Universums leben, auf die Erde herbeizurufen. Der einzige Weg in die Drachenwelt ist ein Portal, das sich nur dann öffnet, wenn die 7 magischen Kristalle vereint sind; nur so kann Asterope in die Drachenwelt gelangen und die Drachen um Hilfe anrufen. Asteropes Drache gibt Asterope Hilfestellungen wann immer sie diese erfragt.

Spielfeld

2 Spielfelder: a) Geröll b) Blätter

Die Örtlichkeiten in Himmelsrichtungen (persönlicher Norden von Asterope):

- N: Waldbach (rauschendes Gewässer)
- O: Wald (Vogelgezwitscher im Wald)
- S: Drachenrücken
- W: Springbrunnen (vor sich hin plätscherndes Wasser)

Spielszene 1: AM MAGISCHEN SPRING-BRUNNEN

ASTEROPE steht in Richtung Norden auf dem Spielfeld mit dem Geröll, zwei Wasserbehälter stehen neben ihr. In einem der beiden Wasserbehälter befindet sich ein ‚magischer Kristall‘.

[Ein Brunnen plätschert leise aus der Richtung der Wasserbehälter und aus der Richtung gegenüber ist leise eine Wald-Soundscape zu hören]

Am Waldrand steht ihr Drache.

An den Stellen, an denen das Skript pausiert, wartet der Drache auf Asteropes Frage danach, was als nächstes zu tun ist.

Die einzige Anleitung für die Spielperson, ist die kurze Geschichte, die in diesem Spiel ‚hör-handelnd‘ erlebt wird.

ASTEROPE: „Mein Drache, was tun?“

DRACHE (ruft vom Waldrand aus): „Asterope, komm‘ zu mir!“

SoundGames
4D-SoundGame
Dragon Chrystal
Skript

Asterope läuft (auf der Stelle laufend) zum Drache

[Die Wald-Atmo wird währenddessen lauter, der Brunnen ganz leise]

Asterope: „Mein Drache, wo finde ich den ersten magischen Kristall?“

Drache: „Folge mir in dieser Richtung hier!“

Drache läuft schnaubend, langsam um Asterope herum, währenddessen sprechend: „komm` mit mir ... hier entlang ... folge mir.“

[Das Brunnen-Geplätscher wird wieder lauter wird]

Asterope läuft währenddessen auf der Stelle

Drache: „Hier ... hier ist es.“

[Das Brunnen-Geplätscher ist jetzt laut]

Asterope: „Mein Drache, was tun?“

Drache: „Der Brunnen ist magisch: das Wasser erscheint durchsichtig, ist es jedoch nicht. Niemand kann sehen, was sich im Wasser befindet. So ist der Kristall sicher vor den Menschen und also auch vor dir Asterope. Du hast nur einen Versuch: wenn Du in die falsche Wasser-Steinschale greifst, verschwindet der Brunnen für immer nachdem Du Deine Hand wieder herausgenommen hast. Und der Kristall verschwindet an einen anderen sicheren Ort.“

Asterope greift in eine der beiden Wasserbehälter. Nimmt sie ihre Hand aus dem Wasserbehälter ohne Kristall darin (Fehlversuch im Spiel), geht es weiter mit der Szene IM MAGISCHEN FEEN-WALD.

ASTEROPE (freudig ausrufend): „Ich hab` den ersten Kristall! Was nun mein Drache?“

DRACHE: „Lauf` zu mir herüber und steig` auf meinen Rücken.“

Asterope läuft im Geröll-Spielfeld einige Schritte auf der Stelle und setzt sich dann auf einen Hocker, der am Geröll-Spielfeld steht.

DRACHE: „Ich fliege Dich zu dem Ort, an dem Du den zweiten Kristall finden wirst.“

SoundGames
4D-SoundGame
Dragon Chrystal
Skript

[Fluggeräusche z.B. mit einer Jacke]

Spielszene 2: IM MAGISCHEN FEENWALD

Asterope hat in die falsche Brunnenwasserschale gegriffen.

ASTEROPE: „Oh nein, ich habe mich für die falsche Wasserschale entschieden!

[Brunnen-Geplätscher plötzlich verstummen lassen]

„Der Brunnen ist verschwunden! Mein Drache, was nun?“

Drache: „Es gibt nur einen Weg: durch den Feen-Wald! Geh` in den Wald. Ich führe Dich dort hin.“

Drache läuft schnaubend langsam um Asterope herum, währenddessen sprechend: „komm` mit mir ... hier entlang ... folge mir.“

[Wald-Atmo wird lauter]

Drache: „Mach` jetzt einen großen Schritt in den Wald und bleib` dann stehen.“

[Asterope betritt das Waldboden-Spielfeld.]

Asterope: „Was tun mein Drache?“

Drache: „Die Feen musizieren einen magischen Klang. Jeder Ton dieses Klangs kommt aus einer anderen Himmelsrichtung. Geh` zuerst einige Schritte auf den tiefsten Ton zu, dann auf den nächst höheren Ton und so weiter. Höre nun den ersten richtigen Ton heraus und frag` mich, ob es der richtige ist.“

Asterope (erhört den tiefsten Ton, stellt sich in die entsprechende Himmelsrichtung und ruft): „Mein Drache. Ich werde in diese Richtung gehen.“

Drache (wenn die Richtung stimmt): „Das ist richtig. Lauf` nun los.“

[Asterope läuft auf der Stelle, dabei wird der jeweils zur Laufrichtung gehörende Ton immer lauter und verstummt. Dann wiederholt sich das Ganze für den nächsten Ton usw. Mit jedem abgelaufenen Ton nähert sie sich dem vor sich hin plätschernden Bach, in dem der Kristall liegt.]

SoundGames
4D-SoundGame
Dragon Chrystal
Skript

Drache (wenn die Richtung nicht stimmt): „Nein, das ist falsch. Du musst noch einmal anfangen. Diesmal ist es jedoch kein Feen-Gesang, sondern es sind Wald-Gnome, die auf verschiedene Materialien klopfen.“

[Die Gnome klopfen z.B. auf Holz, Glas, Papier, Metall. Der Drache sagt jeweils an, auf welches Material Asterope zu hören hat, um die richtige Richtung zu finden.]

Asterope: „Alle Klänge sind verstummt, ich stehe nun an einem Bach. Was tun mein Drache?“

Drache: „Greif` in den Bach, da findest Du den Kristall.“

[Asterope greift mit der Hand in einen Wasserbehälter und nimmt den Kristall heraus]

Asterope: „Danke mein Drache, was nun?“

DRACHE (hinter Ansterope): „Komm` hier her zu mir und steig` auf meinen Rücken!“

[Asterope läuft einige Schritte auf der Stelle und setzt sich dann auf den Hocker, der am Waldboden-Spielfeld steht.]

Drache: „Ich fliege Dich zu dem Ort, an dem Du den zweiten Kristall finden wirst.“

[Wieder Fluggeräusche und die Wald- und Bach-Atmo wird leiser]