

Es war einmal...

Eine Märchen-Spielgeschichte

Ob groß oder klein, wir alle mögen Märchen. Sie sind spannend und verbergen tolle Botschaften. Ich habe mir für euch eine Spielgeschichte ausgedacht, in der die Märchen neu vermischt werden und eure Kinder in eine etwas andere Märchenwelt eintauchen können. Sie sind nicht gestorben, sie leben auch noch heute,

Karen

ALTER	GRUPPENGROSSE	DAUER
8 - 10	↑↑	1,5 h

Ziel: Eine Spielgeschichte besteht aus verschiedenen Bausteinen, die aufeinander folgen. Die Kinder erleben ein fantasievolles Märchen, dass sie sie selbst mitgestalten.

Du brauchst:

ein Rapunzelkostüm

So geht's:

Für diese Spielgeschichte verkleidet ihr Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter euch immer wieder neu. Idealerweise bleibt das Rapunzel immer verkleidet und die anderen Figuren verkleiden sich von Spiel zu Spiel.

Du startest als Rapunzel verkleidet die Gruppenstunde und erzählst den Kindern deine Geschichte.

Rapunzel: Traurig berichtest du den Kindern, dass du deinen goldenen Kamm verloren hast und du vermutest, jemand hat in dir gestohlen. Du bittest die Kinder, dass sie sich als tapfere Ritterinnen und Ritter auf die Suche nach deinem Kamm machen. „Alleine schaffe ich es nie, ihn zu bekommen. Ich brauche starke Ritter und Ritterinnen, die sich auf diese gefährliche Suche wagen. Wollt ihr mir helfen? ... Super! Um in die Märchenwelt zu gelangen, müsst ihr als erstes in den Stand der Ritterinnen und Ritter aufsteigen.“



Die Welt der Ritterinnen und Ritter

Du brauchst:

Karton, Scheren, Bleistifte, Pfeifenputzer, Seil, ...

So geht's:

Die Kinder bauen aus verschiedenen Materialien ein Ritterschwert und einen Gürtel dazu. Anschließend absolvieren sie damit das Training der Ritterinnen und Ritter.



Trainierte Ritterinnen und Ritter

So geht's:

Das Training der Ritterinnen und Ritter ist ein Schreispiel mit Hilfe des Schwerts. Beim Schrei „A“ wird das Schwert längs über den Kopf gehoben. Bei „So“ wird es quer über die Beine gelegt. Bei „Ko“ wird nach vorne gestochen.

Rapunzel: Du wendest dich an die Kinder, die zu Ritterinnen und Ritter geschlagenen wurden: „Fantastisch. Jetzt sind wir endlich im Land der abertausend Märchen. Ich habe mich inzwischen etwas umgehört. Der böse Frosch hat eine neue goldene Kugel. Vielleicht weiß der ja mehr.“



Der böse Frosch

Du brauchst:

Ein Froschkostüm, eine goldene Kugel

So geht's:

Du verkleidest dich als böser Frosch. Dieser will mit dem Geheimnis über seine neue Kugel nicht herausrücken. Erst müssen die Kinder dich in einem Spiel überzeugen. Das Spiel funktioniert nach dem Modell von Schere, Stein, Papier. Du setzt jedoch andere Charaktere ein und machst es zum Laufspiel. Die Charaktere sind Frosch, Ritterin, Prinz. Dabei schlägt die Ritterin den Frosch, der Frosch den Prinz und der Prinz die Ritterin. Die Kinder werden in zwei Gruppen geteilt. Jede Gruppe einigt sich heimlich auf einen der drei Charaktere. Danach treffen sich beide Gruppen in der Mitte des Spielfeldes und zeigen ihren Charakter mit einer Bewegung. Der Charakter, der den anderen schlägt, muss nun versuchen so viele Kinder der anderen Gruppe zu fangen. Der geschlagene Charakter kann sich durch Überqueren der eigenen Spielfeldgrenze retten. Gefangene Kinder wechseln die Gruppe.

Die Bewegungen zu den Charakteren:

Prinz - Hände links und rechts austrecken wie eine Tussi;

Frosch - Hände in Hüfte stemmen und Zunge raushängen lassen;

Ritterin - beide Hände halten ein Schwert zum Angriff nach vorne

Frosch: „Wow! Ihr seid ja, quak, echt gut, quak. Ich habe euch wirklich unter-, quak, schätzt. Nun zu meiner goldenen, quak, Kugel. Ich habe sie vom, quak, Rumpelpumpelchen. Nein, quak, Rumpelstelze. Ähm, quak, Rumpelstilzchen. Es sammelt gerade viel Gold.“



Rumpelstilzchen

Du brauchst:

Ein Rumpelstilzchenkostüm, ein verschlossenes Kästchen als Tresor, eine Botschaft im Tresor

So geht's:

Die Ritterinnen und Ritter versuchen den Tresor zu knacken. Rumpelstilzchen stellt den Ritterinnen und Rittern vier Scherzfragen. Für jede richtige Antwort erhalten die Kinder eine Code-Zahl.

Mögliche Scherzfragen:

Wer hört alles und sagt nichts? *Das Ohr*

Was ist schwerer? Ein Kilo Gold oder ein Kilo Silber?

Beides ist gleich schwer

Was passiert mit einem Engel, wenn er in einen Misthaufen fällt?

Er bekommt Kotflügel

Welche Schuhe haben keine Sohlen, berühren nicht den Boden und passen an keine Füße? *Handschuhe*

10 Menschen, 5 Hunde und 6 Katzen stehen unter einem Regenschirm.

Warum wird keiner von Ihnen nass? *Es regnet nicht*

Was liegt zwischen Meer und Land? *Und*

Rumpelstilzchen: „Respekt. Ich wusste gar nicht, dass Ritterinnen und Ritter so klug sind. Dann wollen wir mal den Tresor öffnen. NEIN! ER IST JA GANZ LEEER!“ Im Tresor liegt eine Botschaft. Die Botschaft lautet: Wir kochen nicht selbst, wir müssen waschen. Wir arbeiten hart und dürfen Süßes naschen. Wenn man uns sieht, sieht man selten nur einen. Wir gehören zu den ganz Kleinen.



Die 7 Zwerge

Du brauchst:

Ein Zwergkostüm, pro Kind eine Augenbinde, Gold vom Rumpelstilzchen (Zuckerlen)

So geht's:

Zwerge: „Warum wir das Gold gestohlen haben? In unserem Bergwerk können wir den großen Edelstein nicht mehr finden. Die Kerzen lassen sich nicht anzünden und wir können den Edelstein auch nicht mehr hören. Wenn ihr uns helft, sagen wir, wer Rapunzels Kamm gestohlen hat.“

Alle Ritterinnen und Ritter bekommen die Augen verbunden und du verteilst sie im Raum. Ein Kind wählst du mit einer kurzen Berührung zum Edelstein. Es nimmt die Augenbinde ab und muss ab nun schweigen. Die übrigen Kinder gehen nun blinder durch das Spielfeld. Treffen zwei Kinder aufeinander, sagen beide „Guppi, guppi“ und gehen weiter. Trifft ein Kind auf den Edelstein, sagt es „Guppi, guppi“, erhält aber keine Antwort und weiß, dass es das Ziel erreicht hat. Es bleibt nun daneben stehen und nimmt die Augenbinde ab.



Zwerge: Sobald alle Kinder den Edelstein gefunden haben wendest du dich als Zwerg wieder den Ritterinnen und Rittern zu: „Toll gemacht. Jetzt können wir endlich wieder arbeiten. Hier Rapunzel, nimm das Gold vom Rumpelstilzchen. Wie versprochen verrate ich euch nun, wer den Kamm gestohlen hat: Rotkäppchens Großmutter!“



Rotkäppchens Großmutter

Du brauchst:

Ein Großmutterkostüm, Rasseln, Quitschebälle, goldenen Kamm, Augenbinde, Stuhl, Belohnung

So geht's:

Du sitzt als Großmutter auf einem Stuhl und schläfst. Unter deinem Stuhl liegt der goldenen Kamm. Rund um den Kamm und um deinen Stuhl sind krachmachende Gegenstände. Die Kinder werden von Rapunzel einzeln an gestupst, um in die Mitte zu schleichen, möglichst ohne Krach zu machen, um den Kamm zu holen. Hörst du als Großmutter ein Geräusch, zeigst du mit dem Finger auf diese Stelle. Ist dort jemand, muss das Kind zurück auf seinen Platz und das nächste ist dran. Liegt sie falsch, darf das Kind weitergehen.

Rapunzel: Nachdem ein Kind (oder mehrere zugleich) es geschafft haben, den Kamm zurückzuerobern wendest du dich an die Ritterinnen und Ritter: „Endlich! Ich habe meinen Kamm wieder. Liebe Ritterinnen und Ritter, ihr alle habt nicht nur meinen Kamm, sondern auch mein Herz erobert. Euch gebührt mein tiefster Dank! Hiermit übergebe ich euch eine kleine Belohnung für euren großen Mut und eure Mühen! Rapunzel wendet sich an Großmutter: „Aber Großmutter, warum hast du meinen Kamm gestohlen?“ Großmutter antwortet verlegen: „Ich wollte auch mal so schön wie eine Prinzessin sein.“

Und die Moral von der Geschichte

Rapunzel: schließt mit weisen Worten dies Spielgeschichte ab: „Aber es geht doch nicht um das schönste Gesicht oder die schönsten Haare, sondern darum wie schön wir in unserem Herzen sind und darin bist auch du eine Prinzessin.“

