

...dann wird ein Märchen wahr“

Ein rätselhaftes Suchspiel

Grundidee und Aufbau

Eine Weise oder ein Weiser will die Zeichen der Zeit deuten. Sie oder er weiß: Wenn bestimmte Dinge passieren, „dann ist es soweit“ – ein bestimmtes Ereignis zum Wohle aller tritt ein. Die Spielerinnen und Spieler haben die Aufgabe, der Weisen oder dem Weisen zu zeigen, dass diese kleinen Ereignisse schon eingetreten sind und „das Märchen wahr werden kann“.

Du brauchst: Verkleidung für die Weise/den Weisen (z.B. weißes Gewand...), Material für die „Prophezeiungen“, die ihr verwenden wollt und zur Umgebung passen, Material für das „Märchen, das wahr wird“, z.B. ein Lebkuchenhaus.

„...ein Märchen wird wahr!“

Die oder der Weise, gespielt von einer verkleideten Gruppenleiterin oder von einem verkleideten Gruppenleiter, wird den Kindern vorgestellt. Sie oder er erzählt den Kindern, dass „ein Märchen wahr wird!“, wenn bestimmte Ereignisse eintreten. Wenn man die Weise oder den Weisen allerdings fragt, welche Dinge das sind, dann gibt sie oder er beim ersten Hinhören doch etwas kryptische Sätze von sich, z.B. „Wenn das Gürteltier aufgewacht ist und vor mir steht, dann wird ein Märchen wahr!“ Je nachdem, wie viele Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter ihr für dieses Spiel zur Verfügung habt, kann die oder der Weise selbst oder eine zweite Person den Kindern nun helfen herauszufinden, was es denn mit diesen eigenartigen „Prophezeiungen“ auf sich hat.

Das „Gürteltier“ ist z.B. eine Gruppenleiterin oder ein Gruppenleiter, die oder der sich tief schlafend stellt und am Körper möglichst viele Gürtel befestigt hat. Sie oder er lässt sich durch ein freundliches „Guten Morgen!“ oder ein Aufwachlied wecken und kann dann zur oder zum Weisen gebracht werden, um ihr oder ihm zu zeigen, dass dieses Ereignis bereits eingetreten ist. Bei manchen Prophezeiungen müssen die Kinder aktiv etwas tun und etwas oder jemanden zur oder zum Weisen bringen. Bei anderen suchen die Kinder nach etwas und berichten der oder dem Weisen dann von ihren Nachforschungen. Wenn die Kinder ein solches Rätsel gelöst haben, stellt die oder der Weise eine neue Aufgabe.

Zur Durchführung

Wenn die Kinder in zwei Gruppen losgehen, um die Rätsel zu lösen, dann kann die oder der Weise den beiden Gruppen die „Prophezeiungen“ in umgekehrter Reihenfolge sagen, damit die Kinder bei den Stationen nicht aufeinander treffen und sich z.B. das „Gürteltier“ wieder zum Schlafen niederlegen kann. Gibt es mehrere Kleingruppen, so können die Gruppen entweder unterschiedliche Aufgaben gestellt bekommen, die dann am Schluss gemeinsam dazu führen, dass „ein Märchen wahr wird“, oder aber die Kinder unterschiedlicher Gruppen treffen bei den Stationen aufeinander und lösen die Rätsel einfach gemeinsam. Bei diesem Spiel wird nicht für jede Station eine Gruppenleiterin oder ein Gruppenleiter benötigt, es sollten aber genügend Personen im Spielgebiet anwesend sein, um den Kindern z.B. bei der Suche nach Dingen Tipps geben zu können.

Das letzte Rätsel

Die oder der Weise kann die Anzahl der „Sprüche“, die sie oder er von sich gibt, davon abhängig zu machen, ob die Kinder noch Lust am Rätseln haben oder schon müde geworden sind. Am Schluss gibt die oder der Weise allen Gruppen gemeinsam noch ein letztes Rätsel auf: Dieses ist der (vielleicht sogar gereimte) Hinweis auf einen Ort, der allen gut bekannt und am besten während des Spieles noch nicht betreten worden ist. Dort wird nun „ein Märchen wahr“. Es könnte sich dort z.B. ein Lebkuchenhaus befinden. Alle können nach eingehender Bewunderung dann ein Stückchen von dem „Märchen“, das sie wahrgemacht haben, bekommen.

Mögliche Prophezeiungen

Die Prophezeiungen sind rätselhafte Sätze, z.B. Redewendungen, die wörtlich genommen werden, oder mehrdeutige Sätze, die erfüllt werden sollen. Prophezeiungen können sich auch nach den örtlichen Gegebenheiten richten, nach markanten Geländepunkten, Möglichkeiten Dinge zu besorgen usw. Mögliche Rätsel könnten sein:

- **„Wenn Alexander der Knopf aufgeht, dann wird ein Märchen wahr!“**

Im Gelände sitzt – in eine griechische Toga (Leintuch) gehüllt – eine Gruppenleiterin oder ein Gruppenleiter als Alexander der Große. ER schaut recht unglücklich drein, weil er es nicht schafft, der antiken Sage entsprechend der Gordischen Knoten zu entwirren. Bei dieser Station könnt ihr einerseits das Spiel „Gordischer Knoten“ spielen: Alle Kinder stehen im Kreis, strecken die Arme in die Kreismitte und schließen die Augen. Jedes Kind fasst nun mit beiden Händen je eine Hand von zwei weiteren Kindern. Dann öffnen alle ihre Augen. Nun ist ein großer Knoten entstanden, den es – ohne die Hände loszulassen – zu entwirren gilt. Durch vorsichtiges Unten-durch-Klettern und Oben-drüber-Steigen könnt ihr versuchen, wieder zu einem Kreis zu gelangen. Andererseits kann Alexander der Große drei Schnüre nebeneinander befestigt haben, die allerdings in der Mitte ineinander verschlungen sind. Die Kinder können nun den Verlauf der einzelnen Schnüre nachverfolgen und so zur Lösung beitragen.

- **„Wenn das Gürteltier aufgewacht ist und vor mir steht, dann wird ein Märchen wahr!“**

Das „Gürteltier“ ist eine Gruppenleiterin oder ein Gruppenleiter, die oder der sich tief schlafend stellt und am Körper möglichst viele Gürtel befestigt hat. Es lässt sich durch ein freundliches „Guten Morgen!“ oder ein Aufwachlied wecken und begleitet die Kinder dann zur oder zum Weisen.

- **„Wenn die Wiese mit Flieger erfüllt ist, dann wird ein Märchen wahr!“**

Dieses Ereignis tritt ein, wenn die Kinder auf der Wiese den Tanz „Heute ist so ein schöner Tag (das Fliegerlied)“ tanzen (oder einen beliebigen anderen Tanz, dessen Titel für die Prophezeiung verwendet werden kann). Musik und Beschreibung des Tanzes findet ihr auf Youtube.

- **„Wenn im hohlen Baum Gold gefunden wird, dann wird ein Märchen wahr!“**

In einem hohlen Baum (oder an einem anderen markanten Ort), der allen bekannt ist, ist pro Gruppe eine in Goldpapier gewickelte Schokolade o.Ä. versteckt.

- **„Wenn die oder Weise den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr sieht, dann wir ein Märchen wahr!“**

Die Kinder können diese Prophezeiung auf verschieden Weise erfüllen: Sie verkleiden sich z.B. mit Hilfe von Zweigen usw. selbst als Bäume oder zeichnen auf ein Packpapier eine Kulisse mit Bäumen, die sie dann so vor der oder dem Weisen platzieren, dass sie oder er den Wald (die Bäume in der Umgebung) nicht mehr sehen kann.

- **„Wenn die Köchin oder der Koch keine ... mehr haben, dann wir ein Märchen wahr!“**

In der Tiefkühltruhe der Küche liegen für alle einige Stücke der Eissorte XY bereit, die die Kinder aufessen können.