

ERKLÄRUNG & SPIELGESCHICHTE

HINWEIS:

Die einzelnen Spiele im Stundenbild „Von Drachen, Ritterinnen und Prinzen“ sind in eine Spielgeschichte eingebettet, die hier näher beschrieben wird. Die Lehrperson kann die Spielgeschichte vorlesen oder nacherzählen und dabei die Aufgabenstellungen der unterschiedlichen Spielrunden erklären (siehe Stundenbild).

Einleitung:

Die Gruppe beamt sich in ein Land vor unserer Zeit, in dem Drachen feuerspeiende Ungeheuer in den weiten Fernen der wilden Berge sind und Ritterinnen und Prinzen friedlich das Leben genießen. In einem kleinen Dorf wird eines Tages ein Gerücht verbreitet. Es wird gemunkelt, dass ein Drache das Leben in den Bergen satt hat und aus lauter Langeweile das Dorf angreifen will. Er ist überzeugt, dass ihn das von seinem tristen Alltag ablenken wird. Die DorfbewohnerInnen sind aufgebracht. Sie sind auf einen Angriff nicht vorbereitet. Die dorfälteste Ritterin jedoch beruhigt die ängstliche Gruppe – sie weiß, wie man sich am besten auf diese Situation vorbereitet. Sie hat bereits einen Drachenangriff erlebt und weiß, worauf man achten muss. Um einen Drachen erfolgreich abwehren zu können braucht man Geschicklichkeit, Schnelligkeit, eine gute Reaktionsfähigkeit und scharfe Sinne. Mit den folgenden Übungen werden diese Fähigkeiten trainiert.

Die erste Aufgabe:

Das Gefährlichste an einem Drachen ist sein Feuer. Um dieses bei einem Angriff eindämmen zu können, muss die Stadtmauer ihren Dienst erweisen. Die DorfbewohnerInnen haben zum Glück Zauberhosen, die immun gegen das Drachenfeuer sind und können somit die Mauer dabei unterstützen, dem Feuer Stand zu halten. Dazu müssen sie jedoch schnell reagieren. Folgende Übung hilft ihnen dabei, dies zu lernen.

Spielbeschreibung: Die Lernenden stehen in einem Kreis, Fuß an Fuß in leichter Grätsche. In der Mitte steht eine Person, die die Rolle des Drachens einnimmt. Sie bekommt einen Tennisball – symbolisch für das vernichtende Drachenfeuer – und versucht durch die Menschenwand durchzuschießen. Ein Treffer gilt nur dann, wenn der Ball zwischen den gegrätschten Beinen einer Person durchgeschossen wurde. Deshalb müssen die Personen im Kreis schnell reagieren und die Grätsche schließen bzw. ihre Beine so positionieren, dass das „Feuer“ an ihren Zauberhosen abprallt. Schafft es der Ball trotzdem, durch die Mauer zu gelangen, nimmt die „Lücke“ in der Mauer die Rolle des Drachens ein. Das Ende des Spiels kann unterschiedlich, je nach Können, definiert werden (z. B. 2 Minuten „dicht“ halten).

Die zweite Aufgabe:

Drachen greifen gerne in der Nacht an und sind Meister der Tarnung. Deswegen ist es von großer Wichtigkeit, dass die BewohnerInnen scharfe Sinne haben und aufmerksam sind. Bei der nächsten Übung wird geprobt, wie man ohne zu sehen vor einem Drachen fliehen kann.

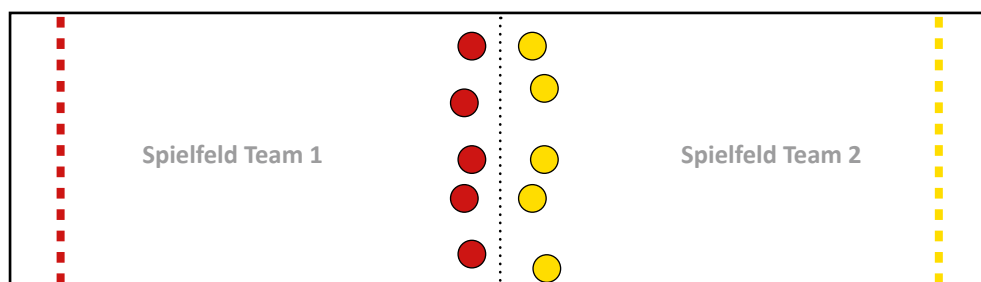
Spielbeschreibung: Die Lernenden stehen in einem Kreis, halten sich an den Händen und vergrößern den Kreis so weit es geht – er stellt die Abgrenzung des Spielfeldes dar. Zwei Freiwillige kommen danach in die Mitte und nehmen die Rolle des Drachens und einer Ritterin an. Beiden werden die Augen verbunden und der Drache versucht die Ritterin zu fangen. Um sie leichter zu finden, macht er ein Geräusch – ein lautes Schnaufen – und die Ritterin antwortet, indem sie die Handflächen aneinander reibt und ein windartiges Geräusch erzeugt. Fängt der Drache die Ritterin kommen zwei weitere Freiwillige an die Reihe.

Die dritte Aufgabe:

Die letzte Übung ist die schwierigste, weil sie Reaktionsfähigkeit und Schnelligkeit zu gleicher Maßen abverlangt. Beides ist wichtig, um im Fall der Fälle vor einem Drachen flüchten zu können.

Spielbeschreibung: Die Gruppe wird im Vorfeld halbiert. Die zwei Teams treten nun gegeneinander im Knobeln an. Es gibt drei „Knobel-Symbole“: **Drache:** Beide Arme stellen das Maul des Drachens dar. **Prinz:** Beide Arme in die Hüften gestemmt, zusätzlich ein eleganter Hüftschwung und ein Lächeln. **Ritterin:** Eine Hand in die Hüfte gestemmt, die andere symbolisiert ein Schwert. Die beiden Teams werden zwei gleich großen Spielfeldern zugeteilt. Vor jeder Spielrunde wird heimlich im Team bestimmt, welchen zwei Figuren in den nächsten Runden dargestellt werden (damit die Gruppen nicht jedes Mal wieder besprechen müssen, falls beide Teams dasselbe Symbol gewählt haben). Das Spiel beginnt, sobald sich die Teams festgelegt haben und sich an der Mittellinie des Spielfeldes gegenüber stehen. Auf ein Kommando stellen beide Teams gleichzeitig ihre gewählte Figur dar. Der Prinz wird vom **Drachen** gefressen, die Ritterin vom **Prinzen** verführt und der Drache von der **Ritterin** besiegt. Das Team, welches beim Knobeln gewinnt, muss die anderen Gruppemitglieder fangen, bevor diese eine am Ende des Spielfeldes definierte Linie erreichen. Die „feindlichen“ Gruppenmitglieder, die von der Ritterin erwischt werden, werden gefangen genommen und wechseln in das andere Team. Das Spiel endet entweder nach fünf Runden oder wenn ein Team ein anderes komplett übernommen hat.

Beispiel Spielfeld:



Abschluss:

Sind alle Fähigkeiten trainiert und die Angst vor einem Angriff ist kaum noch zu spüren, kommt plötzlich ein aufgebrachter Bote und erzählt den BewohnerInnen, dass der Drache eine Drachendame kennengelernt hat und sein Leben jetzt so spannend findet, dass er die Angriffslust völlig verloren hat. Alle sind erleichtert!

Zum Schluss beamen sich alle wieder ins Jetzt, setzen sich gemeinsam in einen Kreis und reflektieren das Erlebte.