

Rollenspiel MOTTOTAG RITTER UND DRACHEN

Abenteuerspiel „Rettet Johannes und das ganze Dorf“

Vorgeschichte:

Ihr (die Kinder) habt herausgefunden, dass Johannes die Wahrheit sagt und das Dorf beschützen wollte. Die Abstimmung über seine Hinrichtung soll am Abend stattfinden. Ihr habt 3 Stunden Zeit, die Dorfbewohner umzustimmen, um seinen Tod zu verhindern und mit seinem Wissen den Drachen aufzuwecken.

Spielidee:

Um bestmöglich voran zu kommen teilt ihr euch in 6 Gruppen auf. Ihr versucht die Dorfbewohner zu finden, herauszufinden, womit ihr sie überzeugen könnt und ihre Aufgaben zu erfüllen. Die Dorfbewohner sind sehr skeptisch. Erst wenn alle Gruppen bei ihnen waren, ändern sie ihre Meinung.

Bei diesem Großgruppenspiel werden neben viel Zeit (ca. 3-4 Stunden) und Material auch viele helfende Gruppenleiter gebraucht!

Spielablauf: Die Kinder sammeln sich und wir erzählen ihnen die Vorgeschichte. Nach deren Ende werden sie in Gruppen eingeteilt, um Johannes zu helfen und die Ältesten zu überzeugen. Die Gruppen schwärmen in die nähere Umgebung des Zeltplatzes aus mit dem Auftrag, Johannes zu helfen. Dort werden die Gruppen sehr bald auf die Ältesten (Stationen des Spiels) treffen.

An jeder der Stationen müssen die Kinder herausfinden, wie sie den jeweiligen Ältesten überzeugen oder bestechen können.

Besuch 1: Zuerst müssen sie dem Charakter einen **Wunsch** erfüllen (Gegenstand bringen). 2 Personen können mit Gegenständen, die frei verfügbar sind, überzeugt werden, sodass die Kinder hier starten können. Als Dankeschön für den Gegenstand erhalten sie ein **Geschenk**, mit dem sie eine andere Person überzeugen können. Erst dann erzählt der Charakter von seinem **Problem**.

Besuch 2:

Vielleicht bringen die Kinder den Gegenstand erst zu einer anderen Person und kommen dann wieder, manche Gruppen werden vielleicht zuhören, wenn der Charakter von seinem **Problem** erzählt und versucht, direkt die **Aufgabe** zu lösen. Lösen sie die Aufgabe, übergibt die Person ihnen den Stimmzettel mit der Abstimmung *gegen* Johanness Hinrichtung.

Vorbereitung: Jeder Gruppenleiter benötigt eine zur Rolle passende Verkleidung. Die Kinder sind bereits verkleidet. Die Gruppenleiter sollten sich auch eine schön ausgeschmückte Geschichte über ihre Beweggründe bei der Wahl für oder gegen die Hinrichtung abzustimmen ausdenken.

Material: Das Material für die Spielstationen muss jeweils so oft vorhanden sein, wie Gruppen mitspielen (weil fast jede Gruppe alle Stationen anläuft und dort die Belohnung bekommt). Was genau benötigt wird, ergibt sich aus der Beschreibung der einzelnen Stationen.

Der Henker Helge	Stephan
Kostüm und Requisiten	 Stephans Umhang, Axt, ggf. Sturmmaske, schlechte Laune
Wunsch	Will trotzdem irgendwas zerhacken, wenn er Johannes nicht bekommen sollte – wenn er nicht zerhacken hat denkt er sich mal drüber nach gegen eine Hinrichtung abzustimmen!
Benötigter Gegenstand	Holz (frei verfügbar, Start-Charakter)
Geschenk	<u>Fläschchen mit Blut</u> eines anderen Hingerichteten
Problem	Er ist dunkel und gruselig und deshalb unbeliebt, wenn die Kinder ihm helfen, beliebter zu werden, steigen sie in seiner Gunst und er zieht in Erwägung, ihrem Rat bei der Abstimmung zu folgen.
Aufgabe	Seinen Umhang verschönern / Ein Spiel mit ihm auf dem Dorfplatz spielen

Der Hofnarr Nathan	Jelena
Kostüm und Requisiten	 Theaterschminke, viele Glöckchen, rote Strumpfhose, Stoff mit Zacken-Kragen
Wunsch	Eine Hinrichtung ist unterhaltsam für das Dorf. Wenn die schon nicht stattfindet, möchte er eine andere Show liefern. Er hätte sehr gerne Jonglierbälle ...
Benötigter Gegenstand	<u>Jonglierbälle</u> (frei verfügbar, Start-Charakter)
Geschenk	<u>Schminkutensilien</u>
Problem	Niemand lacht über seinen schlechten Witze, wenn die Kinder ihm helfen, bessere Witze zu erzählen, steigen sie in seiner Gunst und er zieht in Erwägung ihrem Rat bei der Abstimmung zu folgen
Aufgabe	Drei gute Witze erzählen

Die Bischöfin	Marit
Kostüm und Requisiten	 Kreuz, Bibel, roter Umhang, Kochhut als Bischofs-Hut, Bischofs-Stab
Wunsch	Wenn Johannes nicht hingerichtet wird, will sie sich von ihrer Sünde, ihn fälschlicherweise beschuldigt zu haben reinwaschen und eine Kerze für ihre eigene Seele entzünden
Benötigter Gegenstand	<u>Kerzen</u>
Geschenk	
Problem	Ist ein bisschen schusselig und kann sich die Namen der Dorfbewohner nicht merken, sie vertraut ihnen nicht, weil sie nicht weiß, wer sie sind. Wenn sie sie besser kennenlernt, zieht sie in Erwägung, ihrem Rat bei der Abstimmung zu folgen.
Aufgabe	Pastor-Küster mit nur mit Primzahlen

Die Ritterin Rita	Mirja
Kostüm und Requisiten	 Silberne Erste-Hilfe-Decken, Helm mit Visier, Schwert, Lanze
Wunsch	Wenn der Drache nicht für die Verschwundenen verantwortlich ist, muss es jemand anderes sein, und sie müsste womöglich in den Kampf ziehen. Dabei ist sie total eingerostet!
Benötigter Gegenstand	<u>WD40 / Schmiermittel / Öl</u>
Geschenk	
Problem	Sie respektiert die Kinder nur, wenn sie sie im Lanzenkampf besiegen.
Aufgabe	(Poolnudeln liegen weiter weg: "Ihr müsst es schaffen mich im Lanzenkampf besiegt – einen Schlag mit der Poolnudel verpassen – dann läuft sie langsam, eckig und total eingerostet los und die Kinder rennen zu den Poolnudeln)

Der Hexer Frank	Leon
Kostüm und Requisiten	 Spitzhut, graue Wolle für Haare und Bart, Stab, Pfeife, Umhang
Wunsch	Er stimmt nur gegen Johannes Hinrichtung ab, wenn er mit einem Zaubertrank seine Unschuld beweisen kann
Benötigter Gegenstand	<u>Blut</u> für den Zaubertrank
Geschenk	<u>Briefpapier</u>
Problem	Hat sein 3751 Jahre altes Zauberspruchbuch verloren.
Aufgabe	Kinder müssen sich drei Sprüche mit Bedeutung ausdenken. Vorgabe ist die Sinnhaftigkeit und eine vorgegebene Funktion des Spruchs. Alle Zelte verschließen (Tentuszü)

Prinz Charming	Mariam
Kostüm und Requisiten	 Rotes T-Shirt, Blaues Cape, Krone, Kamm, Schwert, Stiefelmanschetten, Gürtel
Wunsch	Egal wie er abstimmt: Er will bei der Zeremonie in erster Linie eine gute Figur machen. Hätte er doch nur etwas, um sein Antlitz in noch schönerem Glanze erstrahlen zu lassen ...
Benötigter Gegenstand	<u>Schmink-Utensilien</u>
Geschenk	<u>Kerzen</u> aus seinem Schlafgemach
Problem	<u>Prinz:</u> <u>Problem: Er/Sie möchte einen Ball veranstalten, kann aber keine schöne Einladung in Form eines Gedichtes schreiben, da er eine Schreibblockade hat. Er wünscht sich einen dreihebigen Trochäus mit jambus :)</u>
Aufgabe	Aufgabe die Einladung zum Ball schreiben. Bei Fragen nach Uhrzeit und Ort werden Daten genannt. Diese müssen auch im Gedicht enthalten sein. Werden aber nicht vorgegeben, da sollen die Kinder selbst drauf kommen.

Schlossgespenst Sebastian	Julian
Kostüm und Requisiten	 Weißes Bettlaken, Lichterkette mit Batterie, großer Schlüsselbund
Wunsch	Wenn er gegen Johannes Hinrichtung abstimmt wird Johannes ihm nicht als Geist Gesellschaft leisten. Er wünscht sich deshalb Briefpapier, um seine alte Brieffreundschaft wieder aufleben zu lassen.
Benötigter Gegenstand	<u>Briefpapier</u>
Geschenk	<u>WD40 / Schmierfett / Öl</u>
Problem	Eigentlich ein liebes Gespenst, aber alle Bewohner haben Angst. In den Träumen der Bewohner könnte es die Meinung ändern und gut darstellen. Es passt aber nicht durch die Traumfänger.

Aufgabe	Spinnennetz (gespanntes Kletterseil) und dann den Traum zum positiven ändern
---------	--