

Georg - Drache - Prinzessin

(Kamel-Affe-Toaster - Variante)

Zielgruppe: ab Wichtel

Gruppengröße: ab 6 Personen

Ort: drinnen/draußen

Zeitraumen: 20 Minuten

Material: keines

Vorbereitung: keine

Ablauf

Als Einstieg ins Thema wird eine Variante des Spiels „Kamel, Affe, Toaster, auch bekannt als „Kotzendes Känguru“ gespielt. Alle Teilnehmer*innen bilden einen Kreis. Eine freiwillige Person steht in der Mitte, wo sie natürlich nicht bleiben möchte. Darum zeigt sie auf eine Person, die gemeinsam mit den Personen rechts und links von ihr eine der folgenden Figuren darstellen muss. Macht eine der drei Personen einen Fehler, muss sie in die Mitte.

hl. Georg

Die Person in der Mitte stellt den heiligen Georg dar, wie er auf seinem Pferd zurück ins Dorf reitet, wo ihn die jubelnde Menge erwartet. Während er reitet, winkt er allen freudig zu. Die Person links von ihm stellt das Pferd dar und kniet auf allen Vieren, damit sich der hl Georg daraufsetzen kann. Die Person rechts stellt die jubelnde Menge dar und hüpfert winkend, freudig auf und ab.

Prinzessin:

Die Person in der Mitte ist die Prinzessin, die beim Anblick des Drachen droht in Ohnmacht zu fallen. Die Personen links und rechts sind König und Königin, die sich die Augen ausweinen, da sie ihr Kind verlieren werden.

Drache

Die Person in der Mitte ist der Drachenkopf. Sie stellt sich Rücken an Rücken mit der Person links und bleckt die Krallen und speit Feuer. Die Person links ist der Drachenschwanz und wedelt mit den Armen, so wie ein Drachenschwanz peitscht. Die Person rechts ist das Opfer und macht sich ganz klein, um sich zu verstecken.

weitere Charakterideen:

Schäfer

Person in der Mitte steht da, schaut nach links und rechts und trägt den imaginären Hirtenstock in der Hand. Die Personen links und rechts sind die Schafe, die sich bücken und mäh sagen.

Pferd:

Die Person in der Mitte ist das Pferd und schlägt mit ihren Vorderhufen aus. Die Personen links und rechts sind Gesteinsbrocken die sich durch das stampfen des Pferdes lösen und nach rechts bzw. links geschleudert werden.

Tipp

Vielleicht fallen den Gruppenkindern noch weitere wichtige Personen aus der Georgsgegeschichte mit typischen Bewegungen ein und ihr könnt das Spiel erweitern.