



7 Zwerge – Der Wald ist nicht genug

Zwergennamen: Frucht Zwerch Zwerch Fell Üwwer Zwerch
Zwerch Nase Zwerch Pinscher Zwerch Uffstand
Latz Zwerch Zwerch Wux Wurz El Zwerch
Weißer Zwerch Eva Zwerch (*Cousine von Adam Riese*)

1. Gruppeneinteilung

Bild mit Teller, Gabel, Messer, Löffel, Becherchen, Bett und Stuhl

eins fehlt jeweils

„Wer hat von meinem gegessen, getrunken, ...?“

Szene	Streit
	Zettel „Eigentum von“ verteilen
	Geschichte (Zwerge streiten sich um Wald, weil <i>Wald nicht genug</i>)
	Streit über besondere Fähigkeiten und deshalb mehr Besitzanspruch

2. Wappen mit Namen und besonderer Fähigkeit

Wappen entwerfen, besondere Fähigkeit überlegen, Namen der Gruppenmitglieder aufschreiben

Szene	Zwergen-Pow-How
	Wettstreit um Waldteile
	Jeder Zwerg darf sich ein Spiel aussuchen, das er am besten kann
	Der Sieger bekommt Waldteile (Douglasien-Dichtung, Hainbuchen-Schonung, Waldlichtung etc.) = Bäumchen als Punkte

Szene	1. Zwerg kriegt Angst
	zieht freiwillig aus dem Wald aus und konvertiert zu den Mainzelmännchen

Szene	Zwerg drängt sich vor
	Gruppe ist trinkfest und will durch Krug-Wettstimm-Wettbewerb gewinnen

3. Wettstemmen

1 hält Krug, wenn er nicht mehr kann, übernimmt nächster
welche Gruppe hält den Krug am längsten?

Szene 2. Zwerg hat eine Idee

Gruppe ist besonders clever und holt sich Hilfe (Zauberer & Riese)

4. Zwerg, Riese, Zauberer (je 3 Gruppen zusammen)

Art Schnick-Schnack-Schnuck (siehe Anhang)

Szene dreckverschmierter Zwerg

Auch Berge und Zwergetunnel waren mal klein
jetzt sind Berge groß und die Stollen lang und tief

Lied „Alles muss klein beginnen“

Gruppe kann besonders gut buddeln und will „*Wett-Buddel-Bewerb*“

5. Mehlberg

Gummiteddies im Mehlberg suchen
nur Mund benutzen

Szene Zocker-Zwerg

Gruppe wettet, dass sie die besten Kegler sind

6. Zwergekegeln (je 2 Gruppen zusammen)

einer auf Rollbrett, Arme angelegt
Gruppe schiebt Brett Richtung Kegel

Szene Muckie-Zwerg

Gruppe ist besonders stark und will durch Muckies und Schubkarren-Rallye gewinnen

7. Schubkarrenrennen

einer in Liegestütze, anderer nimmt die Füße

Szene tierfreundlicher Zwerg

Gruppe hat einen besonderen Draht zu Tieren und hofft bei einer Pony-Regatta (Regatta weil das Zwergen-Ponys umgangssprachlich auch Schlachtschiff heißt, weil so groß)

8. Ponyregatta

jede Gruppe sitzt in Reihe ("Ruderboot"), müssen verschiedene Dinge holen

Szene Ergebnis

Wie ist Wettkampf ausgegangen?

Jetzt kommt das Ergebnis → „zieht euch warm an“

9. Anziehungsspiel

ein Teilnehmer muss soviel anziehen wie er kann

Szene Ergebnisse

Gruppe mit den meisten Bäumen gewinnt

1. Platz: evtl. Mini-Taschenlampen ?

andere: Vitaminzwerge (Lidl)



Prot. Jugendzentrale Kirchheimbolanden
im Dietrich-Bonhoeffer-Haus
Liebfrauenstraße 7 67292 Kirchheimbolanden
Tel.: 06352/70 66 50 Fax: 06352/70 66 62
eMail: juz.kirchheimbolanden@evkirchepfalz.de
www.juz-kirchheimbolanden.de

Anhang

Spiel: Zauberer, Zwerg, Riese

Es wird ein rechteckiges Spielfeld benötigt, das durch eine Mittellinie in zwei gleichgroße Hälften geteilt ist. Die Spieler werden in zwei gleich große Gruppen unterteilt. Die Gruppen stellen sich im Abstand von ca. 1m Entfernung zur Mittellinie gegenüber auf, so dass jeder Blickkontakt mit einem Spieler aus der gegnerischen Mannschaft hat. Das ist immer die Ausgangssituation. Das Spiel funktioniert jetzt im Prinzip wie Schere, Stein, Papier (Schnick-Schnack-Schnuck) mit folgenden Bewegungen:

Zauberer (*in die Knie gehen und mit den Händen herumfuchteln*) schlägt (*verzaubert*) den Riesen

Riese (*auf Zehen und Bodybuilder-Pose*) schlägt (*tritt auf*) den Zwerg

Zwerg (*in die Hocke und mit den Händen eine Zipfelmütze formen*) schlägt (*piesackt*) den Zauberer.

Wenn alle Figuren eingeführt sind und die Bewegungen kurz eingeübt wurden, kann das Spiel beginnen. Die Gruppen ziehen sich zur Beratung in ihr Spielfeld zurück, entscheiden sich für eine Figur, die sie machen wollen und stellen sich wieder entlang der Mittellinie auf. Wenn beide Gruppen in Position stehen, gibt der Spielleiter ein Zeichen und beide Gruppen machen gleichzeitig ihre Figur. Wessen Figur den Kürzeren zieht muss sich schnell umdrehen und wegrennen. Die Mannschaft mit der stärkeren Figur versucht die anderen zu Fangen, bevor sie das Ende ihres Spielfelds erreicht haben. Wer gefangen ist wechselt in die gegnerische Mannschaft. Das Spiel hat in der Regel keine Gewinnermannschaft und muss dann irgendwann abgebrochen werden. Natürlich lassen sich auch hier gut andere Figuren einsetzen und erfinden.

Variante: Eulen und Raben

Man hat das gleiche Spielfeld und die gleiche Aufstellung der Gruppen. Die einen sind Raben (die lügen viel), die anderen sind Eulen (die wissen viel Wahres). Der Spielleiter stellt nun Behauptungen auf. (entweder spontan oder vorher überlegt) z.B. „Wasser ist nass“, „Gras ist blau“, „wenn die Sonne scheint ist schlechtes Wetter“, „heute ist Montag“... Diese Behauptungen sind entweder wahr oder unwahr.

Wenn sie wahr sind, sind die Eulen die Fänger und versuchen die Raben abzuschlagen, die natürlich wegrennen. Wenn sie unwahr sind, versuchen die Raben die Eulen zu fangen. Wer vom Gegner abgeschlagen würde wechselt in dessen Mannschaft.

Dieses Spiel ist auch für Jugendliche und Erwachsene interessant, weil es gar nicht so einfach ist die Behauptung schnell zu analysieren und passend darauf zu reagieren.