

Abenteuer "Ritter, Drache und Prinzessin"

The printable version is no longer supported and may have rendering errors. Please update your browser bookmarks and please use the default browser print function instead.

Abenteuer "Ritter, Drache und Prinzessin"

Art der Methode	Abenteuer
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens, Schöpferisches Tun
Schlagwörter	Mittelalter, Ritter
Gruppengröße	mehrere Kleingruppen
Vorbereitungsaufwand	2: normal
Dauer	90 Minuten
Ort	drinnen, draußen
Autor*in	GuSp Bundesarbeitskreis
Status	Zur Prüfung
Letzte Änderung	am 4. 11. 2022 von Josef.Boeckle.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Inhalte

Material

Detailbeschreibung

 Ziel

 Spielsystem

 Motto + Rahmengeschichte

 Ablauf

 Einstieg

 Hauptteil

 Abschluss

Kurzbeschreibung

Erlernen typischer Mittelalter-Fähigkeiten (Schwertkampf, etc.) in Vorbereitung auf ein Sommerlager zum Thema Mittelalter

Inhalte

Ritter, Drache und Prinzessin ist ein Abenteuer, das in einer Heimstunde (in 90 Minuten) durchgeführt werden kann.

Material

- Bekleidung für die Akteure
- Material für Schwerter, Wappen, Schilder
- Material für Staffellauf
- Strohuppe
- Belohnung, Urkunden

Detailbeschreibung

Ziel

Erlernen typischer Mittelalter-Fähigkeiten

Spielsystem

Stationenlauf

Motto + Rahmengeschichte

1. GuSp gehen durch die Tür (Portal, geschmückt) und werden von Rittern (=Leiter*innen) empfangen.
2. Grund des Treffens: Geburtstag des Königs
3. Die Prinzessin (verkleidet) wird entführt
4. König bittet um Hilfe – helfen können aber natürlich nur Ritter.
Deswegen müssen die Kinder noch ausgebildet werden
5. Lehrer der GuSp (= die Leiter*innen) werden vorgestellt.
6. Jetzt werden die Stationen durchgeführt (siehe unten)

7. Versammlung beim König: Kinder werden zu Rittern geschlagen
8. Prinzessin ist beim Drachen gefunden, kann nur gemeinsam mit Kampftruf besiegt werden.
9. Drache ist besiegt, Prinzessin gerettet.
10. Abschluss: Rittermahl (Belohnung), eventuell Urkunde

Ablauf

Geplant für 1,5 Stunden

Einstieg

Prinzessin wird entführt

Hauptteil

Stationen

- Geschicklichkeit (Schwertunterricht): z. B. Strohuppe aufhängen
- Ausdauer (Staffellauf): z. B. Reiten lernen, Hindernislauf
- Kreativität (Schwert basteln, Wappen/Schild basteln)
- Intelligenz (Drachenkunde): z. B. wie besiege ich einen Drachen ohne Schwert (z. B. Kampfschrei)

Abschluss

gemeinsame Rettung, Rittermahl (Belohnung)