

# Kopfwehkönig\*in

---

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.

Kopfwehkönig*in	
Art der Methode	Spiel
Stufe	WiWö
Schwerpunkt	Schöpferisches Tun
Schlagwörter	bewegung, action, 1.stern, WiWö-EPS, WiWö-EPS, hand
Gruppengröße	Großgruppe
Vorbereitungsaufwand	1: gering
Dauer	20 Minuten
Ort	drinnen, draußen
Autor*in	WiWö Bundesarbeitskreis
Status	Genehmigt
Letzte Änderung	am 26. 2. 2023 von Wolfgang.Rauter.
Export	PDF



## Inhaltsverzeichnis

---

Kurzbeschreibung

Inhalte

Material

Detailbeschreibung

## Kurzbeschreibung

---

Ein Bewegungsspiel, bei dem die Kinder Berufe und Tiere darstellen.

## Inhalte

---

Das WiWö-Eprobungssystem: Weg zum 1. Stern: Erprobungspunkt „Ich erzähle Geschichten oder spiele Theater.“

# Material

---

Berufe und Tiere zur Auswahl auf kleinen Zetteln, 2 Sessel

## Detailbeschreibung

---

Dem König und der Königin geht's heute gar nicht gut! Nicht nur, dass der Nachbarkönig den gesamten Hofstaat abgeworben hat, nein, natürlich sind auch alle Tiere aus ihrem königlichen Tiergarten davongelaufen - es waren ja keine Wärter\*innen mehr da! Und zu allem Überdross haben der König und die Königin heute schreckliche Kopfschmerzen (der Föhn wahrscheinlich). Jetzt müssen sie einen neuen Hofstaat einstellen und neue Tiere für den Zoo aussuchen - und die ganze Arbeit mit dröhnenden Schädeln erledigen. Alle, die im Hof angestellt werden wollen (das Königspaar bezahlt sehr gut!) und alle Tiere, die nur darauf warten in den königlichen Tiergarten zu kommen (der ist der schönste im ganzen Reich!) wissen das natürlich. Und wer Chance auf eine Anstellung haben will, weiß daher auch, dass er bei der Vorstellung kein Wort reden darf und keinen Mucks von sich geben darf, weil die beiden ja fürchterliche Kopfschmerzen haben! Zwei Kinder sind der König und die Königin, sie sitzen auf einem Thron. Alle anderen stellen sich eines nach dem anderen vor - mittels Pantomime, einen Beruf oder ein Tier darstellend. König und Königin versuchen zu erraten, was der Untertan darstellt. Sobald sie es erraten haben, bekommt es dieser aber mit der Angst zu tun (die Verantwortung!) und läuft davon. Erwischt ihn der König oder die Königin innerhalb einer gewissen Strecke, ist er eingestellt und darf beim Raten mithelfen.

Pfadfinderinnen und Pfadfinder zwischen sieben und zehn Jahren heißen Wichtel (Mädchen) und Wölflinge (Buben)