

Hofnarr – Ritter – Bär

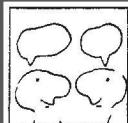
Kommunikation



Ein lustiger Hofnarr, ein tapferer Ritter und ein furchterregender Bär treten zu Duellen der besonderen Art an ...



Ziele: miteinander kommunizieren, andere wahrnehmen
Ort: drinnen oder draußen
Dauer: **kurz** 10–15 min
Material: –



Vorbereitung:

- Der Spielleiter erinnert zunächst an das bekannte Kinderspiel „Schnick – Schnack – Schnuck“ mit den Symbolen: Schere, Stein, Papier oder Brunnen. Dieses soll nun zu einem Gruppenspiel mit bestimmten Figuren umgewandelt werden.
- Zunächst werden die Figuren eingeübt, da zu jeder Figur bestimmte Bewegungen und Geräusche gehören.
 - Der **Hofnarr** macht mit einem fröhlichen Gesichtsausdruck einen Schritt nach vorn, winkelt die Arme an, dreht die Hände locker hin und her und lacht: „Hahaha!“.
 - Der **Ritter** macht einen Schritt nach vorn, hält mit beiden Händen ein (gedachtes) Schwert über dem Kopf, schlägt es nach unten und schreit laut mit ernstem Gesicht ein kurzes: „Ha!“.
 - Der **Bär** macht einen Schritt nach vorn, streckt beide Pranken nach oben, zeigt seine Krallen und brüllt mit weit aufgerissener „Schnauze“: „Huaaaah!“.
- Die Klasse wird in zwei gleich große Teams geteilt, die sich gegenüber in zwei Reihen mit einem Abstand von 1,5 m aufstellen, sodass die Teams sich gegenseitig anschauen können.



Durchführung:

- Die Teams besprechen in Bienenkorbgesprächen (siehe dazu S. 14) untereinander, welche Figur sie darstellen wollen.
- Hat ein Team sich auf eine Figur geeinigt, stellt es sich wieder als Reihe auf.
- Wenn beide Teams Aufstellung bezogen haben, stellen alle Mitspieler auf Kommando des Spielleiters zeitgleich ihre Figuren dar.
- Wer die Spielrunde gewonnen hat, bekommt einen Punkt.
- Dabei gilt: Der **Hofnarr besiegt** den **Ritter** beim Schachspielen, der **Ritter tötet** mit seinem Schwert den **Bären** und der **Bär frisst** den **Hofnarrn**.
- Stellen beide Teams die gleiche Figur dar, bekommt niemand einen Punkt.
- Man kann bis zu einer festgelegten Punktzahl spielen oder solange beide Teams motiviert sind.

