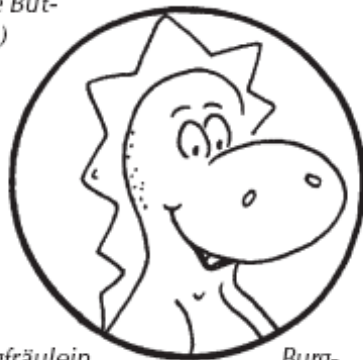


Drachen haben nichts zu lachen!

ein Fest für eine Gruppe ca. 6- bis 12-Jähriger oder alle Kinder der Pfarre

Material

- Kartonkärtchen für Visitenkarten, Schreibzeug,
- Zeremonienstab
- Kassettenrekorder, Tanzkassette mit Polonaise (z.B. „Neue Gruppentänze“, im JS-Büro erhältlich), Kassette oder CD mit aktueller Musik für den Sesseltanz
- ein großer Schlüsselbund
- so viele Buttons, wie Festgäste erwartet werden (Bereits vor dem Fest kopierst du die Buttonvorlage auf Karton, schneidest sie aus und klebst Sicherheitsnadeln auf die Rückseiten. Fertig sind die Buttons fürs Ende des Festes!)
- Zutaten für euren Festschmaus



Aufbau

- Sämtliche Edelleute, Burgfräulein, Burg-herren und Ritter/innen werden von dem/der Zeremonienmeister/in zu einem großen Fest auf das Schloss eingeladen.
- Nach der Eröffnungspolonaise, dem Vorstellen der Gäste und dem Werfen der Masken (Maskenwerfen) stellt sich heraus, dass Prinz Fips fehlt. Er wird, so scheint es, vom Drachen Floretto im Verlies gefangen gehalten!
- Gemeinsam bereiten sich die Festgäste darauf vor, den Prinzen zu retten (Sesseltanz) und treten dann dem Drachen gegenüber (Wer fürchtet sich vorm Drachen Floretto, Der Drachenschlüssel).
- Sobald der Drache sich erschöpft zum Schlafen zurückgezogen hat, macht sich die Gesellschaft auf die Suche nach dem Prinzen (Auf der Suche nach dem Prinzen).
- Es stellt sich heraus, dass der Drache verzweifelt war, weil niemand mehr an Drachen glaubt. Er hatte den Prinzen gar nicht entführt, sondern eingeladen, um ihn um Hilfe zu bitten! Die Festgäste erhalten Drachen-Buttons, um die Botschaft zu verbreiten, dass es noch immer Drachen gibt.
- Gemeinsam wird bei einem großen Festessen gefeiert.

Der Drache kommt in der Spielaktion nicht als tatsächliche Figur vor. Seine Rolle wird in den verschiedenen Spielen abwechselnd von dem/der Zeremonienmeister/in und den Kindern übernommen.



Die Einladung

Rechtzeitig vor dem Fest teilst du den Kindern eine Einladung zum Maskenball auf Schloss Drachenstein aus – unterzeichnet von Prinz Fips, der dazu auffordert, in Ritter/innengewandung, Burgherren/fräuleintracht oder anderem Kostüm zu erscheinen. Ein rauschendes Fest soll gemeinsam gefeiert werden.

Die Begrüßung der Festgäste

Du spielst den/die Zeremonienmeister/in, der/die von Anfang an durch das Spiel leitet und heißt die Gäste auf dem Ball willkommen. (Wenn ihr zwei Gruppenleitende seid, so gibt es zwei Zeremonienmeister/innen, bis eine/r von euch am Ende des Festes die Rolle von Prinz Fips übernimmt.) Du forderst die Kinder auf, sich einen passenden Namen (Radegunde, Edle von Bicyclien, Freiherr Hademar von und zu Stolperstein, Ritterin Rost, Fransenstein,...) zu überlegen und eine passende Visitenkarte zu gestalten. Den Kindern, denen selbst kein Name einfällt, hilfst du bei der Namensfindung.

Die Balleröffnung

Zu Beginn ziehen die Festgäste zu einer Polonaise in den Raum ein und werden anschließend einzeln von dir vorgestellt. Du klopfst dazu mit dem Zeremonienstab auf den Boden und verkündest den Namen jedes Gastes, den du von der Visitenkarte, die er dir zeigt, abliest.

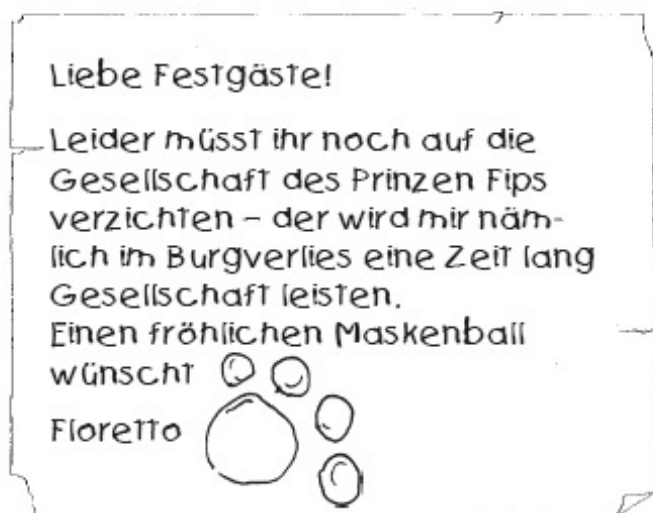


Masken werfen

Auf Bällen war es üblich, sein wahres Gesicht eine Zeit lang versteckt zu halten, um die anderen Gäste über seine wahre Identität zu verwirren. Erst um Mitternacht wurden die Masken abgenommen. Bei diesem Spiel geht es darum, seine (unsichtbare) Maske zu lüften und sie an andere Mitspielende weiterzugeben. Ein Kind beginnt, es hat eine „Maske“ auf, das heißt, es macht eine beliebige (heitere, furchtbare, zaghafte,...) Grimasse. Wenn alle anderen die Mimik dieses Kindes genau betrachtet haben, wird die Maske wieder abgenommen, indem das Kind von unten nach oben mit seiner flachen Hand über sein Gesicht fährt. Dann wirft es die Maske einem/r anderen Mitspieler/in zu, der/die sie jetzt aufsetzt, indem er/sie mit der flachen Hand von oben nach unten übers Gesicht fährt und die Grimasse nachmacht. So geht das eine Weile dahin. In einer Erweiterung nimmt das Kind, das an der Reihe ist, die alte Maske ab, erfindet eine neue, die es aufsetzt, nimmt diese wieder ab und wirft sie weiter. Wenn viele Kinder mitmachen, könnt ihr in mehreren Kreisen spielen.

Prinz Fips ist verschwunden!

Nun kündigst du an, dass Prinz Fips, der Gastgeber, seine Gäste persönlich begrüßen möchte. Er hat zu Ehren des Tages ein Gedicht vorbereitet, das er nun vortragen wird. Mit dem Zeremonienstab klopfst du auf den Boden – aber Prinz Fips tritt nicht auf! Nach kurzem Warten siehst du im Nebenzimmer nach, wo Fips sich eben noch auf sein Begrüßungsgedicht vorbereitet hat – und entdeckst einen Brief vom Drachen Floretto, den du den Festgästen vorliest und zeigst.



Anscheinend ist Prinz Fips entführt worden! Natürlich beschließen die Festgäste, nicht ohne Fips weiter zu feiern, sondern ihn zuerst aus dem Verlies zu holen. Da sie sich nur gemeinsam trauen, dem Drachen gegenüberzutreten, erproben sie zuerst einmal in einem Spiel, wie gut sie zusammen eine Sache anpacken können und wie

gut sie es schaffen, auf kleinem Raum gemeinsam Platz zu finden. Um den Prinzen zu suchen, werden sie nämlich ins alte Burgverlies steigen müssen, das womöglich ziemlich eng ist und wo schon seit hundert Jahren niemand – außer vielleicht dem Drachen – war.

Sesseltanz (Variation vom „Sesselminimalspiel“ aus der Spielmappe)

Die ganze Gesellschaft soll auf so wenig Sesseln wie möglich Platz finden. Zur Musik tanzen sie um eine Reihe von Sesseln, die Lehne an Lehne aufgestellt sind. Wenn du die Musik abdreht, muss jede/r einen Platz finden, zur Not auf dem Schoß eines anderen Kindes. Jede Runde kommt ein Sessel weg, bis schließlich die Gruppe auf so wenig Sesseln wie möglich sitzt.

Wer fürchtet sich vorm Drachen Floretto? („Rosa Frau“ aus der Spielmappe)

Die Gesellschaft stellt sich vor dem Eingang zum Burgverlies auf, um den Drachen mit einem Trick herauszulocken. Die Festgäste beginnen nun, sich laut miteinander zu unterhalten, um den Drachen auf sich aufmerksam zu machen. Ein Kind spielt den Drachen Floretto und ruft aus dem Verlies (dem Nebenraum oder einem abgegrenzten Bereich des Raumes): „Wer fürchtet sich vorm Drachen Floretto?“ Die Festgäste geben zu: „Alle!“ Da der Drache weiß, dass man sich nicht mehr so sehr fürchtet, wenn man mit anderen zusammen ist, empfiehlt er: „Dann fürchtet euch zu dritt (viert, zweit, siebt,...)!“ Alle Kinder versuchen nun, sich in Dreiergruppen (Vierer-, Zweier-,...) zu finden, haben sie es geschafft, kann sie Floretto nicht fangen. Der Drache kommt nun nämlich aus dem Verlies und versucht, ein Kind zu finden, das in keiner Gruppe steht. Die Gruppen können sich natürlich auch auflösen, um einzelne Kinder vor dem Drachen zu schützen. Wer dann doch berührt wird, spielt als nächstes den Drachen. Wenn ein Kind nicht mehr Drache sein möchte, so zieht es sich ins Verlies zurück und ein anderes Kind übernimmt seine Rolle.

