**Aufseher im Gefängnis (Tageszelt):**

Material: Gefängnisliste, Papier, Stifte, Spielregeln (Karte), Aufenthaltsorte (MA), (Gold), Verpflegung, Pfeife, Uhr

Aufgabe: Er führt die Gefängnisliste (Wann wurde welche Gruppe wie lang festgehalten).

eventuell vermerkt er die Gefangennahmen auf der Rückseite der Laufzettel.

Er beendet das Spiel durch lautes Pfeifen.

Ersttäter werden nach **2** - ; Zweittäter nach **4** - ; und Dritttäter nach **8** Minuten entlassen

Infos: Im Notfall gibt er gegen Goldstücke Informationen heraus, wo man MA oder Tüten findet.

**Prinzessin:**

Material: Stifte, Papier, ein Auftragsblatt / Gruppe, eine Bibel / Gruppe in einer versteckten Tüte

Aufgabe: Die Prinzessin hat ein Auftragsblatt. Nur wenn ihr Schokolade angeboten wird, gibt sie dieses heraus. Bekommt die Prinzessin ein Seidentuch bringt sie die Gruppe zu dem Versteck der Bibeln (in der Nähe). Bei allen feindlichen oder unhöflichen Aktionen verlangt sie von nun an für jede Information und jeden Gegenstand ein Goldstück zusätzlich zu den Gegenständen die sie sowieso will. Gibt man Ihr Schminke, ist sie darüber so entsetzt, dass sie keine Gegenstände oder Informationen mehr herausgibt. (Gruppe erst mal wegschicken; sie soll vielleicht in einer ½ Stunde noch mal vorbeikommen, wenn sich die Prinzessin beruhigt hat)

Sie schreibt sich die Gruppenaktionen auf und kontrolliert was die Gruppen aufschreiben.

Infos: Hat die Prinzessin Schokolade bekommen, so sagt sie, dass sie für eine Seidentuch alles tun würde. Sie erzählt dann auch, dass sie weiß, wo die Bibel ist.

Bekommt sie keine Schokolade, so gibt sie keine Informationen weiter.

**König:**

Material: Stifte, Papier, eine Augenbinde / Gruppe, eine Schokolade / Gruppe

Aufgabe: Gegen blaues Schwert tauscht der König eine Augenbinde ein.

Gegen ein Bild von der Prinzessin tauscht er ein Stück Schokolade ein.

Bei allen feindlichen oder unhöflichen Aktionen nimmt er die Gruppe für 2 Minuten gefangen.

Er schreibt sich die Gruppenaktionen auf und kontrolliert was die Gruppen aufschreiben.

Infos: Gegen ein Goldstück (nachdem er fragt) sagt er, dass der alte Zauberer ein Seidentuch hat.

**Räuber:**

Material: Stifte, Papier, eine Wegbeschreibung / Gruppe, eine Flasche Wasser / Gruppe

Aufgabe: Gegen eine Augenbinde tauscht er eine Wegbeschreibung (Weg zur Burg) ein.

Gegen eine Zeckenzange tauscht er eine Flasche Wasser ein.

Bei allen feindlichen oder unhöflichen Aktionen zieht er sich für eine Minute zurück und sagt nichts.

Er/Sie schreibt sich die Gruppenaktionen auf und kontrolliert was die Gruppen aufschreiben.

Infos: Er erzählt, dass man für die Burg auf jeden Fall ein Losungswort braucht.

Er erzählt, dass er eine Wegbeschreibung gefunden hat.

Gegen ein Goldstück (nachdem er fragt) sagt er, dass der alte Zauberer dringend Kräuter braucht, und dass der alte Zauberer seine Brille vermisst.

**Alte Zauberer:**

Material: Stifte, Papier, blaues Schwert / Gruppe, ein Seidentuch / Gruppe

Aufgabe: Gegen eine Brille tauscht der alte Zauberer ein blaues Schwert ein.

Gegen Kräuter tauscht er ein Seidentuch ein.

Bei allen feindlichen oder unhöflichen Aktionen verlangt er ein Goldstück bevor er weiterredet oder etwas eintauscht.

Er/Sie schreibt sich die Gruppenaktionen auf und kontrolliert was die Gruppen aufschreiben.

Infos: Der alte Zauberer erzählt das der König unbedingt ein blaues Schwert braucht.

Gegen ein Goldstück (nachdem er fragt) sagt er, dass er glaubt, dass der Barde seine Brille gestohlen hat, und dass der Barde Wasser und eine Harfe will.

**Barde:**

Material: Stifte, Papier, ein Losungswort / Gruppe, eine Brille / Gruppe

Aufgabe: Gegen eine Harfe tauscht er eine Brille ein.

Gegen eine Flasche Wasser tauscht er ein Losungswort ein.

Ansonsten verlangt er immer nach etwas zu trinken.

Er sing ständig ist lustig drauf. Alle Aktionen gegen ihn, bzw. wenn ihm keine Harfe oder kein Wasser angeboten wird, ignoriert er. Bei einer leeren Flasche reagiert er sehr

entsetzt.“

**Feinde / Jäger:**

Material: Stifte, Papier, Armbinde

Aufgabe: Die Feinde laufen unauffällig durch das Spielfeld und übersehen großzügig die meisten Gruppen. Wenn sich diese aber besonders dumm oder arrogant anstellen, so sollte man diese Gruppe ruhig gefangen nehmen. Gefangennahme geschieht durch das Abschlagen eines Gruppenmitgliedes. Daraufhin muss die ganze Gruppe zum Gefängnis (Aufseher). Insgesamt sollten die Feinde jede Gruppe 5-20 Mal ins Gefängnis bringen. Die Aufgabe des Feindes verlangt sehr viel Fingerspitzengefühl. Eventuell darf eine Gruppe einem Feind auch mal „entkommen“, so dass sie noch mal mit dem Schrecken davongekommen sind. Hier sollten die MA so spielen, dass die Kinder immer noch Spaß am Spiel haben, aber trotzdem merken, sie müssen aufpassen und dürfen nicht laut sein oder rumbrüllen.

Außerdem sollen die Feinde darauf achten, dass keine Regelverstöße stattfinden.

**Feinde / Jäger:**

Material: Stifte, Papier, Armbinde

Aufgabe: Die Feinde laufen unauffällig durch das Spielfeld und übersehen großzügig die meisten Gruppen. Wenn sich diese aber besonders dumm oder arrogant anstellen, so sollte man diese Gruppe ruhig gefangen nehmen. Gefangennahme geschieht durch das Abschlagen eines Gruppenmitgliedes. Daraufhin muss die ganze Gruppe zum Gefängnis (Aufseher). Insgesamt sollten die Feinde jede Gruppe 5-20 Mal ins Gefängnis bringen. Die Aufgabe des Feindes verlangt sehr viel Fingerspitzengefühl. Eventuell darf eine Gruppe einem Feind auch mal „entkommen“, so dass sie noch mal mit dem Schrecken davongekommen sind. Hier sollten die MA so spielen, dass die Kinder immer noch Spaß am Spiel haben, aber trotzdem merken, sie müssen aufpassen und dürfen nicht laut sein oder rumbrüllen.

Außerdem sollen die Feinde darauf achten, dass keine Regelverstöße stattfinden.