**Zauberer (Tageszelt):**

Material: Gefängnisliste, Papier, Stifte, Spielregeln (Karte), Aufenthaltsorte (MA), (Gold), Verpflegung, 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 **3** - und Dritttäter nach **4** Minuten entlassen

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

**Aschenputtel:**

Material: Stifte, Papier, ein Zauberspruch / Gruppe, ein Hase / Gruppe in einer versteckten Tüte

Aufgabe:

Sie gibt den Zauberspruch nur heraus wenn ihr Erbsen angeboten werden. Bekommt sie Goldene Schuhe gib sie einen Hasen heraus. 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. Legt man ihr einen Spiegel vor ist sie darüber so entsetzt (muss ich mich den schön machen!), dass sie keine Gegenstände oder Informationen mehr herausgibt. (Gruppe erst mal wegschicken; sie soll vielleicht in einer ½ Stunde noch mal vorbeikommen, wenn sie beruhigt hat)

Sie kontrolliert was die Gruppen aufschreiben.

Infos: Hat die Aschenputtel Erbsen bekommen, so sagt sie, dass sie für einen Goldenen Schuh alles tun würde. Sie erzählt dann auch, dass sie weiß, wo die Hasen sind.

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

Geschichte: Erzählt begeistert von toller Tanzveranstaltung, schwärmt vom Prinzen, jammert über böse Vögel, welche ihr statt beim sortieren zu helfen, die Erbsen weggefuttert haben; jetzt droht Riesenärger mit der bösen Schwiegermutter. (Abwechselnd begeistert und wieder verzweifelt)

**Herr/Frau Holle:**

Material: Stifte, Papier, ein Fresskorb / Gruppe, Erbsen / Gruppe; Kissen

Aufgabe: Gegen ein Kissen tauscht Herr/Frau Holle einen Fresskorb ein.

Gegen Goldstaub tauscht er/sie Erbsen ein.

Bei allen feindlichen oder unhöflichen Aktionen nimmt er/sie die Gruppe für 2 Minuten gefangen. (Kissen aufschütteln)

Er/Sie kontrolliert was die Gruppen aufschreiben.

Infos: Gegen ein Goldstück (nachdem er/sie fragt) sagt er/sie, dass er gehört hat, dass zwei Kinder einen Goldenen Schuh gefunden haben.

Geschichte: Jammert über die Hitze, braucht unbedingt noch Kissen um mehr kühlenden Schnee zu machen. Jammert auch darüber, dass das Goldstaub für die brave Marie ausgegangen ist, die ja so fleißig war.

**Rotkäppchen:**

Material: Stifte, Papier, neue Stiefel / Gruppe, Zauberkraut / Gruppe

Aufgabe: Gegen einen Fresskorb tauscht sie neue Stiefel ein.

Gegen einen Blumenstrauß tauscht sie Zauberkraut ein.

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

Sie kontrolliert was die Gruppen aufschreiben.

Infos: Er erzählt, dass sie neue Stiefel gefunden hat.

Gegen ein Goldstück (nachdem er fragt) sagt sie, dass Hänsel und Gretel dringend einen Schatz brauchen, und dass sie am Verhungern sind und Brot brauchen.

Geschichte: Erzählt dramatisch von der Flucht vor dem bösen Wolf, hat leider der Fresskorb für die Oma verloren (vom Wolf gefressen). Beklagt sie darüber dass in diesem Wald keine schönen Blumen zu finden sind und die Oma liebt Blumen doch so sehr … .

**Hänsel und Gretel:**

Material: Stifte, Papier, ein Kissen / Gruppe, eine Goldener Schuh / Gruppe

Aufgabe: Gegen ein Brot tauschen Hänsel & Gretel ein Kissen ein.

Gegen einen Schatz tauschen sie Goldene Schuhe ein.

Bei allen feindlichen oder unhöflichen Aktionen verlangen sie ein Goldstück bevor sie weiterreden oder etwas eintauschen.

Er/Sie kontrolliert was die Gruppen aufschreiben.

Infos: Hänsel & Gretel erzählten das der Herr/Frau Holle viele Kissen liebt.

Gegen ein Goldstück (nachdem sie fragen) sagen sie, dass sie glauben, dass die Hexen Brot geklaut hätten, und dass sie Zauberkraut u. eine Schere braucht um Rapunzel die Haare abzuschneiden.

Geschichte: Erzählen von der einer bösen Hexe, der Sie entkommen sind. Aber leider konnten sie den Schatz nicht mitnehmen. Und sie brauchen so dringend einen Schatz, weil ihre Eltern so bitter arm sind. Außerdem sind sie am Verhungern und brauchen dringend was zum Essen.

Bekommen sie Kuchen angeboten, reagieren sie total entsetzt: Sie können nicht Süßes mehr sehen geschweige, den jemals in ihrem Leben wieder etwas mit Zucker essen.

**Hexen:**

Material: Stifte, Papier, ein Losungswort / Gruppe, ein Brot / Gruppe

Aufgabe: Gegen Schere tauschen sie Brot ein.

Gegen Zauberkraut tauschen sie ein Buch ein.

**Gestiefelte Kater:**

Material: Stifte, Papier, Blumenstrauß / Gruppe, ein Lösungswort / Gruppe

Aufgabe: Gegen neue Stiefel tauscht er Lösungswort ein.

Gegen Hasen gibt er einen Blumenstrauß und erzählt er dass man wenn man mit dem Lösungswort zum Zauberer geht einen Preis erhält.

Ansonsten prahlt mit seinen langen Märschen (Kinder sollen nicht rumjammern)

Er/Sie kontrolliert was die Gruppen aufschreiben.

**Wölfe / Jäger:**

Material: Stifte, Papier, Armbinde

Aufgabe: Die Wölfe 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 Zauberer. 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 Wölfe darauf achten, dass keine Regelverstöße stattfinden.

**Wölfe / Jäger:**

Material: Stifte, Papier, Armbinde

Aufgabe: Die Wölfe 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 Zauberer. 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 Wölfe darauf achten, dass keine Regelverstöße stattfinden.

**Wölfe / Jäger:**

Material: Stifte, Papier, Armbinde

Aufgabe: Die Wölfe 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 Zauberer. 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 Wölfe darauf achten, dass keine Regelverstöße stattfinden.

**Wölfe / Jäger:**

Material: Stifte, Papier, Armbinde

Aufgabe: Die Wölfe 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 Zauberer. 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 Wölfe darauf achten, dass keine Regelverstöße stattfinden.