Prinzessin, Prinz, Drache

Spielablauf

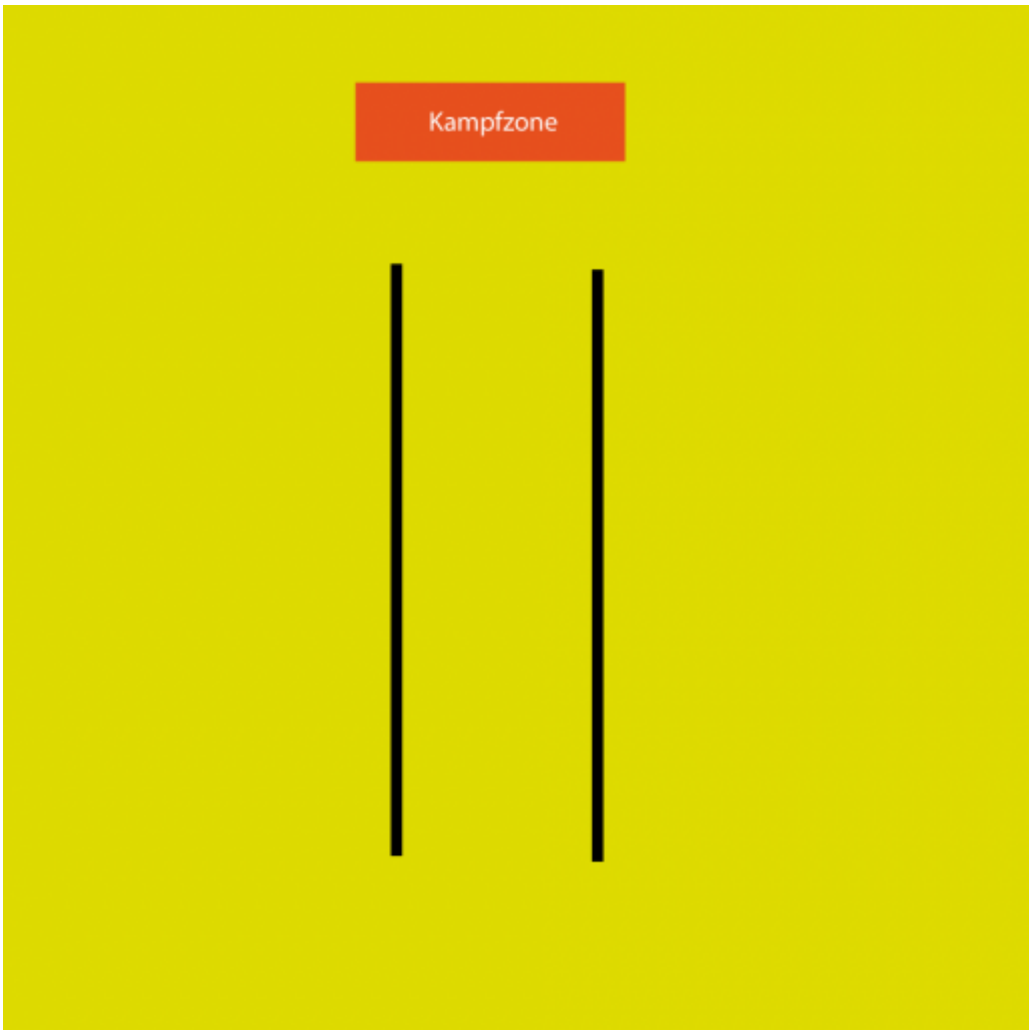
Es werden zwei gleich grosse Gruppen gebildet. Diese beraten jeweils kurz, was sie sein möchten. Zur Auswahl steht die Prinzessin, der Prinz oder der Drache. Das ganze läuft ab wie "Schere, Stein, Papier", wobei die Prinzessin den Prinzen, der Prinz den Drachen und der Drache die Prinzessin fangen kann.

Nachdem sich die Gruppen beraten haben, stellen sie sich gegenüber von einander auf. Auf das Zeichen des Spielleiters machen die Spieler das entsprechende Geräusch und die Bewegung der ausgemachten Figur (bspw. brüllen wie der Drache und Hände rauf zum ergreifen). Hat sich die gegenerische Mannschaft in diesem Fall für den Ritter entschieden, fliehen die Drachen auf ihre Seite und müssen ohne gefangen zu werden die hintere Linie passieren. Im andern Fall, also wenn sich die andere Gruppe für die Prinzessin entschieden hat, so jagen die Drachen den Prinzessinnen hinterher. Für den Fall, dass sich beide Gruppen gleich entschieden haben, beraten sich die Gruppen neu. Um das Spiel bei einem Unentschieden zu beschleunigen, kann auch festgelegt werden, dass die Gruppen die nächsten zwei Entscheidungen festlegen. Wer gefangen wurde, der wechselt zur anderen Gruppe. Die Grösse der Gruppe variiert also.

Vorbereitung

Auf einen Platz oder einer Wiese, werden vier Linien gezogen oder ausgesteckt. Bei den äusseren Linien, beraten sich die Gruppen. Diese Linie muss zudem passiert werden, ehe man gefangen wird. Bei den inneren zwei Linien stehen sich die Gruppen gegenüber, bereit zum Angriff oder die Flucht zu ergreifen.

Spielfeld



Material

- Material zur Markierung der 4 Linien (Vogelschreckband, o.ä.)

Quellen

- Titelbild: Illustr. René Graf

Ähnliches Spiel

Ein ähnliches Spiel zur biblischen Simson-Geschichte ist das Simson-Spiel.