

# S a g a l a n d

<b>Gruppengröße:</b>	4-6 Mannschaften mit je 5-10 Personen
<b>Altersgruppe:</b>	ab 10 Jahre
<b>Material:</b>	pro Betreuer 2 mal 3-5 Symbolkärtchen
<b>Mitarbeiter:</b>	10 Waldschrate (im Wald versteckte Betreuer) 1 Betreuer als Kartenverteiler 1 Betreuer als Ratestation (Königstochterfreier)
<b>Beschreibung:</b>	Geländespiel angelehnt an 'Sagaland'.

## Einleitung

Ein alter König hat eine wunderschöne, aber leider noch unverheiratete Königstochter, welche er aber möglichst schnell unter der Haube sehen möchte. Deswegen sendet er seine Boten aus, welche überall verkünden, der König gebe die schöne Jungfer demjenigen zur Braut, der sich am besten mit den alten Märchen und Sagen des Landes auskenne. Als diese Kunde in das Dorf der Einfältigen kommt, machen sich die dort ansässigen unverheirateten schmucken Jünglinge sofort auf die Suche nach Riesen, Zwergen und Gnomen im nahen Wald. Denn die unwissenden Einfältigen glaubten in ihrem jugendlichen Leichtsinn die Waldschrate wüssten ihnen wohl genügend unbekannte Mären und Legenden zu erzählen, um damit bei der Brautschau alle anderen Königstochter-Freier-Mitbewerber mit ihrem Wissen gnadenlos auszustechen.

## Spielregeln

Jeder Waltschrat malt vor Spielbeginn 2 mal 3 bis 5 verschiedene (eventuell für ihn charakteristische) Symbole auf Kärtchen. Einen Kartensatz behält er selbst, den anderen gibt er dem Betreuer, der die Ratestation betreibt (Die Karten für die Station hinten mit Namen versehen). Dann verstecken sich die Waldschrate im abgegrenzten Spielgebiet. Bei Spielbeginn versuchen die Mannschaften, die Schrate zu finden. Wird ein Waldmensch von einer Mannschaft gefunden, zeigt er dieser seine Symbolkärtchen. Die Mannschaften versuchen sich diese zu merken. Sie dürfen die Symbole weder aufmalen noch aufschreiben. Die Mannschaften erhalten vom Kartenverteiler zu Beginn eine Art Lebenskarte, die Später zum Raten berechtigt. Denkt eine Mannschaft, dass sie genügend Waldschrate gefunden hat und deren Symbole kennt, kann sie zur Ratestation gehen, um dieser Märchen zu erzählen. Die Ratestation, welche sich in der hintersten Ecke des Geländes befindet, kontrolliert, ob die Mannschaft überhaupt berechtigt ist zu raten (d.h. ob sie im Besitz der entsprechenden Ratekarte ist). Dann zeigt sie der Mannschaft ein beliebiges Symbolkärtchen. Die Mannschaft muss jetzt den zugehörigen Betreuer erraten. Rät sie richtig, so erhält sie die Karte und darf erneut raten. Rät sie falsch, wird ihr die Ratekarte entwertet und die Mannschaft muss zurück zum Kartenverteiler,... Gewonnen hat die Mannschaft, welche am Spielende am meisten Karten besitzt.

- 4 Gruppen mit einer Fackel durch den Wald schicken (ca. 1 Stunde Spielzeit). Wenn Fackel abgebrannt ist, dann ist das Spiel vorbei
- 4 Waldschrate (je sechs Märchen). Zu jeder Karte muss der Leiter identifiziert werden.
- Zusätzlich 6 freie Karten (ohne Waldschrat), die als solche identifiziert werden müssen
- Waldschrate gehen im Waldstück ohne Licht
- Ratestation auf der einen Seite
- Auskreuzstation (bei Fehler wird ein „Baum“ ausgestrichen) am anderen Ende des Gebiets.
-

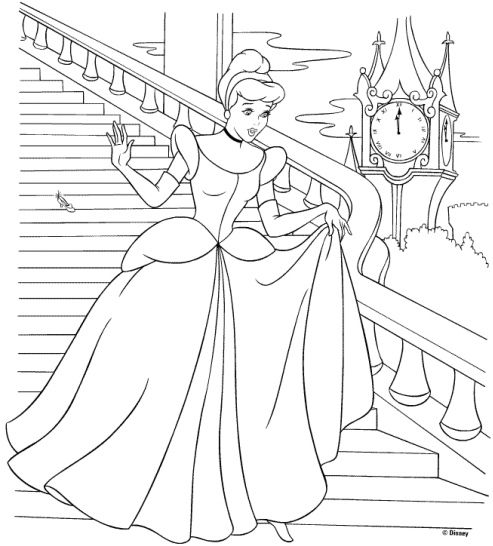


©Disney

Schneewittchen (die 7 Zwerge)



Schneewittchen (Schneewittchen)

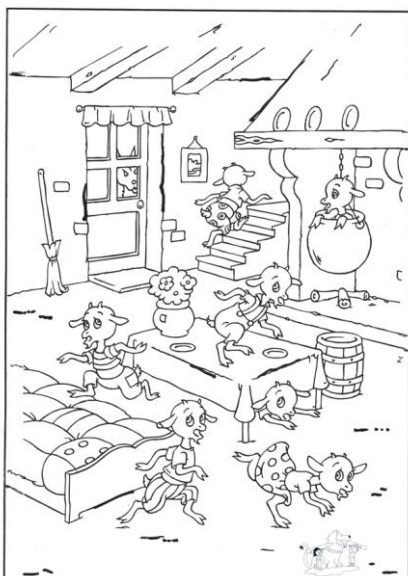


©Disney

Aschenputtel



Der Wolf und die 7 Geislein (der Wolf)



Der Wolf und die 7 Geislein (die 7 Geislein)



Das tapfere Schneiderlein



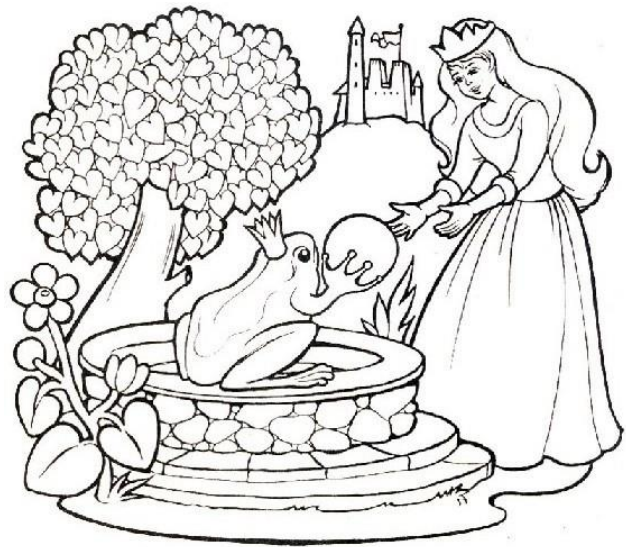
Dornröschen



Rumpelstilzchen



Tischlein deck dich, Goldesel, Knüppel aus dem Sack



Der Froschkönig



Hänsel und Gretel



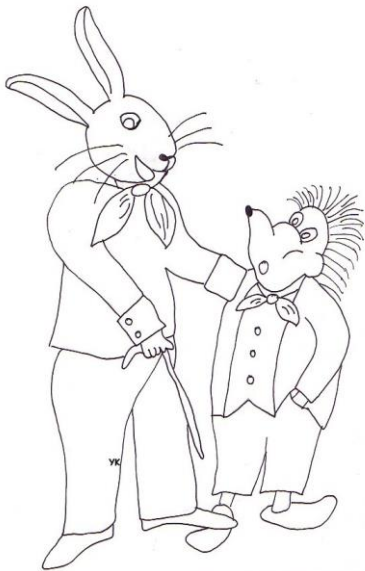
Bremer Stadtmusikanten



Rapunzel



Vom Fischer und seiner Frau



Hase und Igel



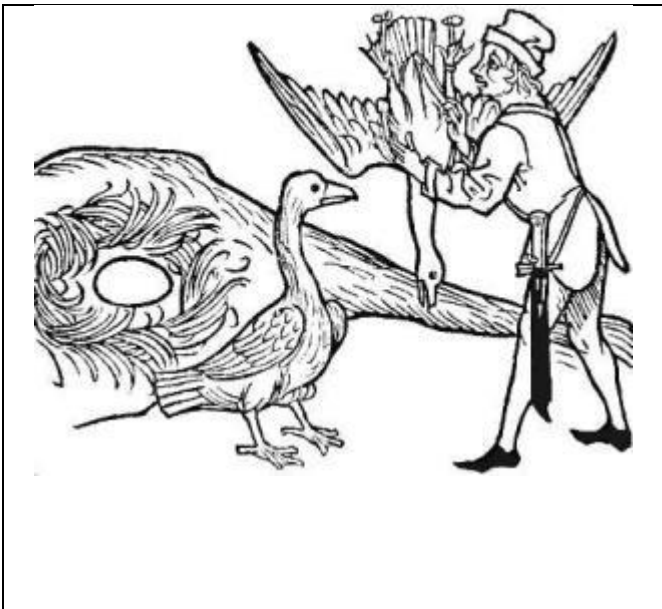
Frau Holle



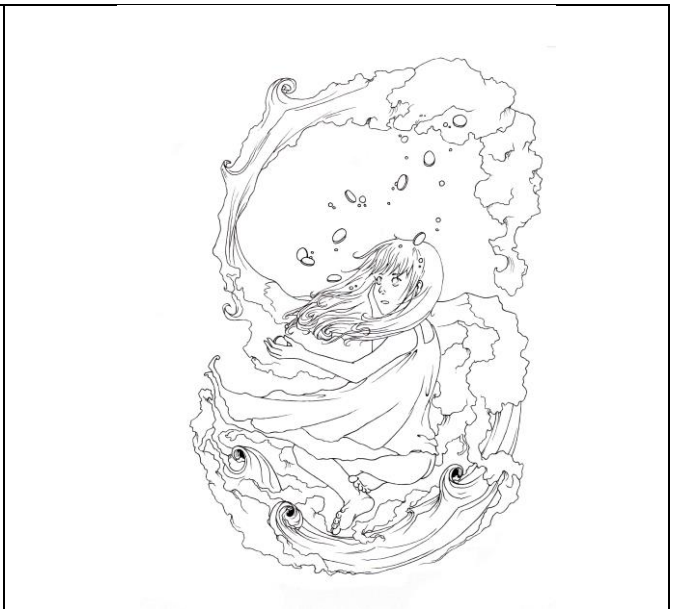
Rotkäppchen



Schneeweißchen und Rosenrot



Die goldene Gans



Sterntaler



Schlaraffenland



Der gestiefelte Kater



Die 7 Raben



die Wichtelmänner



König Drosselbart



Der junge Riese



Die sieben Schwaben



Die Eule



Von einem der auszog das Fürchten zu lernen



Die Gänsemagd

