

Abenteuer "Ritter, Drache und Prinzessin" – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Abenteuer_%22Ritter,_Drache_und_Prinzessin%22/

Archiviert am: 2025-09-19 21:32:53

Ritter, Drache und Prinzessin
ist ein Abenteuer, das in einer [Heimstunde](#) (in 90 Minuten) durchgeführt werden kann.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Material](#)
- [2 Zeitplan](#)
- [3 Geschichte](#)
 - [3.1 Stationen](#)

Material

- Bekleidung für die Akteure
- Material für Schwerter, Wappen, Schilder
- Material für Staffellauf
- Strohuppe
- Belohnung, Urkunden

Abenteuer "Ritter, Drache und Prinzessin"	
Art:	Abenteuer
Ziel:	Erlernen typischer Mittelalter-Fähigkeiten (Schwertkampf, etc.) in Vorbereitung auf ein Sommerlager zum Thema Mittelalter
Inhalt:	
Teilnehmer:	mehrere Patrollen
Leiter:	
Ort:	
Material:	
Dauer:	90 min
Vorbereitung:	

Zeitplan

Geplant für 1,5 Stunden

- Einführung: Prinzessin wird entführt
- Hauptteil: Stationen
- Schluss: gemeinsame Rettung, Rittermahl (Belohnung)

Geschichte

1. Kinder gehen durch die Tür (Portal, geschmückt) und werden von Rittern (=Leitern) empfangen.
2. Grund des Treffens: Geburtstag des Königs

3. Die Prinzessin (verkleidet) wird entführt
4. König bittet um Hilfe – helfen können aber natürlich nur Ritter. Deswegen müssen die Kinder noch ausgebildet werden
5. Lehrer der Kinder (= die Leiter) werden vorgestellt.
6. Jetzt werden die Stationen durchgeführt (siehe unten)
7. Versammlung beim König: Kinder werden zu Rittern geschlagen
8. Prinzessin ist beim Drachen gefunden, kann nur gemeinsam mit Kampftruf besiegt werden.
9. Drache ist besiegt, Prinzessin gerettet.
10. Abschluss: Rittermahl (Belohnung), eventuell Urkunde

Stationen

- Geschicklichkeit (Schwertunterricht): z. B. Strohuppe aufhängen
- Ausdauer (Staffellauf): z. B. Reiten lernen, Hindernislauf
- Kreativität (Schwert basteln, Wappen/Schild basteln)
- Intelligenz (Drachenkunde): z. B. wie besiege ich einen Drachen ohne Schwert (z. B. Kampfschrei)