

SPM

- Birks Rettung -

Dauer: 1,5 Stunden

Ort: Bundeszentrum Immenhausen und Umgebung

Aktion	Rollen	Story	Material
Ein- führung	Ronja (immer)	Birk ist nach einem Streit mit Ronja gestern Abend im Wald verschwunden und noch nicht wieder da. Ronja kommt zu den Wölfingen. Sie macht sich viele Sorgen und ist aufgeregt. Ronja fragt die Wölflinge, ob sie ihr helfen wollen (natürlich wollen sie). Ronja und die Wölflinge machen sich auf die Suche nach Birk im Wald.	
Zwischen- aktion		Vorsichtsmaßnahmen gegen Wilddruden müssen eingeübt werden (nah an Baum stellen, Wilddruden können einen von oben nicht mehr sehen). <i>Kann immer zwischendurch auf den Wegen durchgeführt werden!</i>	
Zwischen- aktion		Zur Landstraße gehen um Landsknechte zu belauschen (anschleichen üben), ob die Birk vielleicht Gefangen haben.	
Spiel	Lands- knechte	Anschleichen/belauschen. (Vorher einschärfen, dass man nicht erwischt werden darf.) Die Landsknechte haben Birk nicht und reden nur über andere Sachen... (den fetten Burgvogt, die neue Armbrust...)	
Tanz		Zwergentanz einüben um Rumpelwichte anzulocken. Nur: Ich bin ein Wicht, ein kleiner Rumpelwicht statt Wurzelzwerg.	
Posten	Rumpel- wichte	Tanzen, Rumpelwichte kommen hervor. Rumpelwichte erwähnen nur, dass es gestern neblig gewesen ist und sie	

		deswegen nichts Genaues wissen. Aber die Graugnome mögen Nebel, die könne man ja fragen.	
Spiel	Graugnome	Um die Graugnome anzulocken, müssen die Wölflinge vortäuschen, Angst zu haben. Tauchen diese auf, werden sie umzingelt. Graugnome haben plötzlich selber Angst (vertauschte Rollen) und berichten bereitwillig. Sie haben gestern die Unterirdische singen gehört und in der Nähe von deren Eingang ins Unterirdische Reich diesen (Birks) Riemen gefunden. Den geben sie nur her, wenn die Wölflinge ihnen jeder XX bringen.	XX= Steine, Tannenzapfen, ...was sich gerade anbietet ...
Posten/ Spiel	Glatzen-Per	Zu Glatzen-Per laufen und ihn wegen Unterirdischen befragen. Der erzählt, dass die Unterirdischen um einen Menschen ewig an ihr Reich zu binden, am nächsten Tag noch einmal unter freiem Himmel um ihn herum tanzen (und singen) müssen. Man kann ihre Macht brechen, in dem man verhindert, dass sie sich selber hören. Er spielt mit ihnen das Schreispiel, um zu sehen, ob sie wirklich fähig sind, Birk zu befreien. Danach müssen alle schnell zu der Höhle der Unterirdischen rennen. Ronja weiß, wo diese ist.	
Posten	Unterirdische, Birk	Unterirdische tanzen und singen um Birk herum und Birk tanzt mit. Die Wölflinge rennen hin und schreien ganz laut, damit sie selbst die Unterirdischen nicht hören und die sich selbst auch nicht hören können, diese verlieren ihre Macht über Birk und weichen/flüchten in ihr Höhle zurück.	Höhle d. Unterirdischen bauen (Kohtenstoff, Äste)
Ende	Birk	Birk ist gerettet, kommt wieder zu sich und alle freuen sich und essen auf dem Rückweg die Süßigkeiten, die die Unterirdischen bei ihrer Flucht verloren haben.	Süßkram