

Team-Knobeln: Ritter – Drache – Prinzessin

	ZIELE <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aktivierung ▪ Spaß
	TEILNEHMERZAHL: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ab 6 Personen
	DAUER: <ul style="list-style-type: none"> ▪ 10 – 15 Min.
	RÄUMLICHE VORAUSSETZUNGEN: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Indoor oder Outdoor
	MATERIAL, MEDIEN: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kein Material ▪ Ev. ein Preis fürs Gewinnerteam (z. B. Süßigkeiten, Obst). Am besten bereitet man einen kleinen „Topf“ vor – so hat das Gewinnerteam die Möglichkeit auch dem zweitbesten Team etwas abzugeben.
	VORBEREITUNG: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Keine

Einsatzmöglichkeit

- Warming up
- Als Einleitung oder Abschluss eines Themenblocks, z. B. Teamarbeit, Vereinbarungen treffen und halten, Besprechungstechnik.

Übungsbeschreibung

Es werden zwei Gruppen gebildet. Diese knobeln „gegeneinander“.

Ziel jedes Teams ist es, die meisten Rundensiege zu erringen! (Um das Spiel als Aktivierung einzusetzen, empfiehlt es sich, auf drei Runden zu spielen!)

Es gibt drei „Knobel-Symbole“:

Drache: Beide Arme stellen das Maul des Drachen dar, weiters wird ein Geräusch gemacht („uaaaaa“).
→ Der Drache schlägt die Prinzessin.

Prinzessin: Beide Arme in die Hüften gestemmt, zusätzlich ein eleganter Hüftschwung und ein Lächeln.
→ Die Prinzessin schlägt den Prinzen.

Ritter: Eine Hand in die Hüfte gestemmt, die andere symbolisiert ein Schwert.
→ Der Ritter schlägt den Drachen.

Es werden drei Runden gespielt. Jede Runde beginnt mit einer kurzen Beratungszeit.

Die beiden Teams stehen sich gegenüber. Auf 1 – 2 – 3 stellt jedes Team eine Figur dar. Das Team mit der „höheren“ Figur gewinnt die Spielrunde.

Innerhalb eines Teams muss dieselbe Figur darstellen werden. Ist dies nicht der Fall, geht der Punkt automatisch an die anderen.

Ist die Figur nicht eindeutig, geht der Punkt ebenfalls an das andere Team.