

Die Schwammerlhex‘

Inhalt: pantomimisches Spiel um Verzauberung und Erlösung im Hexenring

Absicht: mit Spiel und Spaß das Märchenhafte und Mystische der Pilzwelt erleben

Art der Aktivität: lebhaft, meditativ

Teilnehmerzahl: bis 30 Personen

Teilnehmeralter: ab 8 Jahre

Zeit: 45 Minuten

Material:

- Hexenkostüm
- Baum- oder Papierscheiben (zum Draufstehen; soviel wie Teilnehmer)
- Kärtchen mit Pilznamen (Anlage)

Vorbereitung: Hexenring suchen

Äußere Bedingungen: Sommer, Herbst



Ablauf:

- Suchen Sie mit den Teilnehmern einen (zuvor ausgekundschafteten) Hexenring auf und erklären Sie sein Entstehen. Erläutern Sie sodann, was die Menschen dachten, als es noch keine wissenschaftliche Erklärung gab. (siehe Aktivität Pilze 8 „Hexenring“)
- Nun taucht unvermittelt die Schwammerlhex‘ auf. Hierzu hat sich ein verkleideter Akteur vor Ort versteckt, oder Sie werfen sich selbst schnell ein Kostüm über. Die Schwammerlhex‘ freut sich diebisch, die Teilnehmer im Wald entdeckt zu

haben und will versuchen, den einen oder anderen in einen Schwammerl zu verwandeln. Hierzu führt sie die Teilnehmer an einen nahen Platz, wo bereits Stammscheiben im Kreis (= Hexenring!) ausgelegt sind – eine Scheibe weniger als die Anzahl der Teilnehmer.

- Jedes Mal, wenn nun die Schwammerlhexe‘ singt „Ein Schwammerl steht im Walde...“ laufen die Teilnehmer im Kreis über die Stammscheiben. Sobald die Hexe‘ abrupt verstummt, muss jeder versuchen, sich auf eine Scheibe zu stellen. Wer leer ausgeht, wird von der Hexe‘ mit einem Spruch in ein Schwammerl verzaubert und muss in den Hexenring – also in die Mitte treten.
- Die Schwammerlhexe‘ zeigt diesem Mitspieler einen Zettel mit einem Pilznamen. In diesen Pilz wurde er verzaubert. Schafft er es nun, den Pilznamen pantomimisch so darzustellen, dass die Mitspieler ihn erraten, ist er erlöst und die nächste Spielrunde beginnt.
- Falls er nicht erraten wird, muss er auf eine der Scheiben kauern und so lange aussetzen, bis wieder ein Pilz erraten wird. Das heißt, sobald ein Pilz erraten wird, sind alle verzauberten wieder erlöst.
- Die Schwammerlhexe‘ ärgert sich über jede erfolgreiche Pantomime mit wilden Gesten und Lauten, bis sie schließlich entnervt aufgibt und von dannen zieht.

Hinweise:

- Als Pilznamen eignen sich solche, die weit bekannt sind und/oder sich pantomimisch gut darstellen lassen. In der Anlage ist eine entsprechende Auswahl zusammengestellt.
- Bei jüngeren Teilnehmern kann es hilfreich sein, den Pantomimen etwas zu unterstützen, also ihm einzuflüstern (z.B. bei der Ziegenlippe: „Spiel erst die eine Hälfte des Begriffes und, wenn die erraten wurde, die andere.“). Genauso sollten die übrigen Teilnehmer aufgefordert werden, drauf los zu raten, selbst wenn sie den jeweiligen Begriff (noch) nicht als Pilznamen kennen. Diese unterstützende Funktion sollte von jemand anderem als dem Darsteller der Schwammerlhexe‘ übernommen werden.
- Anstatt der Hexe kann auch der Schwammerlkönig (mit Krone!) die Teilnehmer in seinem Reich willkommen heißen und zum Spiel auffordern.

Vertiefungsmöglichkeiten:

- Aktivität Pilze 7 „Hexenring“ voranstellen oder anschließen.



Anlage zu Pilze 8

Pfifferling

Stinkmorchel

Satanspilz

Kuhmaul

Pantherpilz

Schopftintling

Ziegenlippe

Totentrompete

Ziegenbart

Schweinsohr

Fliegenpilz

Steinpilz

Zitterzahn

Bischofsmütze