

Eksempel på en eventyrlig legefortælling

Der var engang en prinsesse, der var fanget i slottets fangekælder af den onde heks, der ville gifte sig med prinsessens far, den blinde konge, for at blive dronning.

Prinsessen sendte en dag en brevdue afsted til sin prins over på den anden side af vandet. Hun kunne se lyset fra hans værelse om aftenen, hvis det var helt stjerneklart, men ellers lå det meget langt væk!

Prinsen modtog brevet og satte straks kurs mod slottet for at redde prinsessen og kongen. Han skulle først igennem skoven, og her mødte han den første forhindring – heksen havde skjult fælder i skoven, som han skulle passe på ikke at gå i!

LEG 1 – Blæksprutte (fangeleg)

“Heksen” fanger, og man bliver til fælder, når man er fanget.

Prinsen slap helskindet igennem skoven og er nu kommet ud til en lysning. Han kunne høre stemmer bag sig og vendte sig om for at se, hvad det var.

Til sin store lettelse så han, at det var vagter fra slottet, og han tænkte straks, at de kunne hjælpe ham med at redde prinsessen. De måtte da trods alt stadig være under kongens kommando!

Han råbte dem an, og da de vendte sig om, så han, at de havde lysende øjne og bevægede sig helt underligt – som om de var blevet forheksede. Og forheksede det var de! For heksen havde kastet en besværgelse over alle slottets vagter for at sikre, at de ville hjælpe hende.

Prinsen fik hurtigt benene på nakken – eller det gjorde hans hest i hvert fald – og vagterne satte efter. Han indså hurtigt, at det måtte være bedre at gemme sig end at flygte fra dem, for så ville han jo lede dem til slottet, hvor han ville få det endnu sværere.

LEG 2 – Omvendt gemmeleg

Vagterne var blevet meget hurtigere, men heldigvis også dummere af den besværgelse, heksen havde kastet over dem, så han smilede lidt for sig selv, da de gik lige forbi ham. “God beslutning,” tænkte han.

Da vagterne var et godt stykke væk, hoppede han op på sin hest og red, indtil det blev mørkt og tåget. Han vidste ikke, hvor langt han var fra slottet, og var egentlig også faret lidt vild.

Han kunne også mærke, at både han og hans hest var trætte. Han søgte derfor ly for natten i en hule, hvor han udenfor kunne lade sin hest græsse og hvile.

Da han vågnede og gik ud af hulen, fik han et chok. Slottet var jo lige der foran ham, og han blev lettet. Nu var han så tæt på at redde sin elskede og kongen fra den rædsomme heks!

Han besluttede sig for at lade sin hest blive ved hulen og sneg sig til fods resten af vejen til slottet.

LEG 3 – Flagermus og natsværmer

(“Vagt og prins”)

Da han endelig havde nået slottet, ville han ind ad døren til fangekælderen. Den var bundet med en meget svær knude, og da han prøvede at skære den op med sit sværd, fik han stød. “Det er nok også forhekset,” tænkte han. Så måtte han prøve at binde det op!

LEG 4 – Kluddermor

Han kom ind og fik befriet prinsessen! Nu måtte de op og fange heksen én gang for alle! Da de trådte ind i tronrummet, så de, at vielsen mellem kongen og heksen var i gang, så de havde travlt.

De fik lokket heksen væk fra kongen, som prinsessen fik hjulpet væk, og imens trak prinsen sit sværd...

LEG 5 – Fang heksen

(Fange torsk)

Og han brugte sit sværd til at skære rebet til lysekronen over, som faldt ned og fangede heksen!

Kongen, prinsen og prinsessen levede lykkeligt til deres dages ende.