



©Ein Spieleabend von Pia Benker und Katharina Siegler

Die Leiter des Spieleabends haben die Aufgabe einen Spieleabend zu dem Thema „Magie liegt in der Luft“ zu machen. Leider haben sie absolut keine Idee zu welchem Thema sie einen Abend machen möchten. Ihnen fallen zwar einzelne Themen ein aber für einen ganzen Spieleabend zu einem Thema reichen diese nicht.

Sie beschließen einfach mal auszuprobieren was funktionieren könnte.

Die Moderatoren sollen zwischen den einzelnen Spielen vor der Gruppe laut überlegen was ihnen noch einfällt bzw. was sie noch spielen könnten.

Zur Veranschaulichung sollen zu jedem Thema ein paar Bilder gezeigt werden, da nicht jedem alles kennt. Die Moderatoren fragen die Kinder immer ob jemand das Thema nicht kennt. Sollte das nicht der Fall sein tut der eine Moderator so, als würde er es nicht kennen.

Am Anfang wird eine Gruppeneinteilung benötigt.

Gruppeneinteilung: Charaktere aus einer Magischen Geschichte/Buch/Film...

Jeder TN bekommt eine Figur aus einer Zaubergeschichte. Je 5 bzw 6 Figuren gehören zu einer Geschichte. Wenn alle Gruppen sich gefunden haben wird einmal im Plenum gesagt welche Gruppe was ist.

Themen: Harry Potter (6), Bibi Blocksberg (5), Der Räuber Hotzenplotz (6), Der Zauberer von Oz (5)

[5 Minuten]

So was fällt denn dir als erstes ein wenn du Zaubern hörst?

Spiel 1: Harry Potter

Harry hat seine erste Flugstunde hinter sich und soll Quidditch spielen. Dazu braucht er einen Besen, der gut fliegt.

Die Teilnehmer erhalten ein Blattpapier, ein Strohalm, ein Schaschlikspieß und „Fransen“(Wolle). Daraus sollen sie einen Besen bauen der möglichst weit fliegt. Dafür haben sie 8 Minuten Zeit. Danach darf einer aus jeder Gruppe den Besen fliegen lassen.

Es gewinnt der Besen, der am weitesten fliegt. Dabei zählt die Stelle an der er das erste Mal den Boden berührt.

[15 Minuten]

Und was kennst du noch?

Spiel 2: Die kleine Hexe

Die kleine Hexe muss alle Zaubersprüche aus dem großen Zauberbuch auswendig lernen. Dazu muss sie sich viel merken können.

Aus jeder Gruppe kommt eine Person nach vorne an den Tisch und spielt gegen die 3 anderen Memory.

Die Person mit den meisten richtigen Pärchen gewinnt.

[10 Minuten]

Also ich kenne noch „Das letzte Einhorn“!

Spiel 3: Das letzte Einhorn

In dem Film muss der rote Bulle ins Meer getrieben werden um seine Flammen auszulöschen.

Das Kerzenspiel: Aus jeder Gruppe spielt ein TN. Immer 2 gegeneinander. Sie halten sich an der rechten Hand und in der linken Hand halten sie eine brennende Kerze. Das Ziel ist es die Kerze des Gegners auszupusten.

Halbfinale: Gruppe 1 gegen Gruppe 2

Gruppe 3 gegen Gruppe 4

3. Platz: Verlierer Spiel 1 und 2

Finale Gewinner Spiel 1 und 2

[8 Minuten]

Wir haben diesen Monat im Kinderkino BFG - Sophie und der Riese geschaut.

Spiel 4: BFG - Sophie und der Riese

Der BFG arbeitet als Traumfänger, dazu geht er ins Traumland und fängt die Träume mit einem Netz.

3 TN aus einer Gruppe erhalten ein Schmetterlingnetz und verteilen sich im Raum. Von dem MA werden insgesamt 20 Tischtennisbälle geworfen. (Nicht nacheinander sondern durchaus mehrere gleichzeitig). Wenn jemand einen Ball gefangen hat, muss er diesen in deinen Eimer in der Mitte legen und darf dann erst wieder einen Ball fangen. Die Gruppe, die die meisten Bälle gefangen hat gewinnt.

[8 Minuten]

Und nun? Wir haben noch Zeit...

Spiel 4: Das kleine Gespenst

Das kleine Gespenst versteckt sich sehr oft im Schloss. Die TN sollen helfen es zu finden.

Dazu wurden im Haus 4 kleine Gespenster versteckt. Die Gruppe die am schnellsten ein Gespenst gefunden hat und komplett wieder im Raum ist, gewinnt.

[10 Minuten]

Und als letztes Spiel?

Weißt du woran ich noch denke wenn ich Zauberei höre? AnZaubershows! Meinst du wir können eine Zaubershow machen? Klar aber dazu brauchen wir ja eine Jury...

Spiel 5: Zaubershow

Viele kennen die Zaubershows im Zirkus oder im Fernsehen. Die TN bekommen 3 Gegenstände mit denen sie eine 3 Minütige Zaubershow gestalten sollen. Zur Vorbereitung haben sie 10 Minuten Zeit. Danach präsentieren die Gruppen nacheinander ihre Shows. Dabei ist es egal ob einer oder alle aus der Gruppe daran beteiligt sind.

Kriterien:

Verwendung der 3 Gegenstände

Titel der Show

Name des Magiers

Zaubersprüche

Qualität der Tricks

[25 Minuten]

Und jetzt brauchen wir doch noch eine Sieger-Ehrung?

Siegererhung: Zauberspieler Zertifikat

Jeder Teilnehmer aus der Gewinner-Gruppe erhält ein Zertifikat mit seinem Namen darauf.

[5 Minuten]