

DIE KLEINE HEXE

Ein

Spielleabend von Katharina Wolter und Pia Benker

Gruppeneinteilung: 4 Gruppen á 5-6 Teilnehmer
Jeder bekommt beim reingehen einen Zettel auf den ein Teil eines Zauberspruchs steht.
5 bzw 6 Teile ergeben einen Spruch, der Zweck des Spruches ist gleichzeitig der Gruppenname.

Die TN treffen sich vor dem Raum. Beim reingehen bekommen sie einen Zettel auf dem ein Teil eines Spruchs. Sie setzen sich in den Raum. (Die genaue Gruppeneinteilung findet später statt)

Wenn alle sitzen kommt die kleine Hexe rein und der Abend geht los.

Die kleine Hexe kommt aufgebracht in den Rau. Sie ist sauer, denn auch in diesem Jahr hat sie keine Einladung zur Walpurgisnacht auf dem Blocksberg bekommen. Sie redet mit ihrem Raben Abraxas. Dieser rät ihr davon ab sich heimlich auf den Blocksberg zu schleichen. Die kleine Hexe braucht dazu die Hilfe der Kinder.

Gruppeneinteilung

Die Teilnehmer finden sich nun in den Gruppen zusammen, indem sie ganze Zaubersprüche bilden.

[3 Minuten]

Spiel 1: Die kleine Hexe schleicht sich auf den Blocksberg

Die Gruppen müssen einen Parkur mit einem Besen zwischen den Beinen durchlaufen. Da sich die kleine Hexe anschleicht muss, sollen die Teilnehmer so leise wie möglich sein. Das gilt für alle, auch die Gruppen die gerade nicht dran sind müssen still sein.

Es wird ein Handy an einem festen Punkt im Raum hingelegt und mit einer App die Lautstärke gemessen.

Die leiseste Gruppe bekommt 3 Punkte und die lauteste 0.

Die schnellste Gruppe bekommt 3 Punkte und die langsamste 0 Punkte.

Diese Punkte werden addiert. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.

[15 Minuten]

Auf dem Blocksberg (Ecke im Raum) angekommen beobachtet sie die Hexen, als sie plötzlich von ihrer Tante (böse Hexe) erwischt. Als Strafe für ihr Vergehen wird ihr Besen verbrannt (aus dem Raum geworfen). Desweiteren muss sie das große, schwere Zauberbuch mit nach Hause nehmen und alle Sprüche daraus auswendig lernen.

Spiel 2: Die Strafe

Jede Gruppe muss so schnell wie möglich das schwere Zauberbuch nach Hause tragen. Dazu muss jeder aus der Gruppe den Parkur von Spiel 1 so schnell wie möglich durchqueren.

Die schnellste Gruppe gewinnt.

[15 Minuten]

Zu Hause wird sie schon von ihrem Raben Abraxas erwartet. Sie erzählt im alles was passiert ist. Sofort will sie mit dem lernen beginnen. Doch leider kann sich sie die Sprüche nur ganz schlecht merken und verwechselt immer wieder die Sprüche miteinander. Sie hat 6 Sprüche und 6 Verwendungszwecke die sie nicht zuordnen kann. Sie braucht die Hilfe der Gruppen.

Spiel 3: Zaubersprüche zuordnen

Die Gruppen bekommen 6 Zaubersprüche, diese werden nun in anderer Reihenfolge, von Google in Englisch übersetzt. Pro erkanntem Spruch gibt es einen Punkt.

Die Gruppe die die meisten richtig erkannt hat gewinnt.

[10 Minuten]

Die kleine Hexe hat nun genug vom lernen und geht in die Stadt. Dort sieht sie ein Blumenverkäuferin, die keine Blumen verkauft weil keiner sie haben will. Die kleine Hexe will ihr helfen und versucht zu zaubern. Doch irgendwie funktioniert es nicht. Die böse Hexe lacht sie aus und sagt dass ja selbst die Kinder hier besser zaubern können.

Spiel 4: Blumenverkäuferin

Jede Gruppe erhält eine Anleitung zum falten einer Blume und zugeschnittenes Schmierpapier.

Sie haben nun **3 Minuten** Zeit um so viele Blumen wie möglich zu falten.

Da unterschiedlich viele Leute in einer Gruppe sind wird die Gesamtzahl der Blumen durch die Gesamtzahl der Gruppenmitglieder geteilt und dieser Wert dann verglichen.

[8 Minuten]

Die kleine Hexe kommt wieder nach Hause und wird von Abraxas mit 128 Geburtstagskerzen in ihrem Haus überrascht.

Spiel 5: Geburtstagskerzen

Abraxas überrascht die kleine Hexe mit 128 Geburtstagskerzen im Haus. Jede Gruppe bekommt Kerzen und Streichhölzer. Die Gruppe die Kerzen am schnellsten angezündet hat gewonnen.

[8 Minuten]

Spiel 6: Was macht eine gute Hexe aus?

Die Gruppen bekommen ein Blatt und einen Stift. Auf dem Blatt ist eine Tabelle. In die eine Spalte soll geschrieben werden, was eine gute Hexe ausmacht nach der Auffassung der kleinen Hexe bzw. des Rabens. In die andere Spalte soll das gleiche nach der Auffassung der bösen Hexe geschrieben werden. Dafür haben die Gruppen nun 8 Minuten Zeit.

Wer die meisten richtigen Punkte aufgeschrieben hat gewinnt.

[14 Minuten]

Siegerehrung

Die beste Gruppe bekommt...

[5 Minuten]