

Harry Potter

Meisterstück

Alter: 12-15 Jahre
Anzahl: 20 Animierte

Aktivität:

Théma: Harry Potter

Ziel: Das Ziel des Spiels ist es, dass die Kinder (Hogwartsschüler), so viele Punkte wie möglich sammeln, um den Hauspokal zu gewinnen und an dem Trimagischen Turnier teilnehmen können.

Dauer: 120 min

Material:

Briefe für jeden Tisch	Taschenlampe für jeden Leiter	Umschläge 8	Karten (Plan der Stationen)
Hut Abi + Augen	Campingstühle	Fahrkarten	Budges/ Anhänger
Farbige Papiere die in Schnipsel geschnitten werden : 4 Farben der Häuser: 6 rot, 6 blau, 6 gelb, 6 grün	Kerzen (Hogwarts-feeling)	Tischdecke	Das Material für die verschiedenen Stationen (siehe Spiele)
Wachsstifte Karneval	Kostüme	1 Edding	

Die Story:

Oh mein Gott, dieses Jahr ist das trimagische Turnier aber wir haben noch nichts vorbereitet die Schüler mit den meisten Hauspunkten dürfen teilnehmen (Gewinn: Budges). In Hogwarts angekommen gibt es eine kleine Zeremonie um die Schüler in den Saal kommen zu lassen. Anschließend werden die Schüler eingeteilt in die verschiedenen Häuser. Eingeteilt werden die Schüler (Kindern) von dem Schuldirektor (ein Leiter) der den sprechenden Hut auf die Köpfe der Schüler setzt, der diese dann in die 4 verschiedenen Häuser einteilt. Anschließend fängt der Unterricht an, die Schüler müssen zu den verschiedenen Lehrern (Leiter) gehen (das sind die verschiedenen Stationen) wo die verschiedenen Unterrichte/Fächer stattfinden. Nach jedem Unterricht gibt es Hauspunkte. Während die Schüler von Unterricht zu Unterricht gehen, schweben die Dementoren (Ein teil der Leiter (3)) durch die Hogwartsflure und auf dem Schulgelände (Versammlungsort) , wenn die Schüler von einem Dementor berührt wurden, müssen sie ihre Hauspunkte abgeben die sie bei sich tragen. Jedes Haus (Schülergruppe) muss 2 mal zu den verschiedenen Lehrern gehen (2 mal an jede station).

Einleitung:

Die Schüler kommen in Hogwarts an und werden in Gruppen eingeteilt. Das Spiel beginnt, Kinder sollen dafür kämpfen, am Trimagischen Turnier teilzunehmen.

Höhepunkt:

Während die Schüler von Klasse zu Klasse und von Unterricht zu Unterricht wechseln (also von Station zu Station) schweben Dementoren durch die Flure von Hogwarts. Die Schüler dürfen sich also von den Dementoren nicht erwischen lassen, sonst verlieren sie einige der von ihnen gesammelten Hauspunkte.

Ende:

Nach erfolgreichem Hauspunkte sammeln, müssen alle Schüler wieder in die große Halle. Um dort hin zu kommen, müssen die Schüler jedoch leise sein und dürfen nicht erkannt werden, also müssen sie versuchen, so still wie möglich stehen zu bleiben, da Voldemort ihnen auf der Spur ist. (Wir spielen 1,2,3 Piano)

Dieses kleine Spiel funktioniert so : die Kinder stehen alle auf einer Linie an einer Seite des „Spielfelds“ und 1 Leiter auf der anderen Seite. In unserem Fall der Basketballplatz vor dem Aufenthaltsraum. Der Leiter der auf der anderen Seite steht dreht sich mit dem Rücken zu den Kindern und sagt, ganz laut und zu erst langsam und später immer schneller, „1, 2, 3 Piano“, wenn er das zu ende gesagt hat, dreht er sich zu den Kindern um und diese dürfen sich dann nicht mehr bewegen, diejenigen die sich dennoch bewegen, scheiden aus dem Spiel aus. Da wir hier aber auf Hogwarts sind wandeln wir das Spiel ein bisschen um. Wir ändern das 1,2,3 Piano in **Stupor** um, das ist der Lähmungszauber bei Harry Potter.

Regeln:

- Auf der Karte stehen die Unterrichte drauf, es sind allerdings einige Unterrichte ausgefallen (kein Lehrer da). Diese Unterrichte dienen zur Irreführung, sie werden nicht besucht.
- Jeder bleibt bei seinem Haus! Jeder bleibt bei seiner Gruppe! Minuspunkte wenn getrennt
- Wenn man von den Dementoren gefangen wird, werden den Schülern Punkte abgezogen. Bis zu 5 Punkte
- Einer aus jedem Haus trägt alle Punkte bei sich.
- Erst 1x zu jedem Unterricht , bevor 2 Runde
- Es darf immer nur 1 Haus bei einem Unterricht sein
- Wenn geflötet wird, endet das Stationenspiel, die Punkte werden eingesammelt und gezählt, damit die Kinder sich nicht langweilen müssen sie versuchen durch ein 1,2,3 Piano (Stupor) so schnell wie möglichen und leise in den Aufenthaltsraum zu gelangen.

Sicherheits-Check:

- Ort Besichtigt
- Keine Hindernisse
- Vorkehrungen für mögliche Gefahren
- Spielfeldgrenzen
- Sicherheitswesten
- Apotheke
- _____

To Do's:

Vorbereitung	Durchführung	Aufgaben
Die Spiele für die jeweiligen Stationen		
Einladungsbriefe + Umschläge und Badges ausdrucken		
Karte mit den jeweiligen Stationen		
Kinder in die 4 Häuser einteilen		

Plan B:

Falls es regnen sollte oder das Wetter einfach nicht mitspielt, verlegen wir das Spiel nach drinnen. Die Stationen werden sich in dem Kicker-Raum und manchen Schlafzimmern befinden. Jedoch bleibt der Aufenthaltsraum ohne Station da dieser ja der Esssaal ist.

Zeitplan:

19:42	->	die Lehrer (Leiter) setzen sich an den Tisch im Essenssaal (Aufenthaltsraum) und warten auf die Schüler(Kinder)
19:45	->	erwarten wir die Schüler im Essenssaal
19:50	->	Sind alle da
19:50 - 19:55	->	Die Einleitung und Erklärung → Spiel kann losgehen
19:55 - 20:05	->	Folgt die Einteilung der Häuser
1 St 15 min zeit für die Stationen Das heißt : 75 min : 6 Stationen = 12,5 Minuten pro spiel		
20:05 - 21:20	->	Zeit für 1x jede Station zu machen, wenn jetzt ein Haus schneller ist und alle 6 Stationen 1 x gemacht hat dürfen sie eine zweite Runde an den Stationen anfangen.
21:20	->	Flöten zum Ende des Spiels
21:20 - 21:30	->	Die gesammelten Punkte werden eingesammelt, während ein Teil der Leiter die Punkte auswertet, Spielt der Rest von den Leitern Stupor (1, 2, 3, Piano) mit den Kindern damit sie sich nicht langweilen.
21:30 - 21:45	->	Verkündung des Hauses mit den meisten Punkten und Verteilung der Anhänger (Badges)
21:45	->	Feedback an Teilnehmer und Auswertung Untergruppen

Personen	Unterrichte		Aufgaben
- __Abelina__ - __Asija__	Zaubertränke	1	1. Zaubertrank 2. Wasserfall
- __Noémie__ - __Marie__	Magische Tierwesen	2	1. Memorie 2. Erkenne das Tier an hand von seinem Futter
- __Nina__ - __Laura__	Fliegen	3	1. Mini Parcour 2. Reise nach Jerusalem
- __Dana__ - __Cassandra__	Warsagen	4	1. Höher oder Tiefer 2. Errate die filme anhand der Emojis
- __Maurane__ - __Emma__	Zaubersprüche	5	1. Verschlüsselte Textnachrichten 2. Zaubersprüche
- __Kim__ - __Joshua__	Zaubereigeschichte	6	1. Zauberei quiz 2. Zeichenspiel
- __Miguel__ - __Quentin__ - __Lionel__	Dementor		



1. Zaubertränke (Abelina + Asija)

Spiel 1: Wir stellen ein Getränk zusammen aus mehreren Getränken Bsp. Limo, Wasser, Cola, Zitronenwasser. Die Gruppe muss versuchen das gleiche Getränk nachzumachen.

Material:

- Zitronenlimonade
- Grenadine
- Sprudelwasser
- Zitronensaft
- Apfelsaft

Spiel 2: Wasserfall => jeder aus der Gruppe bekommt einen Becher mit einem Getränk (Zitronenlimonade + Grenadine). Der Erste fängt an sein Getränk zu trinken. Sobald dieser fertig ist, macht der Zweite weiter,...

Material:

- Zitronenlimonade
- Grenadine



2. Magische Tierwesen (Noémie + Marie)

Spiel 1: Die Kinder müssen auf einem Teller mithilfe von Marshmallows und Spaghetti innerhalb von 5 Minuten einen Turm bauen. Der höchste Turm gewinnt

Material:

- Marshmallows
- Spaghetti
- Teller

Spiel 2: Memory Spiel mit Tieren

Die Kinder müssen die gleichen Tierbilder wiederfinden. Um einen Punkt zu bekommen, müssen sie anschließend noch den Namen des Tieres kennen oder erraten (es gibt 3 Vorschläge a), b), &c)



3. Fliegen (Nina und Laura)

Erstes Spiel: Parcours: Spielablauf: Eine Person aus der Gruppe bekommt mit einem Schälchen die Augen verbunden und muss einen Parcours ablegen, indem ihm der Rest der Gruppe sagt, wo er hingehen soll. Je nachdem, wie schnell/gut er den Parcours ablegt, bekommt die Gruppe mehr oder weniger Punkte.

Verbindung zum Unterricht: manchmal kann man bei schlechten Wetter nichts sehen und muss sich auf sein Gehör verlassen.

Material:

- Schälchen
- Material um einen Parcours ab zu stecken

Zweites Spiel: Geschwindigkeitstraining

Spielablauf: Reise nach Jerusalem. Ein Stuhl weniger als Anzahl der Personen die mit machen. Ist die Musik an muss man um die Stühle im Kreis herum laufen. Ist die Musik aus, muss jeder versuchen, auf einem Stuhl zu sitzen. Derjenige der steht scheidet aus. Ein Stuhl wird weggenommen und die Musik wird wieder angemacht. Geht solange bis nur noch ein Stuhl da ist und eine Person sitzt. Einer von uns (Lehrer) spielt mit den Schüler (der Gruppe) mit. Je nachdem wann der Lehrer ausscheidet, bekommt die Gruppe mehr oder weniger Punkte. Ist der Lehrer die erste Person die abfällt bekommt die Gruppe volle Punkte. Ist der Lehrer die letzte Person die auf einem Stuhl sitzt bekommt die Gruppe keine Punkte. Bei dieser Variante hört das Spiel auf, sobald der Lehrer ausscheidet.

Verbindung zum Unterricht: da man es als Training für Quidditch ansehen kann, ist Geschwindigkeit wichtig.

Material:

- Stühle
- Handy mit Musik
- ggf Musikbox



4. Wahrsagen (Dana + Cassandra)

Spiel 1: höher oder tiefer

Material:

- 1 Kartenspiel

Spiel 2: Den Kindern werden Emojis gezeigt, in einer bestimmten Reihenfolge haben die Emojis was zu sagen. Sie stellen Filmtitel da. Die Kinder müssen also anhand der Emojis des Filmtitel erkennen.

Material:

- die Emoji - filmtitel

Planet der Affen	Zurück in die Zukunft
Oben	Kund Fu Panda
Kevin allein zuhause	Harry Potter
Star Wars	Findet Nemo
Das schweigen der Lämmer	Ratatouille
Die schöne und das Biest	Herr der Ringe
Men in Black	Hangover
Tarzan	Arielle
Matrix	



5. Zaubersprüche (Maurane und Emma)

Spiel 1:

Flüsterpost : wir spielen Flüsterpost, weil man bei diesem Spiel gut zuhören muss und ganz genau artikulieren damit der andere versteht was man sagt, genau so ist das beim hexen, man muss ganz genau artikulieren weil sonst kann mal sich schnell verhexen und es passiert ein Unglück.

Wir haben zwei Schwierigkeitsgrade:

1. Der erste Satz ein etwas länger wird ganz normal gelesen oder gesagt.
2. Der zweite Satz ist etwas kürzer und einfacher aber er wird rückwärts gesprochen.
Bsp: richtig gesprochen würde man sagen „ich komme aus Eupen“ aber rückwärts gesprochen sagt man dann : „Eupen aus komme ich“. Bei diesem Schwierigkeitsgrad legen wir noch einen oben drauf und bitten den letzten Schüler den Satz wieder richtig zu drehen und ihn laut vor zu sagen.

1. Wir können alle hexen und zaubern, deshalb sind wir Schüler in Hogwarts.
2. Begonnen hat Hogwarts in Schuljahr neue das. (Das neue Schuljahr in Hogwarts hat begonnen.)

Spiel 2:

Text Endziffern: die Schüler bekommen einen kleinen Brief in einer unbekanntem Sprache und müssen den entziffern.

Der text lautet :

herzlich willkommen im unterricht für zaubersprüche. bei uns lernt ihr mit eurem Zauberstab umzugehen .

LÖSUNG:

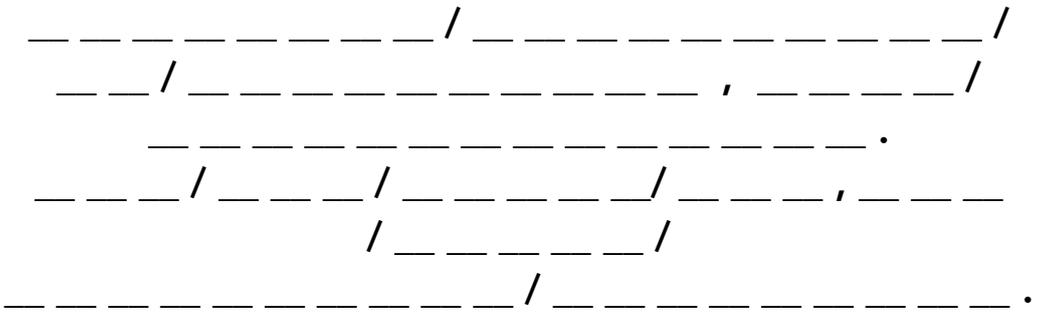
herzlich willkommen im unterricht für zaubersprüche. bei uns lernt ihr mit eurem Zauberstab umzugehen .





a  e  i  o  u 

Ä = ae   Ü = ue   Ö = oe  







6. Zauberreigengeschichte: (Joshua und Kim)

Einfach

1. Welche Position spielt Harry in seinem Quidditch-Team?
 - Sucher
2. Wie heißt der Hauself?
 - Dobby
3. Die Tränen von welchem Tier sind das einzige bekannte Gegenmittel gegen Basiliskengift?
 - Phönix
4. Nenne alle Häuser!
 - Gryffindor
 - Hufflepuff
 - Slitherin
 - Ravenclaw
5. Wenn eine Mandrake ausgegraben wird, macht sie was?
 - Tanzen
 - Rülpsen
 - Schreien: richtig
 - Lachen
6. Wer bringt Harry Potter als Baby zu den Dursleys?
 - Hagrid&Dumbledore
7. Was bewirkt Diantuskraut?
 - Wenn jemand Diantuskraut isst, wachsen ihm davon Schwimmhäute, Flossen und Kiemen
8. Nenne die drei Heiligtümer des Todes!
 - dem Elderstab, dem Stein der Auferstehung und dem Tarnumhang
9. Wieso wurde Hagrid in seiner Jugend der Schule verwiesen?
 - Öffnen der Kammer des Schreckens

10. Wovon hat Ron Weasley ganz besonders große Angst?
- Spinnen
11. Mit welchem Zauberspruch lässt sich ein Gegner entwaffnen?
- Expelliarmus
12. Wo liegt das Zauberer-Gefängnis Askaban?
- Kleine Insel im Meer
13. Wer ist der Hausgeist von Gryffindor?
- Der fast kopflose nick
14. Wie lautet der Name des Zauberministers?
- Cornelius Fudge
15. Was ist der Gegenstand den Colin Creevey immer bei sich trägt?
- Besen
 - Fotoapparat: richtig
 - Notizblock
16. Wie heißt die Katze des Hausmeisters Argus Filch?
- Mrs. Norris
18. Wer schenkt Harry Potter seinen Besen "Nimbus 2000"?
- Mrs. McGonagall
19. Wo treffen Harry, Ron und Hermine das erste Mal?
- In der Winkelgasse
 - Im Zug am ersten Schultag : richtig
 - Im Gryffindor Gemeinschaftsraum nach dem Festessen

Mittel

1. Was muss man tun, um zur Herstellung eines Horkruxes seine Seele zu teilen?
Man muss jemanden umbringen
2. Mit Hilfe welcher Pflanze kann man einen Trank brauen, um die Leute wiederzubeleben, die vom Basilisken versteinert werden?
Mit der Alraune
3. Welches Fach unterrichtet Professor Umbridge in Hogwarts?
Vert. Gegen die dunklen Künste
4. Nenne einen der Gegenstände, die Dumbledore Harry vermachte!
Den Schnatz, den er bei seinem ersten Quidditsch-Spiel geschluckt hat, oder das Schwert von Griffindor
5. In welchem Verwandtschaftsverhältnis stehen Aberforth und Dumbledore?
Sie sind Brüder
6. Wie alt war Harry, als er seinen Brief nach Hogwarts erhielt?
11
7. Wie heißt der Halbbruder von Hagrid?
Gwap
8. Was sind die Hausfarben von Ravenclaw?
Blau und Silber
9. Was ist das Wappentier von Hufflepuff?
Ein Dachs
10. Wie heißt die Ratte von Ron?
Krätze
11. In was für einem Gegenstand versteckt Hagrid seinen zerbrochenen Zauberstab?
In einem rosa Regenschirm
12. Welcher Zauberspruch dient zum Reparieren von Gegenständen?
Reparo
13. Was für Wesen arbeiten in der Zaubereibank Gringotts?
Kobolde
14. Welche Süßigkeiten stellt Bertie Bott her?
Berte Botts Bohnen

15. Welchem Wesen begegnen Harry und Ron im ersten Teil auf der Toilette, als sie Hermine suchen?
Einem Troll
16. Wer ist der Hüter der Schlüssel und Länderrein von Hogwarts?
Hagrid
17. Wie viele Tischreihen stehen in der großen Halle von Hogwarts?
Vier+Lehrertisch
18. Wie sieht das Zeichen der Heiligtümer des Todes aus?
19. Welches Kleidungsstück bekommt Dobby zu seiner Befreiung?
Eine Socke
20. Wie viele Unverzeihliche Flüche gibt es?
Drei
21. Wer ist Rons erste Freundin in Hogwarts?
Lavender Brown
22. Wie ist Lord Voldemorts eigentlicher Name?
Tom Vorlost Riddle
23. In wen war Snape sein Leben lang verliebt?
Lily Potter
24. Was ist eine beliebte Fortbewegungsart bei Zabuerern, wo sie sich von einem Ort zum anderen zaubern?
Apparieren/ Disapparieren
25. Wie heißt die Katze von Argus Filch?
Mrs. Norris
26. Wie nennt man den verzauberten Gegenstand, mit dem man von einem Ort zum anderen reisen kann?
Portschlüssel
27. Welche Farbe hat das Licht, das der Zauberstab beim Avada-Kedavra Fluch abgibt?
Grün
28. Wie heißt der Zug, der die Schüler nach Hogwarts bringt?
Hogwarts-Express
29. Was für ein Tier ist Fang?
ein Hund.
30. Was steht auf Dobbys Grabstein?
Hier ruht Dobby, ein freier Elf.

31. Was macht der Zauber Lumos?
Licht
32. Wie heißt die Heilerin von Hogwarts?
Poppy Pomfrey

Schwer:

1. Welchen Zauberspruch verwendet Hermine, um die Zellen im dunkeln Turm von Hogwarts zu öffnen, in dem Sirius gefangen sitzt?
Bombarda
2. Welche Überschrift sieht Harry im dritten Teil in einer Zeitung im Fahrenden Ritter?
Flucht aus Askaban!
3. Nenne zwei Kräfte, über die ein Phönix verfügt!
1) Sie können unglaubliche Lasten in die Lüfte heben
2) Sie haben heilende Tränen
4. Wie viele Ballarten gibt es beim Quidditsch?
Drei
5. Warum tötet Lord Voldemort Snape?
Um der wahre Herr des Elderstabs zu werden
6. Wie nennt man die Wissenschaftliche Bezeichnung für die Beschäftigung mit Zauberstäben?
Zauberstabkunde
7. Welche Gestalt hat der Patronus von Snape?
Eine Hirschkuh
8. Was rettet Harry und Ron im verbotenen Wald vor den Riesenspinnen?
Das Auto der Weasleys
9. Welcher Lehrer gibt Hermine einen Zeitumkehrer?
McGonagall
10. Wo lebt Charlie Weasley, um die Drachen zu erforschen?
Rumänien
11. Welches fliegende Objekt müssen Harry, Ron und Hermine auf der Suche nach dem Stein der Weisen fangen?
einen Schlüssel

12. Wie lauten die vollen Namen der Gründer Hogwarts?
Salazar Slytherin, Helga Hufflepuff, Godric Griffindor, Rowena Ravenclaw
13. Welchen gemeinen Namen gaben James Potter und seine Freunde schon während ihrer Schulzeit Snape?
Schniefelus
14. An welchem Tier demonstriert Professor Moody den Schülern in ihrem vierten Jahr die unverzeihlichen Flüche?
an einer Spinne
15. Wie viele Jahre nach der Schlacht um Hogwarts wird Harrys Sohn Albus dort eingeschult?
19 Jahre später
16. Wer tötet Nagini?
Neville Longbottom
17. Wie nennt sich die Gruppe, die unter Harrys Aufsicht heimlich Verteidigung gegen die dunklen Künste trainiert?
DAÀ Dumbledores Armee
18. Wie lautet der Vorname von Professor Flitwick?
Filius
19. Wie heißt der Drache, den Hagrid bei sich aufzieht?
Norbert (Norberta)
20. Wie lautet Dumbledores ganzer Name?
Albus Percival Wulfric Brian Dumbledore
21. Wer ist Fluffy?
Hagrids Dreiköpfiger Hund
22. Wer ist der Geist von Ravenclaw?
Die graue Dame/Helena Ravenclaw
23. Welcher Weasley stirbt in der Schlacht um Hogwarts?
Fred
24. Was machen die Heiligtümer des Todes mit demjenigen, der es schafft, alle drei in seinen Besitz zu bringen?
Sie machen ihn zum Gebieter des Todes.
25. Welcher Lehrer leitet den Schulchor?
Flitwick
26. Wie hießen die Eltern von Neville Longbottom?
Frank und Alice Longbottom.

27. Wen wählt der Feuerkelch im vierten Teil als ersten Champion?
Viktor Krum
28. Wie heißt der Trank, mit dem man jemanden dazu zwingen kann, die Wahrheit zu sagen?
Veritaserum
29. Nenne die Namen der Mitglieder des Orden des Phönix, die den Freunden in der Ministeriumsabteilung zur Hilfe kommen!
Sirius Black, Remus Lupin, Kingsley Shacklebolt, Mad-Eye Moody und Albus Dumbledore
30. Wer begleitet Cho Chang zum Weihnachtsball?
Cedric Diggory
31. In welchem Körper tritt Voldemort Harry zum ersten Mal gegenüber?
In dem von Professor Quirrel
32. Wie lautet Hermiones zweiter Vorname?
Jean.