

Harry Potter ist verschwunden

Ein Geländespiel

Grundidee:

Das Spiel ist an die Harry-Potter-Bücher angelehnt, es ist aber kein Problem, wenn nicht alle Beteiligten Harry Potter kennen oder gelesen haben.

Während der Vorbereitungen für die Ankunft von Harry Potter ereilt die Kinder die Nachricht, dass Harry "entführt" wurde und die Kinder bittet, ihn zu suchen. Mehrere Gruppen sind anschließend unterwegs auf der Suche nach Hinweisen, die es ihnen ermöglichen, Harry zu finden und zu „befreien“.

Aufbau:

Das Spiel ist in eine Übungsphase (20-30 min.) und eine Spielphase (ca. 1,5 h) gegliedert.

In der Übungsphase lernen die Kinder bestimmte „Fähigkeiten“ und Tätigkeiten kennen, die sie in der zweiten Phase des Spiels brauchen. Am Ende der Übungsphase erfahren die Kinder von der „Entführung“ Harry Potters und besuchen dann in Gruppen verschiedene Stationen, bei denen sie Aufgaben erledigen und Mittel zur „Befreiung“ von Harry erhalten. Das Spiel endet mit der gemeinsamen „Befreiung“ Harry Potters durch alle Gruppen.

Material:

- Verkleidung für die Gruppenleiter/innen

für die einzelnen

„Neigungsgruppen“:

- Hermine: verschiedene Geheimschriften, Papier, Stifte
- Ron: Krepppapier
- Ginny: Schnur, kleine Glöckchen
- George: Dosen, Tennisbälle, „Schläger“
- Percy: Karton, buntes Papier, Stifte, Sicherheitsnadeln, Klebstoff, Scheren, Tixo

für Stationen:

- Hausmeister Filch: Dosen als Pokale
- Professor McGonagall:

- ein Zauberstab für jede Gruppe
- Peeves: Zettel mit einem Zauberspruchteil für jede Gruppe
- Drache: Schlüssel, ev. aus Karton ausgeschnitten

Hinweise zur Durchführung

Das Spiel ist für 6 Gruppen mit je 5-6 Kindern und 8 Gruppenleiter/innen beschrieben. Wenn ihr weniger Gruppenleiter/innen und/oder Kinder seid, gibt es verschiedene, einfache Varianten das Spiel zu adaptieren:

Variante für weniger Kinder pro Gruppe: Die Rollen von George und/oder Percy werden nicht vergeben. Die Kinder führen dann ohne Vorbereitung die Aufgabe von George (Baseball) und Percy (Kinder haben kein V-Abzeichen & dürfen selbst bei Dumbledore Tipps holen) durch.

Variante für weniger Gruppenleiter/innen: In der Übungsphase werden je zwei Gruppen von einem/r Gruppenleiter/in betreut oder ihr lasst 1-2 Rollen (also auch Übungsgruppen) entfallen. Die Kinder können sich aussuchen, welche der verbleibenden Rollen sie in der Gruppe doppelt vergeben. In der

Spielphase werden dann ebenfalls entweder Stationen zusammengelegt oder aber 1-2 Stationen weggelassen.

Harry Potter selbst kommt nur ganz am Schluss des Spieles vor und kann deshalb von einem/r Gruppenleiter/in gespielt werden, der/die vorher eine Station betreut hat!

Spielbeschreibung

Harry Potter kommt zu Besuch

Professor Dumbledore, der Schulleiter von Hogwarts, stellt sich den Kindern vor und erklärt, dass ihr einen Harry-Potter-Tag veranstalten wollt. Da Harry Potter euch selbst besuchen kommen wird, sind natürlich einige Vorbereitungen nötig.



Dazu teilen sich die Kinder in Gruppen von jeweils 5-6 Leuten ein.

Jede Gruppe soll nun unter sich die unten beschriebenen Rollen aufteilen. Dazu werden die Eigenschaften und Fähigkeiten der Rollen kurz erklärt. (Wenn eine Gruppe nur aus 5 Kindern besteht, so kann die Aufgabe von Percy von allen Kindern wahrgenommen werden.)

Wir bereiten uns vor

Die Träger/innen der einzelnen Rollen treffen nun ihre Kolleg/innen in speziellen „Neigungsgruppen“, um sich auf das Eintreffen von Harry gebührend vorzubereiten und mehr Dinge zu erlernen, die die Person, in deren Rolle sie schlüpfen, gut kann. Diese Fähigkeiten brauchen die Kinder dann auch im weiteren Verlauf des Spiels!

Diese Stationen werden jeweils von einem/r Gruppenleiter/in betreut.

Hermine Granger ist besonders klug und merkt sich leicht Zaubersprüche, Geheimcodes und andere nützliche Dinge. In der Übungsphase lernt sie verschiedene Geheimschriften kennen und übt deren Entschlüsselung. (Drei mögliche Geheimschriften findest du zur Auswahl beim Spiel „Mission possible“ auf Seite **XXX**)

Material: verschiedene Geheimschriften, Papier, Stifte

Ron Weasley ist zwar in der Schule nicht sehr fleißig, aber beim Schach und bei anderen Strategiespielen unschlagbar. Er lernt in der Übungsphase das Spiel "Treppenchaos" kennen (siehe Beschreibung am Ende des Spieles).

Ginny Weasley ist die jüngste von Harrys Freund/innen, sie ist besonders geschickt. Sie lernt bei ihrer Station, was ein „Spinnennetz“ ist und wie man durch eines kommt, ohne es zu berühren. Das Spinnennetz baut ihr folgendermaßen auf: Ihr spannt zwischen 2 Bäumen oder fest verankerten Stangen ein Netz aus Schnüren, wobei die Löcher gerade so groß sind, dass eine Person durchgeschoben werden oder durchsteigen kann, ohne das Netz zu berühren. An den Fäden hängen kleine Glöckchen, die eine Berührung melden.

Material: Schnur, kleine Glöckchen

George Weasley ist Ballspieler im Quidditch-Team von Gryffindor. Sportlich und schnell wie er ist, sind Ballspiele auch genau das Richtige für ihn. George übt ein Muggelspiel: Dosenschießen (Muggel werden

bei Harry Potter alle Nicht-Zauberer/innen, also Menschen, genannt). Hier geht es nicht darum, wer die meisten Dosen heruntergeschossen hat, sondern die Kinder können ausprobieren, wie die Dosen am leichtesten getroffen werden können, bzw. auf welche Weise es am meisten Spaß macht. Mögliche Varianten sind: mit der Hand, rückwärts geworfen oder mit einem Tennisschläger/ Holzschläger (ev. auch einen zugeworfenen Ball weiterschießen) ...
Material: Dosen, verschiedene Schläger (z.B. Tennisschläger, Holzschläger), Tennisbälle

Hagrid ist besonders bekannt für seine große Liebe zu Tieren und sein gutes Gespür im Umgang mit ihnen. Hagrid lernt eine Methode zur Beruhigung von wilden Tieren:

Drachen werden umso verwirrter, je mehr Spiegelbilder sie von sich sehen, und trollen sich dann auch für einige Zeit von ihrem Lieblingsplatz. Um für alle Fälle gerüstet zu sein, bringt Hagrid den Kindern das Spiel Steigerungskarussell bei: Eine/r übernimmt den Part des Drachen und macht eine einfache „drachische“ Bewegung und ein entsprechendes Geräusch dazu. Die anderen stellen sich ihm/ihr gegenüber in einem Halbkreis auf. Das Kind ganz links beginnt, Geräusch und Bewegung nachzumachen, dann ist immer das jeweils nächste Kind dran, wobei die Bewegung bei jedem Kind etwas größer & das Geräusch etwas lauter wird.

Percy Weasley ist der Vertrauensschüler von Gryffindor (eine Art Klassensprecher) und hat als solcher einen besonders guten Draht zu allen Lehrer/innen. Er muss sich bei seiner Station ein "V" basteln, das er dann an seiner Kleidung anbringt und ihn als "Vertrauensschüler" kennzeichnet.

Um nachher noch besser mit den anderen kommunizieren zu können, spielt diese Gruppe folgendes Spiel (Activity):

Du hast Zettel mit Begriffen vorbereitet, die so umschrieben werden sollen, dass die anderen Kinder erraten können, worum es geht. Ein Kind zieht einen Zettel und alle anderen Kinder haben eine gewisse Zeit lang (z.B. 1 Minute) Zeit, um den Begriff zu erraten. Die Kinder können natürlich auch selbst Begriffe aufschreiben. (Auf jeden Fall solltest du dir die Zettel der Kinder ansehen und allzu schwierige oder peinliche Begriffe aussortieren.) Variante: Immer zwei Kinder ziehen einen Begriff und erklären ihn für die anderen.

Material: Zettel mit Begriffen, Karton, buntes Papier, Stifte, Sicherheitsnadeln, Klebstoff, Scheren, Tixo

Während die Übungsphase bei den Stationen zu Ende geht, wird langsam Unruhe spürbar. Das Gerücht, Harry Potter sei "entführt" worden, macht die Runde. Schon bald bittet Dumbledore alle Kinder zusammenzukommen und verkündet, dass leider tatsächlich eine Eule die schlechte Nachricht gebracht habe, und zwar von Harry persönlich. Er sei entführt worden und bitte die Kinder um Hilfe, da er sich alleine nicht befreien könne.

Inzwischen machen sich die anderen Gruppenleiter/innen auf den Weg zu ihrem Posten, den sie während der zweiten Spielphase betreuen.

Sucht Harry!

Da niemand genau weiß, wo Harry ist, müssen sich die Gruppen auf den Weg ins Spielgebiet machen, um Hinweise zu suchen. Die Posten sind im Spielgebiet verstreut, sie können von den Gruppen in beliebiger Reihenfolge besucht werden. Für diese Phase des Spiels ist es ganz wichtig, dass das Spielgebiet klar abgegrenzt ist und die Grenzen allen bekannt sind!

Bevor die Gruppen losziehen werden sie noch von Dumbledore daran erinnert, dass er für Fragen zur Verfügung steht und jederzeit von Percy aufgesucht werden kann. Hüten sollen sie sich allerdings vor Draco Malfoy, Harrys größtem Rivalen in der Schule, der sie bei ihrem Unternehmen stören will und ihnen sicher etwas wegnehmen wird, wenn er auf sie trifft.

Die Stationen:

Dumbledore: Bei ihm kann sich Percy (und nur dieser, da er ja Vertrauensschüler ist) für die verschiedenen Aufgaben Tipps holen.

Bei ihm erfährt man auch, dass man über Malfoy einen Bann verhängen kann: Dazu müssen sich zwei Gruppen zusammenschließen und einen Kreis um ihn bilden. Danach ist er für einige Zeit versteinert (bis die Gruppen in sicherer Entfernung sind) und kann die Kinder in dieser Zeit nicht „ärgern“.

Draco Malfoy hat natürlich großes Interesse daran, dass Harry nicht gefunden wird und will die Gruppen bei ihrer Suche „stören“. Er versucht Kinder zu fangen – hat er ein Kind berührt, so ist dieses versteinert und bleibt stehen. Die anderen Kinder können es wieder erlösen, indem zwei Kinder sich an den Händen fassen, das versteinerte Kind in die Mitte nehmen und „Erlöst!“ rufen.

Wichtig ist, dass Malfoy kein wirkliches Ärgernis für die Gruppen ist, also die einzelnen Gruppen nicht zu oft „stört“, sondern sie nur ein wenig von ihren Aufgaben abhält.

Hausmeister Filch ist wieder einmal dabei, seine Pokale zu putzen. Leider kann er seine Leiter nicht finden und bittet daher George, ihm die obersten Pokale vom Regal zu schießen. Dafür sind auf einem Brett mehrere Dosen aufgestellt. Die Aufgabe der anderen Kinder ist es, die Tennisbälle wieder einzusammeln und George zuzuwerfen, bzw. können sie natürlich auch die eine oder andere Wurfart versuchen.

Wenn mindestens die Hälfte der Pokale gefallen ist, gibt Filch der Gruppe als Dankeschön einen verschlüsselten Brief, in dem steht, wo Harry zu finden ist.

Material von der Übungsphase.

Professor McGonagall bereitet ein Verwandlungsspiel für die nächste Unterrichtsstunde vor. Sie bittet Ginny, die es schon kennt, sie beim Test des Spiels zu unterstützen. Ginny soll durch 4 verschiedene Löcher des Spinnennetzes, ohne die Fäden dabei zu berühren. Die anderen Kinder dürfen ihr helfen, indem sie sie heben, halten, stützen usw. Natürlich dürfen auch sie nicht am Netz ankommen.

Nachdem die Aufgabe gelöst wurde, erhält die Gruppe einen Zauberstab.

Material von der Übungsphase, ein Zauberstab für jede Gruppe

Peeves, der Hausgeist von Hogwarts, hat sich ein besonders kniffliges Spiel ausgedacht, um die Schüler/innen vom Lernen abzuhalten: das Treppenchaos. Ron soll seiner Gruppe das Spiel

erklären, an der Lösung darf natürlich gemeinsam gearbeitet werden. Auch Peeves greift helfend ein, bevor es zu schwierig wird.

Als Belohnung gibt es einen Teil des neuesten Zauberspruchs, der gegen Banne aller Art wirkt. Der Spruch ist in so viele Stücke geteilt, wie es Gruppen gibt. Jede Gruppe bekommt einen anderen Teil, und nur alle Gruppen gemeinsam können Harry befreien.

*Ravenclaw, Hufflepuff und Gryffindor -
Hogwarts Meister, das ist Dumbledore.*

*Das Lösen von dem Zauberbann
ist etwas, was nicht jeder kann.*

*Doch wer den Stab nach Osten hält
und dabei auf die Knie fällt,*

der kann Harry gleich erlösen

von dem Fluch, dem furchtbar bösen.

Material: Zettel mit einem Zauberspruchteil für jede Gruppe

Der Drache bewacht den Schlüssel zu Harrys Verlies. Die Aufgabe der Kinder ist es, das nachzumachen, was der Drache tut, um ihn zu verwirren und ihn vom Schlüssel wegzulocken. Hagrid kann der Gruppe hier mit der in der Übungsphase erlernten Methode weiterhelfen. Der Schlüssel ist im Umkreis von einigen Metern versteckt. (Damit nicht eine Gruppe mehrere Schlüssel nimmt, legt der Drache immer nur einen Schlüssel aus.)

Material: Schlüssel, ev. aus Karton ausgeschnitten

Aktion Befreiung

Wenn die Kinder die Botschaft entschlüsselt haben, Zauberstab, -spruch und Schlüssel besitzen und den Brief entschlüsselt haben, begeben sie sich an den Ort, an dem Harry gefangen ist, wo sie bereits Dumbledore erwartet. Sobald alle Gruppen versammelt sind geht es an die Befreiung von Harry: Die Gruppen richten ihre Zauberstäbe auf den Ort, wo Harry sitzt, dann sagen sie gemeinsam den Spruch auf und führen die darin genannten Bewegungen aus. Schließlich müssen Harry noch alle Schlüssel zugeworfen werden, damit der Gefängniszauber außer Kraft ist. Sogleich ist Harry befreit und bedankt sich sehr herzlich bei den Kindern. Wenn es in eure Lager-Planung passt, kann Harry auch alle als Dankeschön zu einem Festessen einladen!

Treppenchaos

Für das Spiel braucht man nicht unbedingt Stufen, man kann auch abgegrenzte Felder verwenden. Die Kinder teilen sich in zwei Gruppen (ev. durch unterschiedlich farbige Krepppapier-Bänder gekennzeichnet) und stellen sich in einer Linie auf der Stiege gegenüber so auf, dass jedes Kind auf einer eigenen Stufe steht und die Gruppen einander anschauen. Zwischen den beiden Gruppen ist eine Stufe Platz. Aufgabe der beiden Gruppen ist es nun, ihre Plätze zu tauschen, und zwar so, dass die auf der Stiege höherstehende Gruppe die Stiege hinunterwandert und die weiter unten stehende Gruppe hinaufwandert.

Folgende Bewegungen sind erlaubt:

1. Man kann sich nur auf eine freie, vor sich befindliche Stufe bewegen.
2. Man darf um eine Person herum, die einen anschaut (= Mitglied der anderen Gruppe), auf eine freie Stufe gehen. Die leere Stufe muss sich direkt hinter diesem/r Spieler/in befinden.

Folgende Bewegungen sind nicht erlaubt:

1. Jede Bewegung rückwärts.
2. Jede Bewegung um eine/n Spieler/in der eigenen Mannschaft herum.
3. Jede Bewegungssequenz, in der sich zwei Personen zur gleichen Zeit bewegen.

Lösung: XXX_YYY → XX_XYYY → XXYX_YY →
XXYXY_Y → XXY_YXY → X_YXYXY → _XYXYXY →
YX_XYXY → YXYX_XY → YXYXYX → YXYXY_X →
YXY_YXX → Y_YXYXX → YY_XYXX → YYYX_XX →
YYY_XXX