

## Harry Potter

nach den Ideen aus der gleichnamigen Buchserie

von J.K. Rowling, Bloomsbury-Verlag, 1997

Die ursprüngliche Geschichte des Jungen Harry Potter, der seine Schuljahre im Zaubererinternat Hogwarts verbringt und dort mit seinen Freunden die magische Welt kennenlernt und gegen den bösen Magier Lord Voldemort und dessen Todesser kämpft, wird in dieser Stundeneinheit für jüngere Kinder adaptiert.

### Einstieg :

#### **Sprechender Hut:**

Die Kinder sitzen U-förmig, ein besonderer Platz zum Sitzen befindet sich am offenen Ende. Ein Kind nach dem anderen wird aufgefordert sich auf den Platz zu setzen und bekommt den Zauberhut aufgesetzt. Dieser verkündet nun, zu welchem Haus das Kind gehört.

#### **Häuserbau:**

Aus unterschiedlichen Materialien baut jedes „Haus“ sein Gebäude und kennzeichnet es mit seinem Wappen.

### Hauptteil :

#### Hogwarts

#### **Finde Dein Haus!**

Die Kinder bewegen sich zu Musik. Beim Stoppen der Musik und auf das Ertönen des Zauberspruches „**Immobilus**“ hin, erstarren die Kinder bis der erlösende Spruch „**Relaschio**“ erklingt. Nun gibt es unterschiedliche Aufgabe, z.B. Treffe Dich im Raum mit allen Kindern Deines Hauses

#### Magische Wesen

„ *Hogwarts liegt in der Nähe eines Zauberwaldes. Dort leben ganz spezielle Wesen: Drachen, Einhörner, Trolle, Knallrumpfige Kröter...*

*Die Einhörner sind ganz besonders zarte Wesen. Ihr Schweifhaar ist für die Zauberer wertvoll. Braut man damit einen Zaubertrank, bekommt man die schönsten Träume geschenkt.“*

#### **Einhornschweiffangen :**

Jedes Kind klemmt sich ein Seil hinten als Schweif in den Hosenbund. Das Zaubererkind jagt den rennenden Kindern hinterher und schnappt sich die Schweife.

#### **Der dreiköpfige Hund:**

*Ganz besonders im Blick behalten, muss man den dreiköpfigen Hund. Mit seinen drei Köpfen auf dem Hundekörper kommt man kaum ungesehen an ihm vorbei. Selbst, wenn er schläft, ist immer ein Auge geöffnet. Achtet auf ihn, er liegt oft ganz still in einer Ecke und doch ist er schnell und gefährlich.*

Drei Kinder werden mit dem Rücken zueinander zusammengebunden indem ein Seil um ihre Hüfte geschlungen wird. Nun bewegen sie sich über eine festgelegte Strecke oder einen Parcour vorwärts.

#### **Knallrumpfiger Kröter:**

*Der knallrumpfige Kröter lebt auch im Zauberwald. Er wird bis zu drei Meter lang. Mit seinem giftigen Stachel ist er tödlich. Sein Körper ist durch einen dicken Panzer geschützt. Nur der ungepanzerte Bauch kann mit einem Lähmzauber getroffen werden.*

Als knallrumpfiger Kröter bewegen sich die Kinder auf allen vieren (im Freien auf einer weichen Unterlage) vorwärts. Das Zaubererkind verfolgt sie und versucht die sich wehrenden Kröter auf den Rücken zu drehen, die Hand auf den Bauch zu legen und

sie durch den Ausruf des Zauberspruches „**Petrificus Totalus**“ zu lähmen. Der besiegte Kröter bleibt auf dem Boden liegen bis alle bewegungsunfähig sind.

Alternative: Der besiegte Kröter unterstützt das Zaubererkind.

## Hogsmeade

*Nahe der Zaubererschule Hogwarts befindet sich das Dörfchen Hogsmeade. Dort halten sich die Bewohner von Hogwarts gerne auf um Butterbier zu trinken, Süßigkeiten, auch magische, zu kaufen oder um Zauberer und Hexen zu treffen. Ganz besonders gern mögen die Schüler „Bertie Botts Bohnen jeder Geschmacksrichtung“. Wenn sie diese zu sich nehmen, verwandeln sie sich in alle möglichen Tiere und Gegenstände.*

Beispiele:

**Transformare carrus**-verwandle Dich in ein Auto

**Transformare unicornus**-verwandle Dich in ein Einhorn

## Abschluss:

*Das Schuljahr ist nun bald zu Ende, doch bevor die Zauberschüler in die Ferien fahren, findet das große Quidditch-Turnier statt. Die vier Häuser schicken ihre schnellsten und besten Sportler auf den Platz.*

### **Quidditch- Turnier (sehr vereinfachte Regeln, kompliziertere Varianten findet man im Internet)**

Je zwei Häuser treten gegeneinander an. Jede Mannschaft stellt einen Hüter, einen Sucher und Jäger. Jeder Hüter bewacht seine drei Reifen (vgl.Torwart-Tor).

Die Sucher stehen zunächst am Spielfeldrand und beobachten das Spiel bis zu ihrem Einsatz (Fangen des Schnatzes). Der Übungsleiter spielt den Schnatz und hat sich dazu den Faden mit dem Aluball hinten an die Hose oder um den Bauch gebunden. Die Jäger stehen sich mit Blick auf die gegnerischen Reifen gegenüber.

Das Spiel beginnt:

- Der Ball wird von der Seite vom Übungsleiter eingeworfen
- Die Jäger fangen, werfen und rennen und versuchen den Ball in einen der drei gegnerischen Reifen zu bekommen.
- Der Hüter wehrt ab
- Jeder Treffer gibt 10 Punkte
- Im Laufe des Spieles schwirrt der Schnatz über das Spielfeld
- Die Sucher verfolgen den Schnatz und versuchen den Aluball an sich zu bringen. Währenddessen verfolgen Jäger und Hüter weiterhin ihr Spiel.
  
- Der Sucher, der den Schnatz erwischt, erringt 30 Punkte für seine Mannschaft
- Das Spiel ist beendet.

### **Quelle (Zaubersprüche, Begriffserklärungen):**

**Pemerity Eagle „Das inoffizielle Harry Potter Buch der Zauberei“ riva Verlag, 2017**

Workshop-Titel:

Referent/in:

**KINDERTURN-KONGRESS**  
**6. – 8. MAI 2022**  
**SPORT STUTTGART**