

Hexe Lilli Lesenacht

1. Einleitung: Wer ist Hexe Lilli? Wie ist sie zur Hexe geworden?

- Powerpoint Präsentation
- Hexenbesen-Reiten: zwei Erwachsene halten einen Besenstiel. Eine Hexe setzt sich drauf. Die Erwachsenen laufen langsam los. Kann sich die Hexe auf dem „fliegenden Besen“ halten?
- Leseprobe: Hexe Lilli und das Buch des Drachen. S. 15-24

2. Das Zauberbuch

Fällt dir beim Hexen nichts mehr ein,
wird dieses Buch dir nützlich sein.
Krötenkacke, Drachenblut,
dieses Buch ist wirklich gut!

Im Zauberbuch sind alle Hexentricks nach Buchstaben geordnet. Die erste Hexerei beginnt mit dem Buchstaben A:

Aale angeln – aber am Abend.

Und die letzte Hexerei beginnt natürlich mit dem Buchstaben Z:

Zornige Zombies zum Zwacken zwirbeln.

Gemeinsam wird ein Zaubersprüche-Abc erstellt

3. Hexe Lillis großes Geheimnis

Das Brettspiel ist eingescannt und wird über Beamer auf die Leinwand übertragen und gemeinsam gespielt.

4. Stationenspiel: Die Hexenprobezeit bestehen

- Leseprobe: Hexe Lilli und das Buch des Drachen. S. 58-62
- Die Kinder in vier Gruppen einteilen. Hexenzeugnisse austeilen.

1. Station: Der Flugdrache Hektor

Leseprobe: Hexe Lilli und das Buch des Drachen. S. 8-11

Die Kinder falten laut Anleitung einen Drachen und veranstalten ein Wettfliegen: Wer schafft es am weitesten? Zielfliegen: wer kann durch den Reifen fliegen? (Jedes Kind hat 5 Versuche) Die Weite und die geschafften Zielflüge werden ins Hexenzeugnis eingetragen.

Wenn noch Zeit ist, bis die nächste Gruppe kommt: Flugdrache falten aus Armin Täubner, Origami für alle, S. 120-123.

Gruppe weiterschicken zu Station 2.

2. Station: Das überschwemmte Klassenzimmer

Leseprobe: Hexe Lilli und das Buch des Drachen. Leseprobe S. 64-70

Viereckigen Bottich mit Puppenhaus-Klassenzimmer unter Wasser setzen. Zuerst wird die Rechenhexerei durchgeführt (Hexe Lilli Expertenbuch, S. 25-27). Als Belohnung für das richtige Ergebnis bekommt jedes Kind einen Strohhalm und einen kleinen Eimer und saugt mit dem Strohhalm das Wasser aus dem Bottich in den Eimer, um die Klasse wieder trocken zu legen. Zeit stoppen und in das Hexenzeugnis eintragen.

Wenn noch Zeit ist, bis die nächste Gruppe kommt: Rechenhexereien

Gruppe weiterschicken zu Station 3.

3. Station: Hieronimus hat das Hexenbuch versteckt

Leseprobe: Hexe Lilli und das Buch des Drachen S. 94-101

Das Hexenbuch wurde im Kinderbuchregal versteckt, indem es mit einem anderen Buch vertauscht wurde. Die Titelbilder verschiedener Bücher sind in der Kinderbuchabteilung versteckt und müssen, ebenso wie die anderen 4 Hinweise, mit Hilfe von Rätseln gefunden werden. Die Hinweise helfen, die Titelbilder auf das richtige Buch zu reduzieren. Den 5. Hinweis gibt die Aufsichtsperson.

Das gefundene Buch ist mit einem Hexenrad verschlossen (siehe Sylvia Näger/Sabine Wiemers: Hexentanz und Zauberkraut. Patmos, 2005. S. 46). Der Farbcode muss geknackt werden, damit sich das Buch öffnen lässt.

Farbcode: lila-gelb-türkis-gelb = HEXE

Zeit stoppen und in das Hexenzeugnis eintragen.

Wenn noch Zeit ist, bis die nächste Gruppe kommt: Welche Hexen kennen die Kinder außer Hexe Lilli noch? Weitere Farbcodewörter raten.

Gruppe weiterschicken zu Station 4.

4. Station: Die Weltbeherrschungsmaschine stoppen

Leseprobe: Hexe Lilli und das Buch des Drachen S. 169-177

Zwei Kabel der Weltbeherrschungsmaschine müssen durchgeschnitten werden, um das finstere Werk von Hieronymus zu verhindern. In eine aus Pappkarton gebastelte Computeratrappe führen verschieden farbige Schnüre, aber nur zwei sind wirklich mit dem Computer verbunden. Um die richtigen Farben herauszufinden, muss der Hinweis in Hexe Lillis Geheimschrift entschlüsselt werden (Hexe Lilli Expertenbuch S. 54-55). Der Codebuchstabe dazu ist in einem Buchstabenrätsel versteckt.

Zeit stoppen und in das Hexenzeugnis eintragen.

Wenn noch Zeit ist, bis die nächste Gruppe kommt: andere Geheimschriften ausprobieren.

Gruppe weiterschicken zu Station 1

5. Auswertung des Stationenspiels:

Während das Stationenspiel ausgewertet wird, spielen die Kinder „Magische Leuchtschrift“ (Hexe Lilli Expertenbuch, S. 60): Im verdunkelten Raum schreibt ein Erwachsener mit einer Taschenlampe Wörter an die Wand (Hexe, Besen, Nacht,...). Die Kinder müssen versuchen, das Wort zu erraten.

6. Siegerehrung:

Siegergruppe erhält das magische Zauberbuch als Kuchen bzw. Krötenschleim: Apfelmus mit geschlagenem Schlagobers vermischen und mit Lebensmittelfarbe grün färben.

7. Süße Mitternachtsjause

Mit Keksen, Waffeln und Eischnee wird eine Weltbeherrschungsmaschine gebaut.

8. Heimkino: Hexe Lilli Zeichentrickfilm oder Bibi Blocksberg Film

Mit Beamer auf große Leinwand übertragen.

9. Lesen, Lesen, Lesen....und geistern...

10. Am nächsten Tag: Frühstück, Aufräumen