

SCHWEIZER ERZÄHLNACHT 2015

13. NOVEMBER 2015

IDEEN UND TIPPS

Die Schweizer Erzählnacht regt an, vorzulesen, zu schreiben, zu rezitieren, zu inszenieren und zuzuhören, und zwar überall im ganzen Land, in der gleichen Nacht und unter dem gleichen Motto.

Dieses Jahr lautet es:

Hexereien und schwarze Katzen

Sorcières et chats noirs

Streghe e gatti neri

Strias e gjats nairs

WERDEN SIE ERZÄHLNACHT-VERANSTALTER

Die Schweizer Erzählnacht lebt von den Anlässen, die in den Schulen, Bibliotheken, Buchhandlungen, Kleintheatern und anderen Institutionen organisiert werden. 2014 fanden über 630 Veranstaltungen in der ganzen Schweiz statt.

Werden auch Sie Erzählnacht-VeranstalterIn und ermöglichen Sie Ihrem Publikum ein unvergessliches Geschichten-Erlebnis. Das SIKJM unterstützt Sie bei Ihren Vorbereitungen mit Ideen und Tipps zum Motto, die Sie nachfolgend finden. Auf www.sikjm.ch finden Sie ausserdem eine Liste mit thematisch passenden Büchern, Hörbüchern und DVDs sowie Hintergrundinformationen zur Erzählnacht und Tipps, wie Sie Ihren Anlass öffentlich bekannt machen können.

Ab August 2015 können Sie Plakate und Postkarten bestellen und Ihren Anlass auf unserer Website anmelden: www.sikjm.ch – Literale Förderung – Projekte – Schweizer Erzählnacht. Auch wenn Sie keine Plakate bestellen, bitten wir Sie um die Anmeldung Ihres Anlasses. So wird sichtbar, wie vielseitig und flächendeckend die Schweizer Erzählnacht ist.

Die Schweizer Erzählnacht ist ein Leseförderungsprojekt des Schweizerischen Instituts für Kinder- und Jugendmedien SIKJM in Zusammenarbeit mit Bibliomedia Schweiz und UNICEF Schweiz.

Die Schweizer Erzählnacht beruht auf drei Prinzipien:

1. Gleiche Nacht

Die Schweizer Erzählnacht findet immer am zweiten Freitag im November statt. Mit dem Übergang vom Spätherbst zum Winter kommen Erzählen und Vorlesen so richtig zum Zug. Und der Freitag ist ideal, er lädt zum Ausdehnen der Nacht geradezu ein. Das gemeinsame Übernachten am Ort des Lesens wirkt bei Kindern und Jugendlichen häufig nachhaltig im Sinne einer Bindung an den Ort des Lese-Geschehens.

2. Gleiches Motto

Das Schweizerische Institut für Kinder- und Jugendmedien SIKJM, Bibliomedia Schweiz und UNICEF Schweiz legen gemeinsam ein Motto fest, das breit einsetzbar ist und der Fantasie von VeranstalterInnen weiten Raum lässt.

3. Individuelle Gestaltung

Wie die einzelnen Veranstaltungen aussehen und für wen sie bestimmt sind, ist offen, ebenso das Wo. Zum Vorlesen, Erzählen, Rezitieren und Inszenieren eignet sich jeder Ort, an dem Sie Ihr Publikum ins Reich der Fantasie und der Geschichten entführen können. Ihren Ideen sind keine Grenzen gesetzt: Ausgangspunkt können bestehende oder eigens für diesen Anlass produzierte Texte sein, die dann vorgelesen oder szenisch mit verteilten Rollen und musikalischer Untermalung dargeboten werden; es eignen sich z.B. Märchenstunden und Autorenlesungen, auch Rätsel und der Einbezug von kulinarischen Elementen sind attraktiv für alle.

Auf den folgenden Seiten bieten wir Ihnen verschiedene Materialien

Wort- und Textsammlungen zum Motto der Erzählnacht 2015	S. 4
Glück oder Pech? – Aberglaube hier und überall	S. 6
Action! Sprechen und spielen, drinnen und draussen	S. 10
Weitere nützliche Links	S. 16
Organisations-Checkliste für Schulen	S. 17

Eine Liste mit Büchern, Hörbüchern und DVDs für Kinder, Jugendliche und Erwachsene finden Sie in einem separaten PDF auf unserer Website: www.sikjm.ch – Literale Förderung – Projekte – Erzählnacht.

Worterklärungen

Hexe

Im Volksglauben, besonders in Märchen und Sagen ist die Hexe ein weibliches, dämonisches Wesen, meist in Gestalt einer hässlichen, buckligen alten Frau mit langer, krummer Nase, die mit ihren Zauberkraften den Menschen Schaden zufügt und oft mit dem Teufel im Bunde steht.

Das Wort Hexe kommt aus dem Mittelhochdeutschen hecse, hesse, althochdeutsch hagzissa, hag(a)zus(sa); und ist Bestandteil und wahrscheinlich verwandt mit Hag. Hag bedeutet auf Zäunen oder in Hecken sich aufhaltendes dämonisches Wesen.

Übersetzungen:

witch (en), magjistare (alb), vještica (bos), 巫婆 (chin), heks (dän), noita (fin), sorcière (fr), strega (it), heks (nid), czarownica (pol), bruxa (port), bruja (esp), cadı (tür), boszorkány (ung)

Hexenwörter:

hexen, hexenartig, Hexenbesen, Hexenei, Hexeneinmaleins, Hexenhaar, hexenhaft, Hexenhammer, Hexenhaus, Hexenhäuschen, Hexenjagd, Hexenkessel, Hexenküche, Hexenkult, Hexenkunst, Hexenmeister, Hexenmilch, Hexenprozess, Hexenring, Hexensabbat, Hexensalbe, Hexenschuss, Hexentanz, Hexenverbrennung, Hexenverfolgung, Hexenwahn, Hexenwerk, Hexenwesen, Hexer, Hexerei

Hexerei

Hexerei ist ganz vereinfacht gesagt, die Fähigkeit zu zaubern.

Synonyme:

Schwarzkünstlerin, Schwarzmagierin, Zauberin, Furie, Xanthippe, Megäre, Hausdrachen, Zankteufel, Schreckschraube, Beißzange, Giftnudel, Giftspritze, Kratzbürste, Fuchtel

Hexenmärchen

Die literarischen und filmischen Verarbeitungen des Hexenmotivs sind zahllos und reichen von Shakespeares „Macbeth“ über Goethes „Faust“ und Fontanes „Die Brück' am Tay“ bis etwa zum „Blair Witch Project“. Das traditionelle (Schreckens-)Bild der Hexe lebt in modernen Märchen wie den Hexen von Eastwick fort.

Zauberer

Als Zauberer oder Magier werden Menschen bezeichnet, deren Fähigkeiten aus der Perspektive des Beobachters nicht in Einklang mit dessen bisheriger Interpretation der Umwelt stehen und sich von ihm auch nicht religiös deuten lassen. (<http://de.wikipedia.org/wiki/Zauberer>)

Zauberei-Wörter

bezaubern, Magie, verzaubert, Zauberei, Zauberer, Zauberbuch, Zauberei, Zauberformel, Zauberhand, Zauberkraft, Zauberkunst, Zauberkunststück, Zauberland, zaubern, Zaubernuss, Zauberspruch, Zauberstab, Zaubertrick, Zauberwort, Zauberwürfel

Synonyme:

Hexer, Hexenmeister, Magier, Magus, Schwarzkünstler, Nigromant, Illusionist, Magier, Taschenspieler, Zauberkünstler, Manipulator, Eskamoteur

Zauberei

Die Beherrschung magischer Kräfte und ihre Verwendung für bestimmte Ziele.

Freitag, der Dreizehnte

Der Freitag der 13. gilt im Volksglauben als Tag, an dem besonders viele Unglücke passieren. Die irrationale Furcht vor einem Freitag, dem 13. wird auch als Paraskavedekatriaphobie bezeichnet. Diese kann im Einzelfall so weit führen, dass Betroffene Reisen und Termine absagen oder sich an einem Freitag, dem Dreizehnten, nicht aus dem Bett trauen. (Wikipedia, Die freie Enzyklopädie. Bearbeitungsstand: 4. April 2015, 18:10 UTC.)

Als besonderer Unglückstag gilt es, wenn der Freitag, der 13 vom Datum her auch in der Quersumme eine 13 bildet. Das war zuletzt am Freitag, 13.10.2006, der Fall.

Zahl 13

Die Angst vor der Zahl 13 ist vielleicht der häufigste Aberglaube. So lassen viele Hotels die Zimmernummer 13 und viele Fluggesellschaften die Reihe 13 aus, damit es keine Probleme gibt.

Aberglaube

Ursprünglich eine abwertend gebrauchte Bezeichnung der Kirche für religiöse Vorstellungen, die von der christlichen Lehre abweichen und in denen Reste vorchristlichen Denkens oder magischer Vorstellungen vermutet wurden. Dazu gehören die Praktiken und Riten, die ausgeübt werden, um bestimmte magische Wirkungen herbeizuführen oder unerwünschte abzuwehren (durch Wahrsagen, Beschwörungen u. Ä.), aber auch der Glaube an Dämonen sowie an übernatürliche Kräfte von Menschen und Dingen (z.B. Hexerei, Talismane). (<http://www.wissen.de/lexikon/aberglaube>)

Schwarze Katze

Weit verbreitet ist der Aberglaube, dass wenn die schwarze Katze von rechts nach links läuft, dies Glück bringt, von links nach rechts dagegen Unglück. Die Verbindung der linken Seite mit etwas Negativem ist typisch für den bis heute bekanntesten Katzen-Aberglauben. Hier vermischt sich der Aberglaube mit der Symbolik der Körperseiten: Links gilt als negativ, schwach und schlecht; rechts als positiv, stark und gut.

Wenn jemandem eine schwarze Katze über den Weg läuft, so muss man, um das Unglück zu verhindern, drei Steine über die Katzenspur werfen oder auf einen Stein spucken.

Eine schwarze Katze bringt dem Haus Glück, eine dreifarbige Katze schützt vor Feuer.

Leckt sich die Katze gegen den Haarstrich, so folgt Regen.

Frisst die Katze Gras, regnet es bald.

Kratzt die Katze am Tischbein oder an einem Brett, dann wird es windig.

Geht sie längere Zeit nicht aus dem Haus, so wird es kalt.

GLÜCK ODER PECH? – ABERGLAUBE HIER UND ÜBERALL

Glücksbringer

Vierblättriges Kleeblatt
Schornsteinfeger
Marienkäfer
Schwein
Dreifarbige Katzen
Hufeisen
Brot und Salz
Fliegenpilz
Mistel

Münzen in eine Brunnen werfen
Sternschnuppen
Daumen drücken
Die Zahl 13
Dreimal auf Holz klopfen
Das Brautpaar mit Reis bewerfen
den Daumen drücken
Schwein

Glücks-Sprüche

Das Glück ist das einzige, was sich verdoppelt, wenn man es teilt.

Viele Menschen versäumen das kleine Glück, während sie auf das Große vergebens warten. Pearl S. Buck

Man will nicht nur glücklich sein, sondern glücklicher als die anderen. Und das ist deshalb so schwer, weil wir die anderen für glücklicher halten, als sie sind. Charles-Louis de Montesquieu

Scherben bringen Glück.

Jeder ist seines Glückes Schmied.

Glück im Unglück haben.

Mehr Glück als Verstand

Glück und Glas wie leicht bricht das.

Glück hat auf die Dauer nur der Tüchtige.

Unter einem glücklichen Stern geboren sein.

Schafe zur Linken, das Glück wird dir winken.

Suganya, auch Sugi genannt, gilt als Glücksbringer.

Interkulturelle Glücksbringer

Fatimas Hand

Besonders im arabisch/islamischen Raum ist die Hand der Fatima ein beliebtes Symbol und Vorlage für Schmuckanhänger.

Luck Feet (Indien)

Aufkleber mit kleinen Fußabdrücken heißen insbesondere im Norden Indiens auf vielen Türschwellen die Besucher willkommen. Die Spuren gehören der hinduistischen Göttin Lakshmi und sollen Glück, Reichtum und Harmonie schenken.

Maneki Neko (Japan)

Maneki Neko ist eine kleine Porzellan-Katze genannt, die mit einer Pfote winkt und Glück und Wohlstand garantieren soll. Winkt sie mit rechts, so bedeutet das Wohlstand. Winkt sie mit links, so bedeutet das Glück.

Daruma (Japan)

Daruma ist eine Figur aus Pappmaché, die den buddhistischen Mönch Bodhidharma darstellt. Der Glücksbringer soll helfen, Wünsche zu erfüllen.

Horn (Neapel)

Das Horn (Corno) ist ein Glücksbringer in Form einer Peperoni-Schote, der gegen den bösen Blick helfen soll. Er war bereits im alten Pompeji üblich.

Skarabäus (Altes Ägypten und weitere Länder der Antike)

Im Alten Ägypten war der Skarabäus, ein Stein in Form eines Käfers, ein gängiger Glücksbringer. Skarabäen wurden auch in phönizischen und punischen Gräbern gefunden, waren also wohl über Ägypten hinaus verbreitet.

Würfel

Der Würfel repräsentiert das Schicksal und die unvorhersehbaren Seiten des Lebens. Nicht nur beim Glücksspiel soll der Würfel Glück bringen, sondern auch als Geschenk zum Neujahrsgruß wird er gerne zur Symbolisierung des Glücks verwendet.

Tibetische Glückssymbole

Fische, Schirm, Muschel, Endlosknoten, Rad, Lotusblume, Vase, Fahne

Türkische Glückssymbole

Nachts die Nägel kürzen verkürzt auch das Leben.

Das Baby an den Füßchen küssen bringt dem Baby Unglück.

Kinderwäsche lässt man nicht länger als bis zum Sonnenuntergang hängen, sonst wird das Kind verzaubert.

Schere und Messer werden nie von Hand zu Hand gereicht, Schere bedeutet Feind.

Pech-Bringer

Wenn beim Schwören ein Fuß hoch gehoben wird, so gilt der Schwur nicht.

Zwischen Weihnachten und Neujahr Bettwäsche zum Trocknen aufhängen.

Laut über sein Glück oder seine Zufriedenheit sprechen

schwarze Katze (von links)

ein Messer finden

zu früh zum Geburtstag gratulieren

einen Spiegel zerbrechen

Blumen in ungerader Zahl verschenken

Das Salz fällt um.

unter einer Leiter durchgehen

Raben auf dem Hausdach

Pechsprüche

Man kann auch im Pech noch von Glück reden.

Dir kann passieren, was will. Es gibt immer einen, der es kommen sah.

Glück entsteht oft durch Aufmerksamkeit in kleinen Dingen, Unglück oft durch Vernachlässigung kleiner Dinge.

Ein Augenblick Gelassenheit kann viel Unglück verhüten.

Mutig hebe Deinen Kopf, hat das Unglück Dich beim Zopf.

Glück und Unglück nehmen den Menschen die Maske ab.

Reichtum beglückt, wenn wir ihn besitzen, und macht tief unglücklich, wenn er uns besitzt.

Das Glück kommt nur von einer Seite, das Unglück von allen.

Im Glück sei nicht übermütig, im Unglück nicht verzagt.

Wer Singen und Lachen kann, der erschreckt sein Unglück.

Joey ist nicht dumm – er hat manchmal nur Pech beim Denken!

Gegenliebe zu finden, das ist ein Glück, bei dem man viel Pech haben kann!

Unglück hat wollene Socken an. (Sprichwort)

Am vorderen Tor wehrt man den Tiger ab, und durch die Hintertüre kommt der Wolf ins Haus.
(Sprichwort)

Kein Unglück so groß, es hat ein Glück im Schoss. (Sprichwort)

Spezielle Verhalten

Finger kreuzen: Man will das Versprechen nicht halten

Eine Knabenkrautwurzel bei sich tragen: Soll vor Geldsorgen bewahren

Auf eingenommenes Geld spucken: Soll dafür sorgen, dass es sich stark vermehrt.

Während der Karnevalszeit Hirsebrei essen

Beim ersten Kuckucksruf im Frühjahr oder beim Anblick der ersten Schwalbe Geld im Sack haben

ACTION: SPRECHEN UND SPIELEN, DRINNEN UND DRAUSSEN

Hexensprüche

Schwarzes Schaf und lila Huhn, verhext ist Heute all Dein Tun!
Eins, zwei, drei, vier Hosenmatze, hab mit 20 eine Glatze!
Mit Zauberblick, verhex ich Dich, in Deinem Kopf bin nur noch ich!
Hexenbesen, Zauberhut, heut hab ich den größten Mut!
Zauberkraut und Hexenbrühe, vergebens ist all Deine Mühe!
Wirbelsturm und Herzklabaster, ich wünsch mir jede Menge Zaster!
Mäusebein und Krötendreck, fertig ist der Tisch gedeckt!

Morgens früh um sechs kommt die kleine Hex'.
Morgens früh um sieben schabt sie gelbe Rüben.
Morgens früh um acht wird Kaffee gemacht.
Morgens früh um neun geht sie in die Scheun'.
Morgens früh um zehn holt sie Holz und Spän',
feuert an um elf, kocht dann bis um zwölf.
Fröschebein und Krebs und Fisch, hurtig Kinder, kommt zu Tisch! (Volksgut)

Ene, mene dablada, sei ruhig, sonst bist du nicht mehr da!

Muffin, Smarties, Tortenstück, heut ist mein Tag nur voller Glück!

Schlangenei und Krötendreck, was hier grad war, das ist jetzt weg!

Katzendreck und Eulenschrei, was verschwunden ist, kommt schnell herbei!

Miraculix und Abraxas
mische diesen Zaubertrank,
dass mein Lehrer dann wird krank!

Aufgepasst und 1, 2, 3:
Hexenzauber mach dich frei
schwarze Wolken ziehet zu Hauf
schwarze Wolken ziehet auf.
Rühre, spüre schau dich um
Wolken ziehet, Donner bumm
Hexentanz und Kugelblitz.

Schlangenei und Krötendreck,
was hier war, das ist jetzt weg!

Katzenauge, Eulenschrei,
was verschwunden komm herbei!

Die Hexe sich im Kreise dreht,
wer zaubern kann, weiß wie es geht!

Hasenfuss und Hühnerrei,
Zaubergeister, fliegt herbei!

Zauberstab, Zylinderhut,
Zaubergeister, helft jetzt gut!

Aus eins mach zwei, aus zwei mach eins,
so geht das Hexeneinmaleins!

Zaubersprüche

Hokus pokus fidibus,
dreimal schwarzer Kater.

Hokus, pokus,1,2,3,
das ist große Zauberei.

Lirum larum Besenstiel,
zaubern ist kein Kinderspiel.

Abra kadabra
dreimal schwarzer Kater

Zauberstab, Zylinderhut, Zaubergeister, helft jetzt gut!
Gold und Silber ist mir wurscht, ich sehe durch die Karte durch!
Lirum Larum Besenstiel, zaubern ist kein Kinderspiel!
Das ist ein einfacher Zauber, Zimmer sei jetzt einfach sauber!

Abrakadabra, dreimal schwarzer Kater,
verzaubert sei mein Vater.
Mäusedreck und Krötenspeck,
hol ihn von der Arbeit weg.
Krokodilsträne und Gänseklein,
er soll in meinem Zimmer sein.

Alles läuft so schnell,
die Lichter brennen hell,
die Autos hupen schrill,
liebe Zeit, steh still!

Der Zauberlehrling

(Johann Wolfgang von Goethe)

Hat der alte Hexenmeister
Sich doch einmal wegbegeben!
Und nun sollen seine Geister
Auch nach meinem Willen leben.
Seine Wort und Werke
Merkt ich und den Brauch,
Und mit Geistesstärke
Tu ich Wunder auch.

Walle! walle
Manche Strecke,
Daß, zum Zwecke,
Wasser fließe
Und mit reichem, vollem Schwalle
Zu dem Bade sich ergieße.

Und nun komm, du alter Besen,
Nimm die schlechten Lumpenhüllen!
Bist schon lange Knecht gewesen:
Nun erfülle meinen Willen!
Auf zwei Beinen stehe, =
Oben sei ein Kopf,

Eile nun und gehe
Mit dem Wassertopf!

Walle! walle
Manche Strecke,
Daß, zum Zwecke,
Wasser fließe
Und mit reichem, vollem Schwalle
Zu dem Bade sich ergieße.

Seht, er läuft zum Ufer nieder!
Wahrlich! ist schon an dem Flusse,
Und mit Blitzesschnelle wieder
Ist er hier mit raschem Gusse.
Schon zum zweiten Male!
Wie das Becken schwillt!
Wie sich jede Schale
Voll mit Wasser füllt!

Stehe! stehe!
Denn wir haben
Deiner Gaben
Vollgemessen! -
Ach, ich merk es! Wehe! wehe!
Hab ich doch das Wort vergessen!

Ach, das Wort, worauf am Ende
Er das wird, was er gewesen!
Ach, er läuft und bringt behende!
Wärst du doch der alte Besen!
Immer neue Güsse
Bringt er schnell herein,
Ach, und hundert Flüsse
Stürzen auf mich ein!

Nein, nicht länger
Kann ichs lassen:
Will ihn fassen!
Das ist Tücke!
Ach, nun wird mir immer bänger!
Welche Miene! welche Blicke!

O, du Ausgeburt der Hölle!
Soll das ganze Haus ersaufen?
Seh ich über jede Schwelle
Doch schon Wasserströme laufen.
Ein verruchter Besen,
Der nicht hören will!
Stock, der du gewesen,
Steh doch wieder still!

Willst am Ende
Gar nicht lassen?
Will dich fassen,
Will dich halten
Und das alte Holz behende
Mit dem scharfen Beile spalten!

Seht, da kommt er schleppend wieder!
Wie ich mich nur auf dich werfe,
Gleich, o Kobold, liegst du nieder;
Krachend trifft die glatte Schärfe.
Wahrlich! brav getroffen! =
Seht, er ist entzwei!
Und nun kann ich hoffen,
Und ich atme frei!

Wehe! wehe!
Beide Teile
Stehn in Eile
Schon als Knechte
Völlig fertig in die Höhe!
Helft mir, ach! ihr hohen Mächte!

Und sie laufen! Naß und nässer
Wirds im Saal und auf den Stufen:
Welch entsetzliches Gewässer!
Herr und Meister, hör mich rufen! -
Ach, da kommt der Meister!
Herr, die Not ist groß!
Die ich rief, die Geister,
Werd ich nun nicht los.

"In die Ecke,
Besen! Besen!
Seids gewesen!
Denn als Geister
Ruft euch nur, zu seinem Zwecke,
Erst hervor der alte Meister."

Zaubern und hexen

Zaubertricks

- <http://www.stopkidsmagazin.de/zaubern/zaubern.html>
- Zaubern mit Gemüse: <http://www.online-zauber.de/index.php/zaubern-lernen/mit-gemuese-zaubern.html>
- <http://www.kidsville.de/bibliothek/zauber/tricks/>
<http://www.labbe.de/zzebra/index.asp?thema=355>
- <http://www.kinderspiele-welt.de/spiele-fur-drinnen/zaubertricks-fuer-kinder.html>
- Zauberstab, Zaubermütze, Zauberer und Zauberfee basteln: <http://www.wunderbare-enkel.de/fasching-basteln/1374/zauberstab-zaubermuetze-zauberer-und-zauberfee>
- Historische Zaubertricks: http://home.snafu.de/tilman/zauber/zt_hist.html
- Online-Kartentricks: <http://www.stoeffche.de/games/zaubere.swf>

Hexen

- Hexenprojekte
Knusper knusper knäuschen... Mit Kindern die magische Hexenwelt entdecken Sylvia Näger (PDF-Dokument): http://www.entdeckungskiste.de/elvis_img/eki/0000420928_0001.pdf
- Walpurgisnacht feiern: <http://www.labbe.de/zzebra/>

Mit Sprache zaubern und verhexte Sprache

- Habinger, Renate. Völlig richtig – Residenz, St., 2011 (alle Stufen)
Diese bunte Karteikartensammlung lädt mit einer Vielzahl an Ideen zum Erleben, Experimentieren und Entdecken von Sprache und Fantasien ein
- Golze, Lisa. Verrücktes Mix-Max-Puzzlebuch – Arena, 2012 (V, U)
- Scheffler, Axel. Mix Max mit lustigen Reimen – Carlsen, 2012 (V, U)
- Hohler, Franz. Es war einmal ein Igel – Kinderverse (U,M)
- Weber, Markus. Meine kleine Satzwerkstatt – Moritz, 2012 (U, M)
- Schader, Basil. Sprachenvielfalt als Chance – Orell Füssli, 2000 (U, M)
- Hüsler, Silvia. Kinderverse aus vielen Ländern – Lambertus 2009 (U, M)
- Schwarz, Regina/Schober, Michael. Das verrückte Schimpfwörter-ABC. Thienemann 2007 (U,M)

Den eigenen Namen rückwärts sagen.

Den eigenen Namen mit anderen Vokalen sagen.

Wörterkette spielen: von einem zusammengesetzten Nomen (z.B. Kindergarten) den zweiten Teil (Garten) nehmen und damit ein neues, zusammengesetztes Nomen bilden (Gartenweg). Wegrund – Randstein – ...

Sätze zaubern

Der/die erste im Kreis beginnt mit einem Wort, z.B. Ich. Der/die Nächste hängt ein Wort an, z.B.: Ich gehe, der/die Dritte: ich gehe mit, usw., bis ein ewig langer Satz entsteht.

Abkürzungen: V = Vorschule; U = Unterstufe 1. – 3. Klasse; M = Mittelstufe 4. – 6. Klasse; O = Oberstufe 7. – 9. Klasse

Von A bis Z

Der Spielleiter/die Spielleiterin gibt einen Buchstaben vor. Ein Mitspieler/eine Mitspielerin muss sich zu diesem Buchstaben einen Namen, etwas zu essen und eine Stadt auszudenken. Beim Buchstaben A kann dies beispielsweise heissen: " Ich bin Alice, esse gerne Apfelkuchen und komme aus Aadorf. Das Spiel kann man mit älteren Kindern natürlich auch mit Aufschreiben machen. Wer hat zuerst einen entsprechenden Satz zusammen?

Hexen- oder Zaubererknickbilder

Jedes Kind zeichnet in den oberen Viertel eines A4-Blattes einen Hexenkopf und faltet den gezeichneten Kopf so nach hinten, dass ersichtlich ist, wo die Figur weitergeht. Der Zettel wird nach rechts weitergegeben. Die zweite Person zeichnet nun den Oberkörper der Hexe und faltet wiederum den Zettel nach hinten mit den Hinweisen, wo der Körper weiter geht. Der Zettel wird wieder nach rechts gegeben. Diese nächste Person zeichnet dann den Unterkörper samt Beinen. Die letzte Person zeichnet die Füsse. Nach der letzten Runde werden die Zeichnungen geöffnet.

Mit Büchern hexen und zaubern

Bücher weg hexen

Im Kreis liegen 4-5 (Hexen-) Bücher aus der Bibliothek. Alle ausser einem Kind schliessen die Augen. Das Kind mit den offenen Augen versteckt die 4-5 Bücher irgendwo in der Bibliothek (aber nicht in einem Bücherregal!) Die anderen Kinder machen sich auf die Suche nach den versteckten Hexenbüchern.

Das verhexte Buch

Im Kreis liegen ca. 20 Bücher. Ein Kind merkt sich eines davon. Die anderen dürfen nun durch Fragen, die sich mit ja oder nein beantworten lassen, das verhexte Buch herausfinden. Das Spiel kann in der Gruppe oder auch zu zweit gespielt werden.

Verhexte Bücher

Auf dem Boden werden ca. 20 Bücher ausgelegt. Z.B. 4x5 in Reihen. Die Kinder schliessen die Augen und ein Kind, die Hexe oder der Zauberer, legt nun 3 Bücher an einen anderen Platz. Die Kinder öffnen die Augen und ein Kind darf raten, welche Bücher ihren Platz gewechselt haben.

Ratespiele

Blackstoriys oder Quatschfrosch-Geschichten – durch geschicktes Fragen die Lösung herausfinden: „Was ist passiert?“ (<http://www.bischu.zh.ch/Padagogik/Lese-Links.aspx> - Mysteries/Black Stories)

Wer bin ich? Alle bekommen ein Kärtchen mit einer bekannten Personen, einer Hexenfigur, einem Kinderbuchhelden, einem Tier o.ä. auf die Stirn geklebt. Durch Fragen, die nur mit ja oder nein beantwortet werden können, versucht man herauszufinden, wer man ist. (Beschreibung: http://www.spielwiki.org/wiki/Wer_bin_ich)

Hexenwürfel

Mit einem selbst gebastelten Würfel können Hexengeschichten gewürfelt werden. Mit Würfelvorlage und Anleitung: http://www.maerchenpaedagogik.de/ab_maerchenzauberwuerfel.pdf und statt Märchenheld eine Hexenfigur: Bibi Blocksberg, Die kleine Hexe etc. nehmen

Rollenspiele/Theater

Szenen aus „Die kleine Hexe“ (Preussler) vorlesen und dann als Rollenspiel nachspielen (US)

Schattenspiele sind auch sehr beliebt. Sie lassen sich bestens mit einer Geschichte verbinden. (U, M, O)

Musik/Rhythmus

Hexenlieder:

Ich bin die kleine Hexe: <http://www.labbe.de/liederbaum/index.asp?themaId=48&titelId=447>

Hänsel und Gretel: <http://www.labbe.de/liederbaum/index.asp?themaId=48&titelId=447>

Morgens früh um sechs: <http://www.labbe.de/liederbaum/index.asp?themaId=48&titelId=447>

Hexen-CD: Hexentanz und Rattenschwanz. Kimu Kinder Musik Verla. 2013

Body Percussion (<http://www.bodypercussion.ch/Bodyperc/Bodypercussion.html>) ist Rhythmus, der mit dem Körper, also mit Händen, Füßen oder dem Mund gespielt wird, z.B. klatschen, schnippen, stampfen oder ploppen. (<https://www.youtube.com/watch?v=alje2QRiffQ> , <https://www.youtube.com/watch?v=4ocaxLQ4ig8>)

Draussen

Hexensuppen köcheln und gemeinsam geniessen. Evtl. gesunde Kräuter (nur bekannte!) sammeln und mitkochen.

Hexentanz (evtl. verkleidet und mit selbst gebastelten Besen) rund ums Feuer

Szenen, Kapitel aus Büchern nachspielen, z.B.: Waldpurgisnacht aus: Preusslers Die kleine Hexe

Ein Hexenamulett basteln: http://www.entdeckungskiste.de/elvis_img/eki/0000420928_0001.pdf)

Heilpflanzen: Tees und Tinkturen brauen

Einen Hexentanz ums Feuer tanzen, evtl. mit selbst gebastelten Besen

Zauberbilder mit Wasser auf den Boden malen. Evtl. das vergängliche Bild noch fotografieren.

Abkürzungen: V = Vorschule; U = Unterstufe 1. – 3. Klasse; M = Mittelstufe 4. – 6. Klasse; O = Oberstufe 7. – 9. Klasse

WEITERE NÜTZLICHE LINKS

- **Lieder und Spielesammlung:** <http://www.labbe.de>
- **Verhexte Bilder:** <http://www.sehtestbilder.de/optische-taeuschungen-illusionen/>
-zum Ausrucken: <http://www.raetseldino.de/optische-taeuschungen/optische-taeuschungen-schwarz-weiss.pdf>
-online: <http://www.michaelbach.de/ot/index-de.html>
-M.C. Escher: <http://www.wasistwas.de/archiv-wissenschaft-details/m-c-escher-meister-der-optischen-taeuschung.html>
- **Verhext und umgelegt - Streichholzspiele:** <http://www.quizfragen4kids.de/figuren-sinnesbilderraetsel/streichholz-spiele-knoebeleien-1.html>
- **Hexeninformationen:** <http://www.blinde-kuh.de/bksearch.cgi?b=beta&input=startpage&query=Hexen>
- **Gruselige Leckereien:** <http://www.mdr.de/figarino/thema/halloween-spiele102.html>
- **Kräuterkunde:** <http://www.najuversum.de/index.php?action=page&pageid=10088>
- Einen **Zauberstab** mit Haselstecken basteln: http://www.helpster.de/zauberstab-basteln-anleitung-fuer-einen-zauberstab-wie-harry-potter_18680
- **Hexentreppen** basteln: https://www.youtube.com/watch?v=yF_zfqIXTVM
- **Geräusche-Downloads:** http://theaterverlag.eu/28.Sounds__Geraeusche.html#atmosphaeren

Organisations-Checkliste für Schulen

Wann	Was	Wer	Status
Ab Juni	Medienliste und Tipps zur Erzählnacht zum Download: www.sikjm.ch/literale-foerderung/projekte/schweizer-erzaehlnacht	Einzelne Verantwortliche	
Juni	Ev. Kontakt zu einer Bibliothek oder Buchhandlung für eine Kooperation	Einzelne Verantwortliche	
Juni	Information Kollegium. Wer macht mit?	Stufenkolleg/innen	
Juni/Juli	Ev. Material bei Bibliomedia bestellen	Einzelne Verantwortliche	
August/September	Erarbeiten des Konzepts (Raum, Dauer, Inhalt, Behördeninfo), Arbeitsaufteilung, Termine	Team Erzählnacht	
August/September	Anmeldung der Erzählnacht, Bestellung Plakate beim SIKJM. www.sikjm.ch/literale-foerderung/projekte/schweizer-erzaehlnacht	Einzelne Lehrperson	
Ende September	Erlaubnis der Behörden einholen	Team Erzählnacht, Hauswart	
Mitte Oktober	Inhalte fertig stellen (Geschichten aussuchen, Material und Requisiten organisieren)	Team Erzählnacht	
Ende Oktober	Elternbrief abgeben (Flyer, Termin, Anmeldung inkl. Einverständnis zum Übernachten, ev. auch Einladung für Eltern, Organisation Frühstück)	Team Erzählnacht, alle beteiligten Klassen	
Anfang November	Kinder informieren	Alle Lehrpersonen	
Anfang November	Thema der Erzählnacht ev. in Unterricht integrieren (z.B. Material herstellen oder sammeln, das in der Erzählnacht zum Einsatz kommt)	Lehrpersonen	
1. Novemberwoche	Letzte Besprechung und Kontrolle von Material, Raum Helfer/innen etc.	Team Erzählnacht	
2. Freitag im November	Durchführung Erzählnacht Ablauf: Räume einrichten, Ankunft der Kinder Zeit zum Einräumen, Gemeinsamer Anfang Stationen/Vorlesen/Spiele etc., ev. kleine Verpflegung, freies Lesen Lichterlöschen, Taschenlampenlesen	alle	
Samstag danach	Aufstehen, gemeinsames Frühstück, Aufräumen		