

Die Schule der magischen Tiere

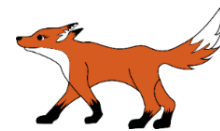
Passend zu unserem Lesestart-Buch „Die Schule der magischen Tiere“ haben wir „zauberhafte“ Aktionsideen und Basteltipps für Sie zusammengestellt. Sie eignen sich als Ergänzung zu (Vor-)Lesestunden oder für ein kleines Klassenfest.



Bewegungsspiel mit Nervenkitzel: Rabbat, wie spät ist es?

Alle Kinder stellen sich (z. B. auf dem Schulhof oder in der Turnhalle) hintereinander in eine Reihe auf und fassen sich an den Hüften. Das erste Kind ist der „hungrige Rabbat“ und läuft mit den vielen „Mäusen“ im Schlepptau im Raum herum. Es wird ein „Mauseloch“ festgelegt, in dem die Mäuse sicher sind – zum Beispiel an einem bestimmten Baum oder Klettergerüst o. ä.

Die erste Maus fragt Rabbat: „**Wie spät ist es?**“ und der Fuchs denkt sich eine beliebige Uhrzeit aus. Die nächste Maus stellt dieselbe Frage und wieder darf sich der Fuchs eine Uhrzeit ausdenken. Der jeweilige Rabbat entscheidet selbst, wann er auf die wiederholte Frage nach der Uhrzeit mit „**Fressenszeit!**“ antwortet. Nun müssen alle Mäuse loslassen und sich schnell in Sicherheit bringen. Der Fuchs versucht, eine Maus zu fangen, die dann in der nächsten Runde den Rabbat spielt.



Verwandlungsvers: Timpe Tampe Zauberermann

Ein Kind kommt in die Mitte und ist mit Zylinder und/oder Zauberstab als Zauberer verkleidet. Nach dem gemeinsamen Vers verzaubert der Zauberer alle Kinder in Tiere seiner Wahl. Ist der Zauber vorbei, übergibt er die Zaubermacht an das nächste Kind.

Alle: „Timpe Tampe Zauberermann – zeig uns, wie Du zaubern kannst! Timpe Tampe Zauberermann – höööört gut zuuuu.“

Zauberer: „Hatschi, kille, kille, knatschi bum – ihr seid ... *Löwen*, ... *brüllt* herum!“

Hunde → bellt herum

Vögel → fliegt herum

Fische → schwimmt herum

Frösche → hüpfert herum

Nach einem kurzen Augenblick, in dem alle Tiere wild durcheinander brüllen (bellern, schwimmen, fliegen, hüpfen ...).

Zauberer: „1-2-3-der Zauber ist vorbei!“



Die Schule der magischen Tiere

Hellseher

Für dieses Spiel sollten die Kinder eigene „magische“ Stofftiere mitbringen. Ein Kind bekommt die Augen verbunden und ertastet eines der mitgebrachten „versteinerten“ Stofftiere. Errät es die Tierart, ist der Besitzer dieses magischen Tieres an der Reihe.



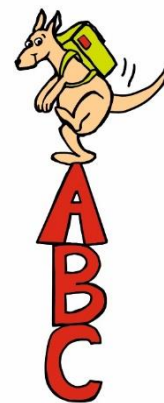
Der unkaputtbare Ballon



- Blasen Sie zwei Luftballons auf und „präparieren“ einen mit einem transparenten Klebestreifen.
- Ein Kind ist Magier und sticht eine Stecknadel durch den Klebestreifen in den Ballon.
- Wie durch Zauberhand bleibt der Ballon unversehrt.
- Magiertrick: Nun wird ein weiteres Kind gebeten, diesen Trick an dem nicht präparierten Ballon auszuprobieren. Aber Vorsicht: Knallgefahr!

Der unsichtbare Brief

- Ihr braucht: eine Zitrone, eine Zitronenpresse, einen Pinsel, ein Blatt Papier.
- Presst den Saft der Zitrone aus – fertig ist eure „Tinte“.
- Tunkt den Pinsel in den Zitronensaft und schreibt eine unsichtbare Nachricht.
- Die Schrift wird nach einem Zauberspruch wie von Zauberhand sichtbar, indem ihr das Blatt vor eine Lampe haltet oder vorsichtig bügelt.



Wir wünschen viel Spaß im magischen Klassenzimmer!

Die Schule der magischen Tiere

Mein magisches Tier

Hier ist Platz, um Dein eigenes magisches Tier zu malen. Wie wird es aussehen? Was kann es besonders gut? Wie heißt es?

Vielleicht möchtest Du Dein magisches Tier kurz der Klasse vorstellen und erklären, was es so einzigartig macht.

