



# LITERARISCHER BALL

**Erstellt durch:** Krystyna Rózga

**Alter der Teilnehmer** – 7-10 Jahre

**Dauer der Veranstaltung:** 3 Stunden

## Allgemeine Ziele:

- Aufbau positiver Assoziationen mit Literatur
- Integration und Stärkung der Beziehungen zwischen den Teilnehmern
- Entwicklung von Kreativität und Vorstellungskraft

## Spezifische Ziele:

- Teamaktivitäten
- Nutzung von Elementen der Romanhandlung zum Spielen und Nachspielen

## Methoden:

- Tanzspiele
- Bewegungsspiele

## Schlüsselwörter:

Literatur, Bücher, Tanzspiele, thematische Spiele, Karnevalsball

## Materialien:

- Musikabspielgeräte
- Decken – zwei pro 10-köpfige Gruppe (I.c.)
- Blatt Papier (I.e.)
- Stühle – so viele wie Teilnehmer (II.a.)
- Zettel mit einer Liste von Fragen für die Teilnehmer (II.b.)
- Zettel mit den zu suchenden Figuren und etwas, um sie auf den Rücken zu heften (II.c.)

## TANZSPIELE

### a) Einfrieren

Der Spielleiter wählt aus den schwarzen Figuren aus den Lieblingsbüchern der Teilnehmer eine aus, die zaubern kann. Z. B.: die Weiße Hexe aus „Die Chroniken von Narnia“, jemand aus „Harry Potter“ usw.





Die Teilnehmer spielen zu Musik, und wenn diese ausgeschaltet wird, wird ein Zauber auf alle gewirkt – entsprechend dem ausgewählten Charakter: Er verwandelt sie in Stein, spricht den Zauberspruch *Petryficus Totalus* aus usw. Alle müssen an Ort und Stelle erstarren, als wären sie von einem Zauber getroffen worden. Das Gegenmittel ist das erneute Einschalten der Musik. Das Spiel wird mehrmals wiederholt.

### **b) Das magische Netz des Lesens**

Während die Musik spielt, verbreitet sich die Magie des Lesens im Raum – zunächst versuchen zwei Personen, die sich an den Händen halten, weitere Teilnehmer zu fangen und in ihre Reihen aufzunehmen. Wenn jemand aus der Gruppe berührt wird, schließt er sich dem Paar an und reicht ebenfalls einer der Personen die Hand, wodurch sich ihre Reichweite vergrößert. Es entsteht eine Dreier-, Vierer- und nach und nach eine immer größere Gruppe. Die Teilnehmer versuchen, sich aus dem Netz zu befreien, aber am Ende ist das Netz so lang, dass es alle umfassen kann, die noch nicht gefangen wurden.

### **c) Staffellauf der Helden**

Die Ballteilnehmer teilen sich in Gruppen zu je 10 Personen auf. Das Auswahlkriterium kann die Übereinstimmung der Kostüme, gemeinsame Merkmale der Verkleidungen oder die freie Wahl der Kinder sein.

Jede Gruppe teilt sich in Fünfergruppen auf – eine Fünfergruppe geht auf die eine Seite des Saals, die andere auf die andere. Die Aufgabe besteht darin, sich gegenseitig mit einem magischen Fahrzeug (das kann ein Streitwagen, ein fliegender Teppich, ein Zauberbesen oder ein Pegasus sein – je nach den literarischen Interessen der Kinder) von einem Ende zum anderen zu befördern. Die rechte Seite beginnt: Eine Person zieht eine andere auf einer Decke, die sich mit den Beinen um die Decke schlingt und sich mit den Händen festhält.

Die Person, die gezogen wurde, geht ans Ende der Reihe und ist die letzte Person, die zieht. Die ziehende Person wird nun gezogen – auf diese Weise ist jeder Teilnehmer sowohl Antriebskraft als auch Reiter.

Die Teams treten gegeneinander an, um zu sehen, welches Team alle Teilnehmer am schnellsten von einem Ende des Raumes zum anderen transportiert – dieses Team gewinnt.

### **d) Besuch in verschiedenen Welten**

Die Teilnehmer bilden Paare und beginnen zu zweit zu tanzen. Wenn die Musik stoppt, muss schnell ein anderer Partner gefunden werden. Die Situation wiederholt sich mehrmals, und die Teilnehmer achten darauf, jedes Mal mit jemand anderem zu tanzen.

### **e) Reise mit dem Schiff**

Der Spielleiter wählt einen Roman aus, in dem die Figuren mit dem Schiff gereist sind. Das kann „Die Reise des Wanderers zur Morgendämmerung“, „In 80 Tagen um die Welt“, „Peter Pan“ oder jeder andere Roman sein, in dem eine Schiffsreise vorkommt.

Die Teilnehmer stehen in der Mitte des Raumes, der Spielleiter auf einer Erhöhung. Er hält ein A4-Blatt in den Händen, das das Deck imitiert. Wenn er das Blatt in eine Richtung neigt,





verhalten sich die Teilnehmer so, als würde dies mit dem Boden unter ihren Füßen geschehen – eine Neigung nach links bedeutet, dass alle durch die Schwerkraft nach links gezogen werden, eine Neigung nach rechts drückt sie nach rechts.

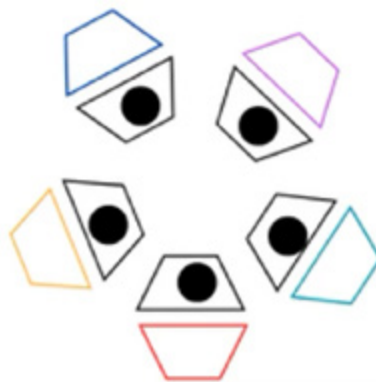
Das Blatt kann Wellen schlagen, hüpfen, sich nach oben und unten bewegen, sich nach oben, unten, links und rechts neigen.

Während der Vorführung erzählt er eine Geschichte, in der er die schrecklichen Momente der Neigungen hervorhebt, wobei er am besten sein Wissen über die Handlung des Romans nutzt, aus dem er die Idee entnommen hat.

## GESELLIGE SPIELE

### a) Speed-Date

Im Raum werden Stühle in Kreisen aufgestellt: Einige Stühle stehen mit dem Rücken zueinander, andere gegenüber – es sollen zwei Kreise gebildet werden – ein innerer und ein äußerer. Bei einer großen Teilnehmerzahl sollten mehrere Kreise gebildet werden, damit jeder Teilnehmer einen Platz hat. Ein Kreis sollte Gruppen von nicht mehr als 10/12 Personen bilden – eine zu große Gruppe würde das Spiel übermäßig in die Länge ziehen.

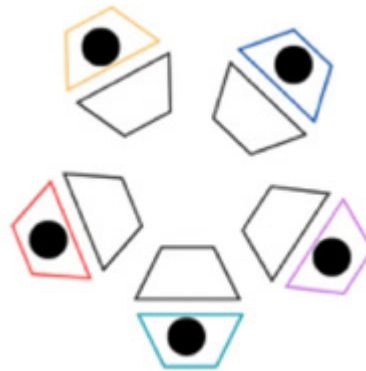


*(Die schwarzen Rauten stehen für den inneren Kreis, die farbigen für den äußeren.  
Die mit einem Punkt markierten Plätze sind die Plätze der sprechenden Personen.)*

Die Teilnehmer nehmen ihre Plätze ein und die Person im inneren Kreis erzählt der Person im äußeren Kreis von ihrem Kostüm – dem Buch/Helden, der sie inspiriert hat. Dies soll 60 Sekunden dauern. Nach Ablauf der Zeit kündigt der Moderator einen Wechsel an, und die Personen im äußeren Kreis wechseln ihren Platz, indem sie sich im Uhrzeigersinn auf den Platz neben sich setzen.



*(Die Pfeile zeigen die Richtung an, in die sich die Personen aus dem äußeren Kreis bewegen.)*  
 Nun erzählt der äußere Kreis von seiner Verkleidung und der Inspiration für seine Wahl.



*(Die mit einem Punkt markierten Plätze sind die Plätze der sprechenden Personen.)*  
 Das Spiel wird wiederholt, bis die Personen aus dem äußeren Kreis wieder an ihren Ausgangsplatz zurückgekehrt sind.

### **b) Finde die Personen aus der Liste**

Die Vorbereitung dieses Spiels erfordert die Kenntnis der Verkleidungen der Teilnehmer – dies kann im Voraus oder während des Ereignisses erfolgen.

Jeder Teilnehmer erhält eine Liste, auf der die Eigenschaften und Erfahrungen literarischer Figuren aufgeführt sind. Innerhalb einer bestimmten Zeit (die Zeit hängt von der Anzahl der Teilnehmer ab) laufen die Teilnehmer zwischen den anderen hin und her und stellen sich gegenseitig Fragen, um die Personen zu finden, die sich als Figuren verkleidet haben, die der Beschreibung entsprechen. Eine Person kann nur unter einer Eigenschaft aufgeführt werden, auch wenn sie mehreren Punkten entspricht.

Beispielhafte Liste der Eigenschaften:

- ein Held, der zaubern konnte
- ein Held, der sich auf seinen Freund verlassen konnte

- ein Held, der aus einem anderen Land stammt
- ein Held, der ein Haustier hatte
- ein Held, der aus einer Fantasiewelt stammte
- ein Held, der ein Mädchen war
- ein Held, der ein Junge war
- ein Held, der magische Kräfte hatte
- ein Held, der lustige Dinge tat
- ein Held, der während des Spiels jemanden aus seiner Welt im Raum hat
- ein Held, der die Mächte des Bösen besiegt hat

Das Spiel endet nach einer festgelegten Zeit und der Spielleiter überprüft, wie viele Personen es geschafft haben, die Liste vollständig auszufüllen.

### c) Wer ist mein literarischer Freund?

Das Spiel beginnt mit der Erstellung einer Verkleidungsliste – jeder Teilnehmer kann zu Beginn bekanntgeben, als wen er sich verkleidet hat.

Wenn das Spiel beginnt, wird jedem Teilnehmer ein Zettel mit einem zufällig ausgewählten Helden, als den sich jemand anderes verkleidet hat, auf den Rücken geheftet, sodass die Teilnehmer nicht wissen, wer ihr literarischer Freund ist. Die Teilnehmer können Fragen stellen, die mit JA oder NEIN beantwortet werden können. Die Aufgabe besteht darin, anhand der Hinweise zu erraten, wer der literarische Begleiter ist, und ihn zu finden. Die Teilnehmer bewegen sich im Raum und fragen alle nach Details, die ihnen helfen, zu erkennen, wer auf dem Zettel steht, der an ihrem Rücken befestigt ist. Wenn ein Teilnehmer errät, wer ihm zugewiesen wurde, bittet er die Person in dieser Verkleidung, den Zettel von seinem Rücken zu entfernen.

### MODIFIKATION

Die Teilnehmer können zu Paaren zusammengestellt werden, damit sie sich gemeinsam suchen. Dann suchen sie sich gegenseitig – zum Beispiel soll Harry Potter Gandalf finden und Gandalf Harry Potter. Nach dem Spiel können die Paare, die sich auf diese Weise gefunden haben, gemeinsam tanzen.