Witches' Halloween

6.19

Vorüberlegungen

Lernziele:

- *Die Schüler können ausgewählte und für Halloween typische Figuren benennen.*
- *Sie lernen authentische Reime, Spiele und Aktivitäten zu "Halloween" kennen und erhalten so im Rahmen des interkulturellen Lernens Einblicke in eine andere Kultur.*
- *Sie können Zaubersprüche aufsagen.*

Überblick – WEB:

Witches' Halloween

Rhymes
- Hey-ho for Halloween
- A flying witch
- The witches' night
- Jump on a broom

Games
- I can smell you (magic trick)
- Abracadabra
- Witches' Bingo
- Come to my party
- Do you know witch Shake-like-that?
- Pass the witch's broom
- A walk on the wild side

Song
- I'm a little witch

Vocabulary
- witch, wizard, broom, cat, spider, bat, night
- Halloween, invitation
- nice, mean, spooky, yummy
- to fly, to creep, to crawl, to shake, to pass (on)

Story
- A house for Halloween

Structures
- Please come to my Halloween party.
- Thank you, I will ...
- I will, if you invite …

Handicrafts
- Cat or bat garlands
- How to make a pointed hat
- Spooky spiders
- Halloween party invitations
- Yummy spiders
- Witches' brew
- Witches' blood

VORSCHAU

netzwerk lernen
D2400613619
(c) Olzog Verlag GmbH
zur Vollversion

6.19	Witches' Halloween

Vorüberlegungen

Anmerkungen zum Thema:

Nicht erst seit Harry Potter sind zu **Halloween** allerorts Zauberwesen zu sehen. Vor allem in **Irland und Amerika** hat das Fest am Tag vor Allerheiligen (31.10.), das ursprünglich böse Geister vertreiben sollte, eine jahrhundertelange Tradition. Von Jahr zu Jahr schwappt eine zunehmend verwässerte und auf Kommerz ausgerichtete Version von Halloween auch zu uns herüber. Umso mehr ist dies ein Anlass, bereits den jungen Fremdsprachenlernern zu vermitteln, welche Bräuche es wirklich gibt, wo diese herkommen und wie sie gefeiert werden.

Wie Halloween entstand …

Vor etwa 2000 Jahren feierten die Kelten im heutigen England, Irland und Nordfrankreich ihr Neujahr am 1. November, der das Ende der Erntezeit und den Beginn der dunklen Wintermonate symbolisierte. In der letzten Oktobernacht versammelte man sich, um das neue Jahr zu begrüßen und zündete große Lagerfeuer an, um die kurzen, dunklen Tage etwas länger erscheinen zu lassen. Auch trug man damals bereits gruselige Masken, die Hexen, böse Geister und wieder lebendig werdende Tote abschrecken sollten, von denen man glaubte, dass sie in dieser Nacht die Erde heimsuchten.
Da viele Nachfahren der Kelten (v.a. Iren) nach Amerika auswanderten und ihre Bräuche dorthin mitnahmen, wurde auch in Amerika Halloween seit dem 19. Jahrhundert gefeiert.
Der Name "Halloween" lässt sich von der Bezeichnung des Abends des 31. Oktobers – "All Hallow's Eve", also "Allerheiligen" – ableiten.
Heute ist Halloween ein lustiges Fest geworden, das besonders bei Kindern beliebt ist. Wenn es am Abend des 31. Oktobers dunkel wird, ziehen die Kinder verkleidet von Haus zu Haus, klingeln, tragen ein Lied oder einen Reim vor und rufen: "Trick or treat!", das bedeutet: "Gib uns Süßes, sonst spielen wir dir einen Streich!". In den meisten Häusern wird für die kleinen Hexen, Geister und andere Gruselwesen etwas Süßes bereitgehalten. Sollte jemand jedoch keinen "treat" übrig haben, wird diesem ein Streich gespielt, also z.B. der Baum im Vorgarten mit Toilettenpapier umwickelt, die Türmatte im Garten versteckt oder es wird ihm frech die Zunge rausgestreckt.
Die Kinder haben natürlich besonders viel Spaß am Verkleiden. Daher sieht man tolle Hexen, Geister, Fledermäuse, Vampire und andere gruselige Gestalten. Aber auch Tiger, Mäuse, Prinzessinnen oder Fernsehfiguren wie der beliebte Barney sind vertreten.

In diesem Jahr soll sich zu Halloween alles um die **Hexen** drehen. Schon **Lernanfänger**, für die diese einfach gehaltene Unterrichtseinheit gedacht ist, lernen hier, ihre Mitschüler mit kleinen **Zaubersprüchen** zu verzaubern.

Den **Abschluss** der Einheit bildet eine **kleine Halloween-Party**. Hierfür kann das Klassenzimmer mit den **Basteleien** *"Spooky spiders"* oder *"Cat or bat garlands"* geschmückt werden. Auch die ***action story*** *"A house for Halloween"* zaubert mit Schere und Papier einen überraschenden Fensterschmuck. Für das **leibliche Wohl** wird mit leckeren Spinnen und einem Zaubertrank gesorgt. Auf der Feier werden die Schüler, die sich nach der **Anleitung** *"How to make a pointed hat"* einen Hexen- bzw. Zauberhut gebastelt haben, sicher gern noch einmal die **Spiele** der Einheit wiederholen.
Viel Spaß dabei und *"Hey-ho for Halloween!"*

VORSCHAU

netzwerk lernen
(c) Olzog Verlag GmbH
zur Vollversion

Witches' Halloween	6.19

Vorüberlegungen

Vorbereitung – Benötigte Materialien:

- orangenes Papier DIN A5
- Scheren
- schwarzes Tonpapier
- Büroklammern
- schwarze Wolle
- Bleistift
- weiße oder gelbe Papierkonfetti (aus dem Locher)
- schwarzer Stift
- Kleber
- Wäscheklammer
- schwarzes Papier (DIN A4)
- Stifte
- Musik, Musikgerät
- Schaumstoffwürfel
- Klebeband
- Lebensmittel für Partyrezepte (vgl. Step 14)

Literaturtipps:

Druce, Arden: Witch, witch come to my party, Child's Play, Swindon, 1991
In diesem stimmungsvoll gruselig illustrierten Bilderbuch wird eine Reihe von Fabelwesen zu einer Party eingeladen. Dabei wird stets die gleiche Struktur *"… please come to my party"* mit dazugehöriger Antwort wiederholt, welches in der Regel ein sehr schnelles Mitsprechen der Schüler nach sich zieht und die Geschichte sehr lebendig macht. Der Clou ist ein überraschendes und schönes Ende!

Paul, Korky and Thomas, Valerie: Winnie, the Witch, Oxford University Press,Oxford, 1995
Wunderschön illustrierte Geschichte der Hexe Winnie, die das Fell ihres Katers Wilbur stets neu verzaubert, um ihn nicht mehr zu übersehen. Gibt es auch als *Big Book*. Bereits ein Klassiker!
Tipp: Auch erhältlich als *"Edition for learners of English"* mit kleinem Zusatzheft für den Unterricht mit weiterführenden Chants und Arbeitsblättern. Zu diesem *"Activity book"* gibt es nun auch einen Tonträger.

Nicoll, Helen and Pienkowski, Jan: Meg and Mog, Picture Puffin, London, 1972
Hexe Meg und Katze Mog wollen Halloween feiern. Doch als Meg beim abendlichen Zaubern die anderen Hexen irrtümlich in Mäuse verwandelt, ist das Chaos perfekt.
Sehr klar illustrierte und strukturierte Geschichte, die auch die jüngsten Lerner leicht nachvollziehen können. Sehr empfehlenswert. Nach dem großen Erfolg dieser ersten Geschichte folgten noch weitere Abenteuer von Meg and Mog, z.B. *Meg's Castle, Meg's eggs, Mog in the fog* etc.

VORSCHAU

(c) Olzog Verlag GmbH
zur Vollversion

6.19	Witches' Halloween

Vorüberlegungen

Schritte der Arbeit am Thema im Überblick:

Step 1: I can smell you – a magic trick
Step 2: Three witches' rhymes
Step 3: Abracadabra
Step 4: How to make a pointed hat
Step 5: Jump on a broom – counting out spells
Step 6: I'm a little witch (song)
Step 7: A house for Halloween (story)
Step 8: Cat or bat garlands
Step 9: Witches' Bingo
Step 10: Spooky spiders
Step 11: Come to my party
Step 12: Halloween party invitations
Step 13: Halloween party games
Step 14: Halloween recipes

VORSCHAU

netzwerk lernen

(c) Olzog Verlag GmbH

zur Vollversion

Witches' Halloween	6.19
Unterrichtsplanung	

Step 1: I can smell you – a magic trick

Egal, ob Erst- oder Viertklässler: Schüler sind einfach begeistert, wenn die Lehrkraft in die **Trickkiste** greift und ihnen einmal etwas vorzaubert. Bei diesem Trick werden sie sicher staunen und neugierig auf mehr Hexenwerk werden. Als **Einstieg** in diese Unterrichtseinheit bietet sich daher dieser im Folgenden beschriebene Trick an, da er mit wenig Aufwand überall durchgeführt werden kann.

Benötigte Materialien:
- Hexenhut
- 6 der 9 Bildkarten (*witch, wizard, cat, bat, spider, hat, broom, wand, pumpkin*, vgl. **Material M 1(1)**)

So sehen die Schüler den Trick:
Sechs **Bildkarten** (vgl. **Material M 1(1)**) liegen inmitten des Stuhlkreises. Die sich als Hexe ausgebende Lehrkraft verlässt den Raum. Während die Lehrkraft draußen wartet, berührt ein vorher bestimmter Schüler eine Karte.
Nun kommt die Lehrkraft bzw. Hexe in den Raum zurück und kann aufgrund ihrer magischen Hexennase die Karte erriechen, die der Schüler berührt hat. Unglaublich, oder?

So wird der Trick vorbereitet:
Die Lehrkraft stellt sich als Hexe vor oder setzt den Zauberhut auf, um magische Kräfte zu erlangen.

Teacher: *Look, this is my magic hat. When I put on my magic hat, I can smell you very, very well. I'll show you my magic.*
Look, here are some pictures. You can see a witch – like me –, a cat, a bat, a broom, a spider and a hat.
Now, I'll go outside. One of you touches one of the cards.
When I come back in, I can tell you the name of the card.

Ein Schüler, Kollege oder Elternteil befindet sich ebenfalls im Stuhlkreis und wurde vorab in den Trick eingeweiht. Folgende Vereinbarungen wurden von der Hexe und ihrem Helfer getroffen: Die Spielkarten bzw. Gegenstände werden in Form eines Gesichts ausgelegt (vgl. **Material M 1(2)**). Der geheime **Helfer kratzt** sich bei erneutem Betreten der Hexe kurz am **entsprechenden Gesichtsteil**. Achten Sie darauf, auf welcher Seite des Stuhlkreises ihr Helfer sitzt (z.B. seitenverkehrt!).

Die Vorführung erfolgt wie oben beschrieben. Wichtig jedoch ist die **Art und Weise der Vorführung**. **Schnuppern** sie zunächst ausgiebig an der Person, die die Karte berührt hat und schnuppern sie dann an mindestens vier Karten, bevor sie die richtige Karte erriechen, um die maximale Spannung zu erzielen.
Natürlich kann der Trick im Anschluss noch mehrmals wiederholt werden und die Schüler werden noch lange Zeit staunen, bis Sie den Trick vielleicht doch irgendwann verraten.

Eine **hohe Motivation** der Schüler für die folgende Unterrichtseinheit ist erfahrungsgemäß damit schon einmal garantiert.

VORSCHAU

(c) Olzog Verlag GmbH
zur Vollversion

Witches' Halloween	6.19

Unterrichtsplanung

2. A flying witch

Dieser **Reim mit Bewegungen** (vgl. **Material M 2(2)**) greift die den Hexen nachgesagte Eigenschaft des **Besenfliegens** auf. Er lässt sich sehr gut gestisch darstellen und ist aufgrund des hohen Bewegungsanteils bei Schülern jeder Altersklasse sehr beliebt.

rhyme	*actions*
Let me tell you *what I've seen*	auf sich selbst zeigen eine Hand spähend an die Stirn legen
A flying witch on Halloween	Haltung des Besenreitens einnehmen, dabei mit beiden Händen imaginären Besen halten
Flying high *Flying low*	imaginären Besen in Flugrichtung nach oben ziehen imaginären Besen in Flugrichtung nach unten ziehen
Flying fast *Flying slow*	Hand und Unterarm nach oben schnellen lassen Hand und Unterarm langsam steigen lassen
Flying up *Flying down*	auf Zehenspitzen stehen, dabei Arme nach oben strecken in die Hocke setzen, dabei Hände auf den Boden legen
Flying all around the town	sich einmal im Kreis drehen
Turning left, *Turning right*	nach links drehen nach rechts drehen
Flying off into the night	beide Arme nach oben strecken und hinterher schauen

3. The witches' night

Dies ist der dem **Wortschatz** nach **anspruchsvollste** der drei **Reime mit Bewegung** (vgl. **Material M 2(3)**). Auch hier fliegen die Hexen durch die Nacht.

rhyme	*actions*
The witches are flying into the night	Haltung des Besenreitens einnehmen, dabei mit beiden Händen imaginären Besen halten
Riding on their brooms.	von Stielspitze bis Ende des imaginären Besens zeigen
The witches are flying into the night	Haltung des Besenreitens einnehmen, dabei mit beiden Händen imaginären Besen halten
Between the stars and moons.	Mond über dem Kopf in die Luft zeichnen
They're flying over houses now,	mit zwei Händen Dach über dem Kopf andeuten
Flying over a street.	Straße mit einem Arm nachfahren
They're flying over seas and trees	wellenförmige Armbewegung für *seas* und mit Armen eine Baumkrone über dem Kopf bilden
Scaring all people they meet.	gespreizte Hände neben Gesicht halten
Boo!	mit Ruf erschrecken

VORSCHAU

netzwerk lernen
(c) Olzog Verlag GmbH
zur Vollversion

Witches' Halloween	6.19

Unterrichtsplanung

Step 5: Jump on a broom – counting out spells

Mit dem neu gebastelten Zauberhut muss nun natürlich auch gezaubert werden. Sicher wird es den Schülern sehr viel Spaß bereiten, ihre Mitschüler zu "verzaubern". Dazu dienen die **Zaubersprüche** (vgl. **Material M 4**). Beim Handeln nach den Zaubersprüchen **trainieren** die Schüler zunächst ihr **Hörverstehen**. Da die Zaubersprüche sich reimen, ein harmonisches Versmaß besitzen und sich eines adäquaten Wortschatzes bedienen, sind sie leicht zu memorieren und erweitern schon bald beim Mitsprechen den **aktiven Wortschatz** der Schüler.

Und so wird gezaubert:
Die Schüler befinden sich in einem Raum, in dem sie sich recht frei bewegen können. Meist ist das Klassenzimmer dazu zu klein, daher eignen sich besser die **Turnhalle**, **Aula** oder ein geräumiger **Flur**.

Teacher: *Now we are in a school for magic and you have to learn how to cast a spell. You can do magic. Come and stand in our magic circle, please.*

Die Schüler stellen sich in einem **Kreis** auf. Die Lehrkraft steht zunächst in der Mitte und leitet das Spiel.

Teacher: *I'm your magic teacher. Listen to my magic spell.*

● ● ● ●
Jump on a broom

● ● ● ●
Fly round the room

Die Lehrkraft sagt nun zunächst den Reim auf und macht dabei **pantomimisch** vor, was hier passieren soll. Die oben zu sehenden **Punkte** sollen als Orientierungshilfe für eine **rhythmische Betonung** dienen. Die Schüler werden schnell aufgefordert, ebenfalls auf einem imaginären Besen durch den Raum zu reiten. Können die Schüler den Reim nach einigen Wiederholungen mitsprechen, wird die **Zauberregel erklärt**.

Anschließend sagt die Lehrkraft den Zauberspruch in Form eines **Abzählreimes** auf, geht dabei im Kreis umher und zeigt pro betonende Silbe (●) jeweils auf einen Schüler. Der "**Zauberlehrling**", auf den die Lehrkraft bei der letzten Silbe zeigt, ist somit verzaubert und **muss den Zauberspruch ausführen**. Ist seine Verzauberung gelungen, darf er selbst nun als Zauberlehrer in die Mitte, um einen seiner Mitschüler zu verzaubern.

Tipp: Mit einem Zauberstab zaubert es sich noch besser!

Nach und nach können die **anderen Zaubersprüche** (vgl. **Material M 4**) dazu gelernt werden. Die **Zaubersprüche** auf kleine Karten kopiert können der Lehrkraft als **Memorierungshilfe** dienen.

VORSCHAU

netzwerk lernen
(c) Olzog Verlag GmbH
zur Vollversion

Witches' Halloween	6.19
Unterrichtsplanung	

Spielvorbereitung:
Für jeden Schüler werden ein **Bingokarten-Set** (vgl. **Material M 1(1)**) und ein **Spielplan** (vgl. **Material M 8**) kopiert. Die Schüler schneiden dann die neun Bingokarten aus und legen diese auf die neun leeren Felder des Spielplans.

Teacher: *Let's play Bingo. Cut out the pictures, please.*
Take your 9 pictures and put them on your Bingo board.

Spielregel:
Die Lehrkraft nennt nun in beliebiger Reihenfolge die auf der Kopiervorlage genannten **Halloween-Figuren und -utensilien**: *witch, wizard, cat, bat, spider, hat, broom, wand, pumpkin.* Nach jeder Nennung drehen die Schüler das entsprechende Kärtchen auf ihrem Spielpan um. Hat ein Schüler in einer waagerechten, senkrechten oder diagonalen Reihe **alle drei Kärtchen umdrehen** können, so ruft er ***"Bingo!"*** und hat gewonnen. Als **Bingo-König** bekommt er ein Krönchen auf seinen Spielplan. Beliebt sind auch Stempel auf dem Handrücken, die die Schüler als Bingokönig ausweisen.
Das Spiel kann fortgesetzt werden, bis der 2., 3. oder 4. Bingokönig gekürt werden konnte. Die **Spielführung** kann nach einem oder zwei Durchgängen auch in die Hand der Schüler abgegeben werden. So kann beispielsweise der Bingokönig das nächste Spiel leiten.

Teacher: *Now I'll say a Halloween word. When you have got the right picture turn it upside down, please. The one who has got three in a row* (demonstriert senkrecht, waagerecht und diagonal.) *calls "Bingo!".*
He or she is our new Bingo-king or Bingo-queen.

Step 10: Spooky spiders

Diese **Spinnen** sind bei den Schülern stets sehr beliebt, da sie so herrlich gruselig und zugleich doch so lieb aussehen. Für die Materialplanung der Lehrkraft bedeutet das, für **jeden Schüler Material für mindestens zwei Spinnen** bereitzulegen, denn eine Spinne soll der Klassenraum-Dekoration dienen und die andere wird sicher gern mit nach Hause genommen.

Material:
- Schablone (vgl. **Material M 9(1)**)
- schwarzes Tonpapier
- Bleistift
- weiße oder gelbe Papierkonfetti (aus dem Locher!)
- schwarzer Stift
- Kleber
- Wäscheklammer

Auf der **Bastelanleitung** (vgl. **Material M 9(2)**) kann jeder Schüler sehen, wie man eine solch schön schaurige Spinne herstellt.

Step 11: Come to my party

Mit dem folgenden Spiel sollen die Schüler auf das **Einladen zu einer Party** eingestimmt werden. Nicht nur für die Planung einer Klassen-Halloweenparty ist dies wichtig, sondern auch, da einige Schüler vielleicht private Feiern planen.

VORSCHAU

(c) Olzog Verlag GmbH
zur Vollversion

6.19	Witches' Halloween

Unterrichtsplanung

Das Spiel ist in Anlehnung an das Buch *"Witch, witch come to my party"* (vgl. Literaturtipps) entstanden und ist ein klassisches **Platzwechselspiel**. Es sollen jeweils immer die folgenden **Strukturen** gebraucht werden. Es hat sich als sinnvoll erwiesen, wenn diese, falls das Bilderbuch nicht bekannt ist, zuerst von der Lehrkraft einige Male vorgesprochen werden.

Die Schüler sitzen im Kreis, ein Stuhl fehlt. Der **Spielleiter** (*Gamemaster* = *GM*) steht in der Mitte und möchte einen Spieler zu seiner Party **einladen**.

GM: *Patrick, Patrick, please come to my Halloween party.*
Patrick: *Thank you, I will, if you invite … Maria.*

Patrick und Maria **wechseln nun schnell die Plätze** und der *GM* muss versuchen einen der freien Stühle zu ergattern. Ein Spieler bleibt übrig. Er/sie darf die nächste Einladung aussprechen. Heißt die **Antwort** *Thank you, I will, if you invite the children* dürfen **alle Schüler** ihre Plätze tauschen.

Step 12: Halloween party invitations

Die Halloween-Party wird sicher doppelt so viel Spaß machen, wenn dazu noch einige **Gäste eingeladen** werden. Ganz gleich, ob Sie am **Vormittag oder am Nachmittag feiern**, die Vorbereitung macht den Schülern sicher noch mehr Freude, wenn die **Nachbarklasse oder die Eltern** mitfeiern dürfen.

Natürlich müssen die Gäste auch eingeladen werden. Eine **Einladung** zu einer Feier hat sicher schon jeder Schüler einmal verschickt. Aber eine englische und noch dazu gruselige Version haben sicher die wenigsten bisher gestaltet. Dies ist für die Schüler sehr motivierend. Die Schüler wissen durch die in Step 11 erlernte **Einladungsfloskel** *Please come to my Halloween party*, wie man zu einer Halloweenparty einlädt und wissen, was sinnbedeutend auf der **Einladungskarte** (vgl. **Material M 10(1)**) steht, ohne es selbst lesen können zu müssen. Je nach Alter der Schüler können die Schüler selbst oder aber die Lehrkraft Ort und Zeit eintragen. Die **Einladungskarte nun selbst zu gestalten** wird den Schülern sicher viel (Vor-)Freude bereiten.

Material:
- 1 schwarzes DIN A4- Blatt
- 1 Kopie der **Hexenvorlage** (vgl. **Material M 10(2)**)
- Schere
- Kleber
- Stifte
- 1 Kopie des Textes der Einladungskarte (vgl. **Material M 10(1)**)
- 1 Bogen farbiges A4-Papier

So wird's gemacht:
1. Zunächst wird die **Hexenvorlage** (vgl. **Material M 10(2)**), d.h. der 21 cm lange und 10 cm hohe Streifen ausgeschnitten.
2. An den **gestrichelten Linien** wird er nun längs zweimal gefaltet, damit er nur noch 7 cm breit und 10 cm hoch ist. Die Hexe mit ihren beiden halben Besenstielen liegt dabei obenauf.
3. Nun werden die **Umrisse der Hexe ausgeschnitten** und schon sind drei Hexen mit ihren Besen zu sehen.

VORSCHAU

netzwerk lernen
(c) Olzog Verlag GmbH
zur Vollversion

4. Anschließend werden die Hexen **bemalt**.
5. Auf den farbigen DIN-A4-Bogen werden die Hexen **im Hochformat aufgeklebt**, so dass sie an beiden Seiten bündig abschließen.
6. Auf die Rückseite wird der **Text der Einladungskarte** (vgl. **Material M 10(1)**) ausgeschnitten und aufgeklebt.

Step 13: Halloween party games

Partyspiele sind auf einer Halloween-Party unerlässlich. Aber auch der Unterricht kann durch Spiele wie *"Do you know witch Shake-like-that?"* als auflockernde Hörverstehensübung bereichert werden.
Drei Spiele werden hier vorgestellt, die den **Wortschatz festigen**, das **Hörverstehen trainieren** und natürlich **Freude machen** sollen.

1. Do you know witch Shake-like-that?

Zu diesem Spiel werden **keine Materialien** benötigt.

Spielregeln:
Die Schüler stehen im Kreis. Der **Spielleiter** (*Gamemaster* = *GM*) steht in der Mitte und fragt:

GM: *Do you know witch Shake-like-that?*
Pupils: *No, I don't.*

Der *GM* erklärt, dass die Hexe stets **ein Bein schüttelt**.

GM: *Witch Shake-like-that always shakes one leg. Join in everybody.*

Der *GM* macht das **Beinschütteln** vor und fordert die Schüler auf, es ihm gleich zu tun. Wieder **fragt der *GM* nach der Hexe** und die Schüler **verneinen**. Während alle noch immer ein Bein schütteln, erweitert der *GM* die Bewegungen:

GM: *Witch Shake-like-that always shakes one hand. Join in everybody.*

Auch dies wird von den **Schülern nachgeahmt**. Nach jeder Frage kommt nun eine neue Bewegung hinzu, ohne dass mit den vorherigen aufgehört werden darf. Der *GM* darf sich immer mehr **Körperteile** einfallen lassen, die es zu **schütteln** gilt (*head, arm, knee, toes, hair* etc.). Wie viele Körperteile kann die *witch Shake-like-that* wohl schütteln?

2. Pass the witch's broom

Bei diesem **Spiel zur Wortschatzfestigung** werden noch einmal einige der Halloween-Begriffe wiederholt.

Benötigte Materialien:
- **Bildkarten** (vgl. **Material M 1(1)**) oder Realgegenstände zum Thema
- Musik (stimmungsvoll, wenn möglich) und Musikgerät

VORSCHAU

(c) Olzog Verlag GmbH
zur Vollversion

Witches' Halloween	6.19
Unterrichtsplanung	

Bats, fly like a bat.
Spiders, crawl like a spider.
Brooms, fly on a broom.
Pumpkins, roll like a pumpkin.

Dabei zeigt der Spielleiter nochmals die **Symbole** auf dem Würfel und erklärt weiter:

GM: *When I throw the dice and the cats are on top, the cats can creep to the next border.*
Then I will throw the dice again and so on.
The group who is first to get to me is the winner.

Die Gruppe, deren **Symbol** gewürfelt wird, darf sich also in ihrer **Fortbewegungsart** bis zur **nächsten Markierung** fortbewegen. Welche Gruppe als Erste den *GM* erreicht, hat gewonnen.

Step 14: Halloween recipes

Zu einer Halloween- oder Hexenparty gehören natürlich auch ein paar gruselige Leckereien.

1. Something to eat: Yummy spiders

Die *yummy spiders* sind kleine süße Quark-Brötchen (*buns*). Diese werden jedoch recht gruselig, wenn sie Rosinenaugen und Beine aus Lakritzbändern bekommen.
Die Backanleitung (vgl. **Material M 12(1)**) ist so einfach gehalten, dass die Schüler mit bereitgestellten Materialien die *yummy spiders* selbst herstellen können.

Einkaufsliste für ca. 20 *yummy spiders*:
- 600 g Mehl
- 5 TL Backpulver
- 4 EL Zucker
- 500 g Quark
- 12 EL Milch
- 12 EL Öl
- 1 TL Salz
- 40 Rosinen
- 20 Lakritzschnecken (je 1 Schnecke aufteilen zu 4 Lakritzschnüren für 4 Spinnenbeine je Spinne)
- Schaschlikspieße (um Löcher in die *buns* für die Lakritzschnüre zu stechen)

2. Something to drink

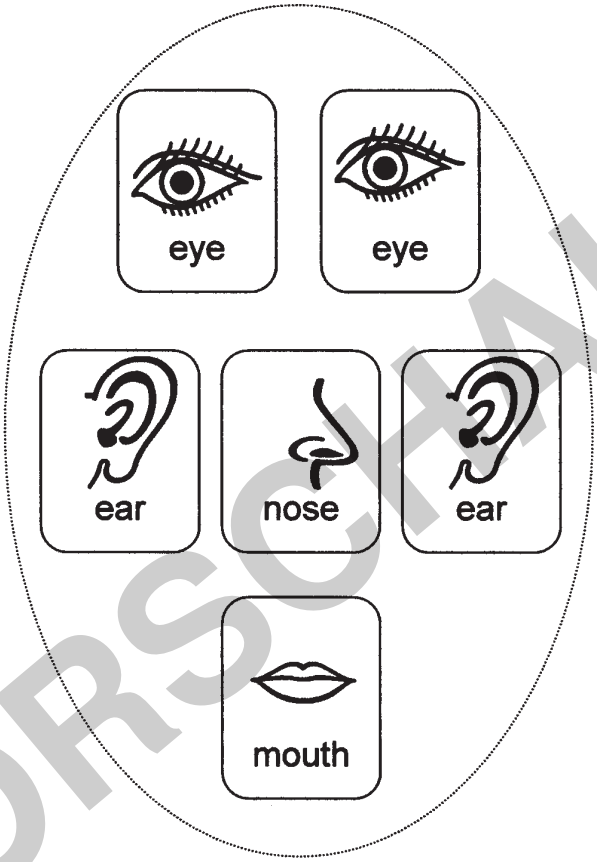
Witches' brew:
Was hat denn diese Hexe da zusammengebraut? Ein grünes Erfrischungsgetränk mit einer weißen Maus auf dem Becherrand schmeckt schaurig schön.

VORSCHAU

(c) Olzog Verlag GmbH
zur Vollversion

6.19	Witches' Halloween
M 1 (2)	Material

The trick



Zur Erinnerung:
Die Bildkarten werden in einer der hier gezeigten Konstellationen in die Kreismitte gelegt. Ein Schüler wird vorab eingeweiht, der sich an die vereinbarte Stelle im Gesicht fasst und so Hexe oder Zauberer den entscheidenden Hinweis gibt.
Die Hexennase, der Zauberstab oder die "magische Kraft" des Hutes o.Ä. entdeckt dann die gesuchte Karte.

VORSCHAU

netzwerk lernen
(c) Olzog Verlag GmbH
zur Vollversion

6.19	Witches' Halloween
M 2(2)	Material

A flying witch – rhyme

Text: S. Meyer-Krafczyk

A flying witch

Let me tell you what J've seen
A flying witch on Halloween

Flying high
Flying low

Flying fast
Flying slow

Flying up
Flying down
Flying all around the town

Turning left, turning right
Flying off into the night

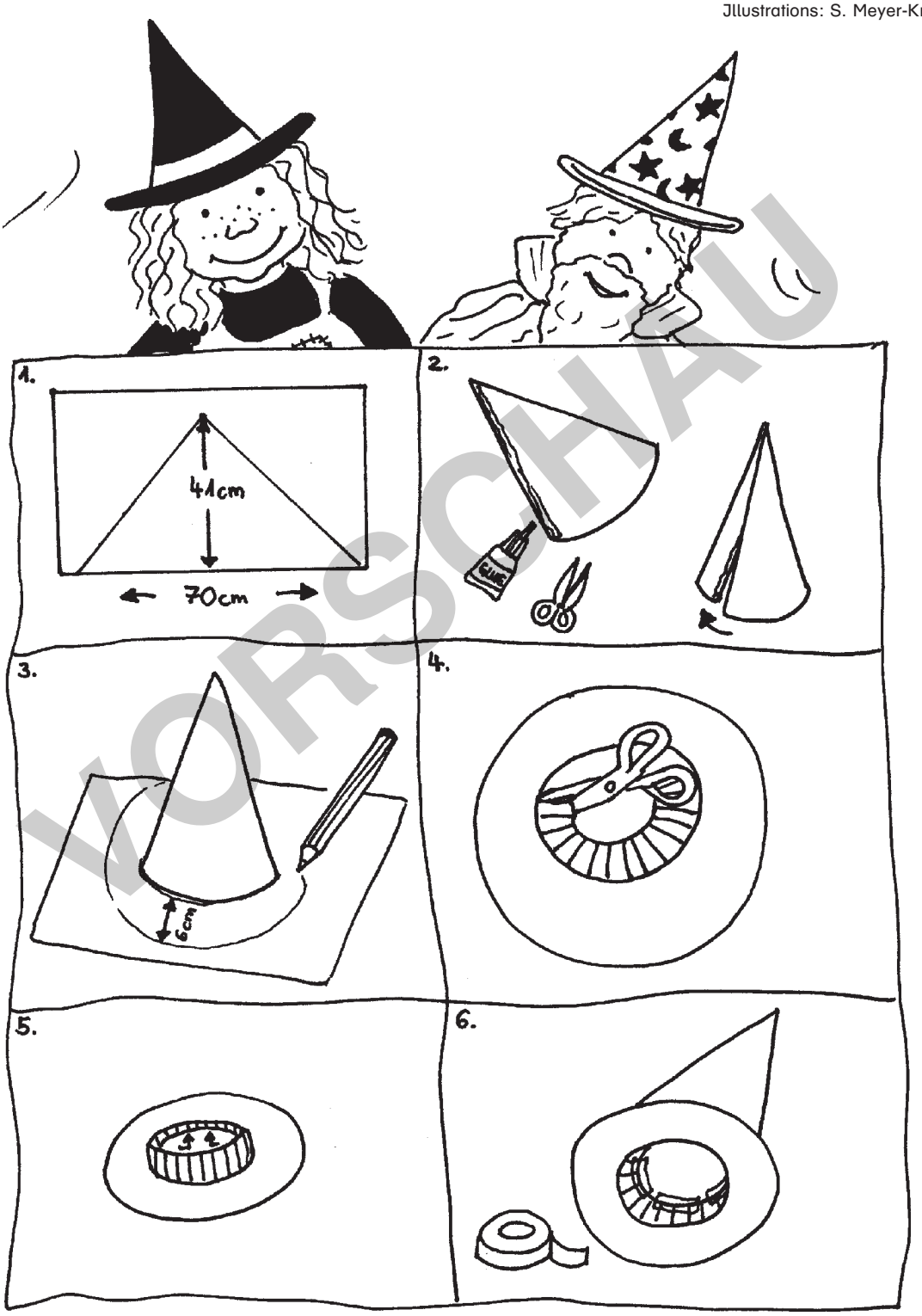
VORSCHAU

netzwerk lernen
(c) Olzog Verlag GmbH
zur Vollversion

6.19	Witches' Halloween
M 3	Material

How to make a pointed hat

Illustrations: S. Meyer-Krafczyk



VORSCHAU

netzwerk lernen
(c) Olzog Verlag GmbH
zur Vollversion

Witches' Halloween	6.19
Material	M 4

Counting out spells

Text: S. Meyer-Krafczyk

● ●● ●
Jump on a broom

● ● ● ●
Fly round the room

● ● ●
Spooky sound

● ● ●
Turn around

● ● ●
Dance and hop

●●● ●
'till J say STOP

● ● ●
Big black cat

● ● ●
Shake your head

● ● ●● ● ● ●
Boo! A spooky witch you see.

● ●● ● ● ● ●
Turn around and touch your knee.

VORSCHAU

netzwerk lernen
(c) Olzog Verlag GmbH
zur Vollversion