

# Die große Hexprüfung



Bei einem Kindergeburtstag unter dem Motto „Bibi Blocksberg“ darf eine Hexprüfung natürlich nicht fehlen.

Wer hat das Zeug zur echten Hexe? Das soll in unterschiedlichen Spielen rund um das Thema Hexen herausgefunden werden. Auf dieser Seite gibt es einige Beispiele für eine tolle Hexprüfung. Der Bibi-Blocksberg-Laufzettel kann benutzt werden, um die einzelnen Spiele auszuwerten und die beste Nachwuchshexe zu küren.

## 1. Besenparcours:

### Was man benötigt:

- ★ 1 Besen
- ★ 1 Stoppuhr
- ★ Hindernisse, z.B. Verkehrshütchen, Tische, Stühle, Wasserkisten

### Vorbereitung:

Der Hindernisparcours wird aufgebaut, z.B.:

- ★ Station 1, Hexen-Slalom: Aus Verkehrshütchen oder ähnlichen Hindernissen wird eine Slalom-Strecke gebaut.
- ★ Station 2, „Fliegender“ Besen: Zwei Wasserkisten werden mit einem Abstand von ca. 1 m nebeneinander aufgestellt und darauf ein Besen gelegt. Hier müssen die Kinder dann drüber springen.

### Ablauf:

Start und Ziel werden zu Anfang festgelegt.

Vor dem Start klemmen sich die Kinder einen Besen zwischen die Beine. Damit müssen sie den Parcours so schnell wie möglich durchlaufen. Die Zeit wird bei jedem gestoppt. Das Kind mit der schnellsten Zeit hat das Spiel gewonnen.

## 2. Hexensteine transportieren:

### Was man benötigt:

- ★ bunte Schokolinsen (10 pro Kind)
- ★ 2 Schüsseln
- ★ Strohhalme (1 pro Kind)
- ★ 1 Stoppuhr

### Vorbereitung:

- ★ 10 bunte Schokolinsen werden in eine Schüssel gefüllt.
- ★ Daneben wird eine leere Schüssel gestellt.
- ★ Jedes Kind bekommt einen Strohhalm

**Ablauf:**

Jedes Kind muss hintereinander 10 Schokolinsen von einer Schüssel in die andere manövrieren. Dafür darf nur der Strohhalm verwendet werden. Die Schokolinsen sollen mit dem Strohhalm einzeln angesaugt und so in die andere Schüssel transportiert werden. Dabei wird die Zeit gestoppt. Das Kind, das am schnellsten war, gewinnt das Spiel. Danach dürfen die Schokolinsen natürlich gegessen werden.

### **3. Hextrank schmecken:**

**Was man benötigt:**

verschiedene Flüssigkeiten, die die Kinder erschmecken müssen, z.B.:

- ★ Wasser
- ★ Kräutertee
- ★ Waldmeistersirup
- ★ Saft von einer Zitrone
- ★ ein Tuch o.ä. zum Verbinden der Augen

**Vorbereitung:**

- ★ Die verschiedenen Flüssigkeiten werden in Trinkgläser gefüllt.
- ★ Das Tuch zum Verbinden der Augen wird bereitgelegt.

**Ablauf:**

Das Kind, das an der Reihe ist, bekommt die Augen verbunden. Die anderen Kinder dürfen nicht mit im Raum sein, damit sie nicht mitbekommen, was passiert.

Das Kind bekommt das erste Trinkglas mit der „geheimen“ Flüssigkeit. Das Kind muss nun raten, um was es sich handelt. Nach und nach werden die anderen Trinkgläser zum Probieren und Erraten der Flüssigkeit gereicht. Für jede Flüssigkeit, die das Kind erraten hat, bekommt es 1 Punkt.

### **4. Hexenbesen-Weitflug (draußen):**

**Was man benötigt:**

- ★ 1 Besen
- ★ 1 Maßband
- ★ eine Markierung für die Startlinie

**Vorbereitung:**

- ★ Eine kleine Startlinie wird markiert
- ★ Besen und Maßband müssen bereitgelegt werden

**Ablauf:**

Das Kind, das an der Reihe ist, muss sich an die Startlinie stellen und den folgenden Hexspruch sagen:  
**Eene meen mei, flieg los Kartoffelbrei! Hex-hex!**

Dann muss der Besen so weit geworfen werden, wie es geht. Das Kind mit dem weitesten Wurf gewinnt das Spiel.

## **5. Verhextes Eis:**

### **Was man benötigt:**

- ★ grüne Lebensmittelfarbe
- ★ 1 Eiwürfelbereiter

### **Vorbereitung:**

Für die grünen Eiwürfel ein paar Tropfen grüne Lebensmittelfarbe in ein Gefäß mit Leitungswasser geben. Das grün gefärbte Wasser dann in einen Eiwürfelbereiter füllen und ins Tiefkühlfach oder in die Tiefkühltruhe legen.

### **Ablauf:**

Alle Kinder setzen sich in einen Kreis.

Das Geburtstagskind bekommt einen grünen Eiwürfel in die Hand und gibt ihn rechts herum weiter durch den Kreis. Das Kind, bei dem der Eiwürfel ganz geschmolzen ist, verliert das Spiel und bekommt einen Minuspunkt auf der Gesamt-Punktliste. Lässt ein Kind den Eiwürfel fallen, bekommt es dafür ebenfalls einen Minuspunkt.

## **6. Verhexter Tanz:**

### **Was man benötigt:**

- ★ Musik
- ★ Platz für die „Tanzfläche“

### **Vorbereitung:**

Die Musik muss vorbereitet werden.

### **Ablauf:**

Alle Kinder stellen sich auf die Tanzfläche.

Die Musik wird angestellt. Während die Musik spielt, sollen die Kinder „wie verhext“ tanzen.

Wenn die Musik stoppt, müssen alle bewegungslos stehenbleiben – als wären sie verhext. Die Musik bleibt ca. 20 Sekunden aus. Wer sich in dieser Zeit bewegt oder redet, scheidet aus.

Dann startet die Musik wieder. Es darf weiter getanzt werden. Das Spiel wird so lange gespielt, bis nur noch ein Kind übrig ist. Dieses Kind hat das Spiel gewonnen.

## **Auswertung des Laufzettels:**

Für jeden 1. Platz gibt es 3 Punkte.

Für jeden 2. Platz gibt es 2 Punkte.

Für jeden 3. Platz gibt es 1 Punkt.

Für alle anderen Plätze gibt es keinen Punkt.

Bei dem Spiel „Verhextes Eis“ gibt es eventuell Minuspunkte