

Harry Potter – Duell gegen Voldemort

Planspiel zum Zeltlager für Hexerei und Zauberei (Pfingstcamp 2019 in Goldenstedt)

1. **Hermine** (Miss „Know it all“ / Joker)

- Hermine weist die Teilnehmer/-innen in die Geschichte ein
- Danach schickt sie die Teilnehmer/-innen durch einen Tipp zur ersten Station

2. **Olivander** (Zauberstabverkäufer)

- die Teilnehmer/-innen bekommen hier ihren Zauberstab, wenn sie die Titelmelodie von Harry Potter summen

3. **Remus Lupin** (Lehrer für Zaubersprüche)

- er bringt den Teilnehmer/-innen alle notwendigen Zaubersprüche für das Duell gegen Voldemort bei
- im Gegenzug müssen die Teilnehmer/-innen ihm den Wolfsbantrank bringen

4. **Severus Snape** (Lehrer für Zaubertänke)

- er braut den Wolfsbantrank für die Teilnehmer/-innen
- die Teilnehmer/-innen müssen ihm dafür einen Kessel und die benötigten Zutaten bringen

5. **Pince** (Bibliothekarin von Hogwarts)

- sie kann den Teilnehmer/-innen die Zutaten für den Wolfsbantrank nennen
- um das Rezept zu lesen, braucht sie ihre Brille, die sie verlegt hat
- die Teilnehmer/-innen müssen die Brille finden
- ist die Brille gefunden, liest sie die Liste vor, allerdings kann sie nicht sagen, wie die Zutaten aussehen
- die verweist an klugen Schüler bzw. Bücherwurm (Neville)

6. **Neville** (Kräuterkunde-Fan und kluger Schüler)

- sucht seine Kröte Trevor, die ihn an etwas erinnern sollte
- Die Teilnehmer/-innen müssen Trevor suchen und zu Neville bringen
- ist die Kröte gefunden, gibt Neville den Teilnehmer/-innen eine Übersicht mit den Zutaten

Harry Potter – Duell gegen Voldemort

7. Trevor (Kröte von Neville)

- erinnert Neville an den Geburtstag von seiner Omi

Ab jetzt sammeln alle Teilnehmer/-innen die Zutaten für den Zaubertrank. Die Reihenfolge ist hierbei nicht relevant.

Luna- Kräuter

Umbridge – Kessel

Trevor - Sirenentränen

Hagrid – Flubberwürmer und Mondwasser

Dobby – Socke und Brausepulver

Luna: Kräuter

Luna ist sehr durstig und möchte etwas zu Trinken haben

- Trinken bestehend aus: Brausepulver und Mondwasser
- bei Dobby bekommen die Teilnehmer/-innen Brausepulver
- bei Hagrid bekommen die Teilnehmer/-innen das Mondwasser, wenn sie vorher seinen Drachen zähmen
 - der Drache wird durch Musik gezähmt, er muss vorher zum Orchesterleiter von Hogwarts (z. B. der DJ) gebracht werden
 - Ist der Drache gezähmt, wird dieses schriftlich festgehalten und unterschrieben
- Beide Zutaten müssen nun zu Luna gebracht werden, wo sie die Kräuter bekommen.

Hagrid: Flubberwürmer

- die Teilnehmer/-innen müssen hierfür fünf Waldtiere und /oder Tierwesen nennen können

Dobby: Socke

- für die Socke müssen die Teilnehmer/-innen Dobby helfen den Zeltplatz ein bisschen aufzuräumen

Trevor: Sirenentränen

- die Tränen bekommen die Teilnehmer/-innen, wenn die mit Trevor 5 Strecksprünge machen

Harry Potter – Duell gegen Voldemort

Umbridge: Kessel

- Die Teilnehmer/-innen müssen erst die Quizfragen richtig beantworten
- Aber Vorsicht: Ist die Antwort falsch, so kassiert Umbridge eine der bereits gesammelten Zutaten ein (aber nicht die Kräuter!) Diese Zutat muss dann von den Teilnehmer/-innen erneut beschafft werden
- Nach der dritten falschen Antwort schickt Umbridge die Teilnehmer/-innen zu Hermine, die ihnen die richtige Antwort vorsagt

Ab hier haben alle Teilnehmer/-innen die nötigen Zutaten für den Wolfsbantrank gesammelt und kehren zu Snape zurück.

8. Severus Snape

- er braut den Wolfsbantrank für die Teilnehmer/-innen
- dabei schmeißt er, in seiner üblichen Snape-Art, immer eine „falsche“ Zutat weg, bis die Sirenenstränen über bleiben

9. Remus Lupin

- Als Dank für den Wolfsbantrank bringt er den Teilnehmer/-innen folgende Zaubersprüche bei:
 - Stupor!
 - Expelliarmus“
 - Bombarda Maxima!
- danach schickt er die Teilnehmer/-innen zu Hermine

10. Hermine

- sie lässt sich von den Teilnehmer/-innen erzählen, was sie alles gelernt haben
- danach erklärt sie den Teilnehmer/-innen, dass sie noch einen Schutzzauber brauchen
- Dafür benötigen sie drei Fragmente für ihren Patronus (Patronuszauber)
 - Ollivander hat Fragment Nummer 1: Einhornhaar“ (Schnur)
 - Pince hat Fragment Nummer 2: Astralstaub (Babypuder)
 - Luna hat Fragment Nummer 3: Felix Felicis (Wasser)
 - die Teilnehmer/-innen fertigen den Patronuszauber an und kehren zu Hermine zurück
- Hermine bringt die Teilnehmer/-inne zu Harry bzw. ruft diesen herbei

Harry Potter – Duell gegen Voldemort

11. Harry

- er führt die Teilnehmer/-innen zum Versteck von Voldemort für das Duell
- Zusammen legen sie den Patronuszauber aus
- die Gruppe wählt einen Zauberer oder eine Hexe aus, die Harry beim Duell unterstützt
- die beiden wählen die Reihenfolge der Zaubersprüche aus

12. Voldemort

- Voldemort kommt aus dem Wald heraus (idealerweise mit Nebel)
- es wird sofort angegriffen
- beide Gegner sagen zusammen den ersten Zauberspruch, dieser wird von Voldemort pariert
- beide Gegner sagen zusammen den zweiten Zauberspruch, dabei wird Voldemort entwaffnet
- beide Gegner sagen zusammen den dritten Zauberspruch, durch den Voldemort besiegt wird
- Voldemort verschwindet verletzt und fluchend im Wald
- dabei lässt er eine kleine Belohnung zurück

13: Harry

- bedankt sich bei allen Teilnehmer/-innen für ihre Hilfe und teilt die Belohnung auf bzw. übergibt diese an die Gruppe

Die Gruppe hat den ersten Sieg über Voldemort errungen, für heute ist Schluss.

Gruppeneinteilung für das Duell gegen Voldemort



Gruppengröße: 6 (+/- 1)

Bitte die Namen der Teilnehmer eurer Gruppe eintragen:

<u>Patronus/Gruppenname:</u> <u>Hase</u> 1. 2. 3. 4. 5. 6. (7.)	<u>Patronus/Gruppenname:</u> <u>Pferd</u> 1. 2. 3. 4. 5. 6. (7.)	<u>Patronus/Gruppenname:</u> <u>Bär</u> 1. 2. 3. 4. 5. 6. (7.)	<u>Patronus/Gruppenname:</u> <u>Rabe</u> 1. 2. 3. 4. 5. 6. (7.)
<u>Patronus/Gruppenname:</u> <u>Fuchs</u> 1. 2. 3. 4. 5. 6. (7.)	<u>Patronus/Gruppenname:</u> <u>Schlange</u> 1. 2. 3. 4. 5. 6. (7.)	<u>Patronus/Gruppenname:</u> <u>Igel</u> 1. 2. 3. 4. 5. 6. (7.)	<u>Patronus/Gruppenname:</u> <u>Wolf</u> 1. 2. 3. 4. 5. 6. (7.)
<u>Patronus/Gruppenname:</u> <u>Katze</u> 1. 2. 3. 4. 5. 6. (7.)	<u>Patronus/Gruppenname:</u> <u>Fledermaus</u> 1. 2. 3. 4. 5. 6. (7.)	<u>Patronus/Gruppenname:</u> <u>Pfau</u> 1. 2. 3. 4. 5. 6. (7.)	<u>Patronus/Gruppenname:</u> <u>Otter</u> 1. 2. 3. 4. 5. 6. (7.)
<u>Patronus/Gruppenname:</u> <u>Hirsch</u> 1. 2. 3. 4. 5. 6. (7.)	<u>Patronus/Gruppenname:</u> <u>Delphin</u> 1. 2. 3. 4. 5. 6. (7.)	<u>Patronus/Gruppenname:</u> <u>Maus</u> 1. 2. 3. 4. 5. 6. (7.)	<u>Patronus/Gruppenname:</u> <u>Löwe</u> 1. 2. 3. 4. 5. 6. (7.)

Hermine



Aufgaben:

Hermine ist die Miss „Know it all“, die Auskunft und der Joker im Spiel.

Sie weiß auf alles eine Antwort, gibt Hinweise, wenn die Teilnehmer nicht weiterkommen und hilft ihnen nach der dritten Frage von Umbridges Quiz.

Durch diese Eigenschaften ist Hermine immer wieder Anlaufpunkt im Spiel. Zum einen ist sie die erste Station im Spiel, indem sie die Gruppen in die Geschichte einweist und durch einen Tipp zur ersten Aufgabe schickt. Weiterhin lässt sie sich gegen Ende von den Teilnehmern erzählen, was sie von Remus gelernt haben und erklärt ihnen, dass sie noch einen Schutzzauber benötigen. Wenn die Gruppen diesen erschaffen haben kehren sie zu Hermine zurück, welche nun Harry holt / die Teilnehmer zu ihm bringt. Dieser bricht dann mit den Gruppen zum Duell auf.

Charakter:

Hermine Jean Granger ist die beste Freundin von Harry Potter und Ron Weasley.

Sie ist sehr klug und kann ihren Freunden mit ihrem Wissen über die Magie oft bei Problemen helfen, geht ihnen damit aber auch auf die Nerven. Allerdings ist Hermine, trotz ihrer Intelligenz, ein eher unsicherer Mensch. Sie hat große Angst zu versagen.

Im dritten Schuljahr verwendet Hermine einen Zeitumkehrer, der es ihr ermöglicht, durch die Zeit reisen. Sie benötigt ihn, weil sie so viele Wahlfächer belegt hat, dass sie zeitweilig an mehreren Orten gleichzeitig sein muss. Den Zeitumkehrer gibt sie nach dem dritten Schuljahr wieder ab und kehrt zu einem normalen Stundenplan zurück, weil selbst eine Musterschülerin wie sie mit so vielen Fächern überfordert war.

Garrick Ollivander



Aufgabe: Ollivander ermöglicht den Schülern den Kampf gegen den dunklen Lord. Indem er ihnen Pro Gruppe einen Zauberstab aushändigt, wenn sie „Hedwig's Theme“ singen/summen. Außerdem gibt er ihnen das 1. Fragment des Patronus (Schnur): Das Einhornhaar.

Charakter: Garrick Ollivander ist ein verplanter etwas in die Jahre gekommener Zauberstabverkäufer, der den Laden „Ollivanders“, in mitten der Winkelgasse, sehr erfolgreich betreibt. Zudem ist er ehemaliger Absolvent von Hogwarts aus dem Hause Ravenclaw.

Remus John Lupin



Aufgabe:

Er wird den Kindern drei Zaubersprüche beibringen, allerdings benötigt er den Wolfsbanntrank, welchen Snape brauen muss. Alos schickt er sie zu Professor Snape.

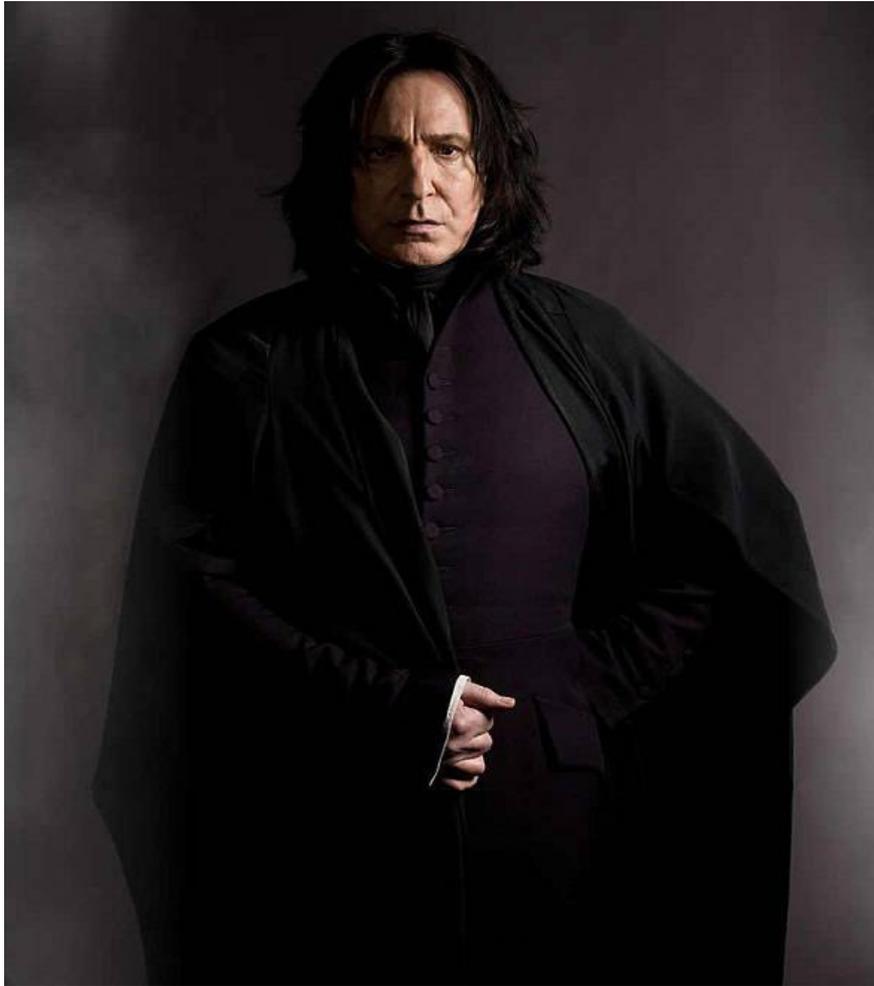
Wenn die Kinder mit dem Wolfsbanntrank wiederkommen, bringt er ihnen die drei Sprüche bei.

- Stupor
- Expediamus
- Bombada Maxima

Charakter:

Er ist mutig, sehr intelligent (Einser-Schüler), selbstlos, allerdings empfindet er sich selbst als nicht würdig oder gar wichtig (dies zeigt er vor den Schülern nicht). Er hilft jedem der Hilfe braucht, war Mitglied der bekannten Rumtreiber und somit einer der besten Freunde von James Potter und Sirius Black. Lily Potter geb. Evans war seine beste Freundin. Er ist der beste Lehrer in Verteidigung gegen die dunklen Künste, welchen Harry je hatte.

Severus Snape



Aufgabe:

Er wird den Wolfsbanntrank brauen, dafür müssen die Schüler die Zutaten besorgen, welcher er ihnen, aber nicht sagt. Er wird betonen, dass die Zutaten nicht in den Kessel zusammen geschmissen werden dürfen. Wenn die Schüler wiederkommen braut er den Trank und wirft in üblicher Snape-Manier irgendeine Zutat, bis auf die Sirentränen, weg.

Charakter:

Snape ist eine Spion, er ist einer der guten und schafft es alles zu täuschen über Jahren hinweg. Er ist zynisch und sarkastisch, und dabei manchmal ungewollt humorvoll.

Pince



Aufgaben:

Die Kinder brauchen die Zutaten für den „Wolfbanntränk“, welche sie von Madame Pince bekommen. Diese braucht jedoch ihre Brille, welche die Kinder suchen müssen, damit sie den Kindern die Zutaten aus ihrem schlaun Buch vorlesen kann. Sie weiß aber leider nur die Namen der Zutaten und nicht wie sie aussehen. Sie verweist die Kinder an einen „schlaun Schüler“ / Bücherwurm (Neville) der ihnen beim Aussehen der Zutaten bestimmt weiter helfen kann.

Zudem gibt Pince den Kindern, wenn sie sie darum bitten, das 2. Fragment des Patronus „Astralstaub“, welches sie für den Patronuszauber beim Duell gegen Voldemort benötigen.

Charakter:

Madam Irma Pince ist die Bibliothekarin der Schulbibliothek von Hogwarts. Im Gesicht der Hexe zeugen viele tiefe Sorgen- und Zornesfalten davon, dass sie unermüdlich über ihre Bücher wacht. Sie ist stets bereit jenen Schüler die Leviten zu lesen, die sich unerlaubt in Richtung der Verbotenen Abteilung der Bibliothek bewegen oder so etwas Unerhörtes tun, wie schmierige Schokoladen-Eier in den von ihr kontrollierten Räumlichkeiten zu essen. Die Bücher in ihrer Obhut hat sie nach allen Regeln der Zauberkunst verhext und mit Flüchen belegt, sodass diese sich selbst gegen Beschmutzungen und Beschädigungen aller Art wehren.

Trevor



Aufgabe:

Er sagt, den Schülern das der Geburtstag von Nevilles Oma in X Tagen ist. Zudem bekommen die Schüler von ihm die Sirenentränen, dafür müssen sie fünf Strecksprünge machen.

Charakter:

Er ist Nevilles Kröte, welcher dieser ständig verliert.

Zutatenliste

* Knöterich * Flubberwürmer * Socke * Sirenentränen * Kessel *



Hagrid



Aufgaben:

Die Kinder brauchen Flubberwürmer für den Zaubersaft, welche sie von Hagrid bekommen. Für die Würmer müssen sie ihm 5 Wildtiere oder Tierwesen (aus dem Harry Potter Universum) nennen.

Zudem gibt Hagrid den Kindern Mondwasser, wenn sie ihn darum bitten, da sie es für Lunas Getränk benötigen. Dafür müssen sie jedoch seinen Drachen zähmen, indem sie diesen unbemerkt von der Lagerleitung/Orga/Küchenteam bis zum Orchesterleiter (Jan Heidler, DJ) bringen, wo der Drache dann durch Musik gezähmt wird. Ist dies geschehen, unterschreibt Heidler eine Bestätigung an, welche die Kinder zusammen mit dem Drachen bei Hagrid wieder abgeben müssen. Nun bekommen sie als Dank das Mondwasser.

Charakter:

Rubeus Hagrid stellt sich als Hüter der Schlüssel und Ländereien von Hogwarts bei Harry Potter vor. Er selbst ist ein Halbbriese, der aber allen Zauberern und Hexen freundlich gesinnt ist. Als Wildhüter kümmerte er sich um sehr viele Tiere (bspw. Zentrauren, Einhörner, Hippogreif, Thestralen) im Verbotenen Wald. Ab Harrys drittem Schuljahr war Hagrid zusätzlich als Lehrer für die Pflege magischer Geschöpfe zuständig. Er lebte auf dem Gelände von Hogwarts in einer eigenen Hütte.

Dobby



Aufgaben:

Die Kinder brauchen eine Socke für den Zaubertrank, welche sie von Dobby bekommen. Um die Socke zu bekommen, müssen sie etwas den Zeltplatz aufräumen.

Zudem gibt er den Kinder Brausepulver, wenn sie darum bitten, da sie es für Lunas Getränk benötigt wird, ohne Gegenleistung.

Charakter:

Dobby ist ein ehemaliger Hauself der Malfoys, welcher im zweiten Band durch eine Socke, welche Harry in einem Buch versteckt hatte befreit wurde.

Er möchte, dass es allen gut geht und nimmt dabei Schmerzen in Kauf. Er ist sehr loyal und liebt seine Freunde.

Umbridge



Aufgaben:

Die Kinder brauchen einen Kessel um den Trank zu brauen, jenen bekommen sie, wenn sie die Quizfrage von Umbridge richtig beantworten, wenn nicht wird den Kindern eine Zutat weggenommen, nur nicht die Kräuter. Wenn alle Zutaten weg sind, müssen die Kinder zu Hermine, welche ihnen eine Antwort sagt. Die anderen Zutaten müssen sie erneut besorgen.

Charakter:

Dolorus Umbridge ist wahrscheinlich der meist gehasste Charakter in Harry Potter, noch gehasster als der Dunkle Lord. Sie hat ein sehr niedriges Selbstwertgefühl/Selbstbewusstsein, was man auch durch ihren Zauberstab sieht, welcher der Kürzeste von allen ist. Sie wird oft als Kröte bezeichnet und ist kurz gesagt, eine miese Pissnelke.

Quizfragen Umbridge

Kinderfragen:

F1:

Auf welchem Bandgleis fährt der Hogwarts-Express?

A1:

9 3/4

F2:

Wie heißt Harry's bester Freund?

A2:

Ronald (Ron) Wealsey

F3:

Wie heißt der Schulleiter von Hogwarts?

A3:

Albus Dumbledor

F4:Wie heißt die Eule von Harry?

A4:

Hedwig

Jugendliche/Erwachsene:

F1:

Wie heißt der Bus, welcher Harry zum Tropfendem Kessel bringt?

A1:

Der fahrende Ritter

F2:

Wie heißen Harry's Eltern?

A2:

James und Lily Potter

F3:

Wie heißt die Schlange von Lord Voldemort?

A3:

Nagini

F4:

Was sind die vier Haustiere?

A4:

Schlange, Löwe, Dachs, Adler(Rabe)

Harry Potter



Aufgabe:

Er führt die Kinder von Hermoine zu Lord Voldemort und legt die 3 Fragmente des Patronus aus und die Gruppe wählt einen „Kämpfer“, welcher mit Harry gegen den Dunklen Lord antritt.

Charakter:

Harry ist der Hauptcharakter der Reihe und der Held. Zusammen mit Hermoine und Ron kämpft er immer gegen verschiedene Feinde. Er ist mutig, aber auch naiv, er sieht sich als Retter und nimmt alle Aufgaben auf sich.

Zitat: „Ich suche nicht nach Ärger, der Ärger findet normalerweise mich.“

Voldemort



Aufgaben:

Voldemort ist der Finale Duell-Gegner. Nachdem Harry die Kinder zu dem Waldstück geführt hat, wo Voldemort sich versteckt, und sowohl der Kämpfer an Harrys Seite ausgewählt als auch der Patronuszauber gelegt wurde, kommt Voldemort aus dem Wald hervor. Die Kinder sagen nun ihre drei gelernten Zaubersprüche. Den 1. *Stupord!* pariert er mit gleichem Wortlaut. Beim 2. *Expeditamus!* wird er entwaffnet / verliert seinen Zauberstab. Mit dem 3. *Bombarda Maxima!* wird er besiegt und verschwindet „verletzt“ und fluchend in den Wald zurück. Er hinterlässt bei seinem Abgang auf dem Boden die Belohnung (Süßigkeiten).

Charakter:

Tom Vorlost Riddle alias Lord Voldemort wurde am 31. Dezember 1926 in einem Waisenhaus in London geboren, wo er auch aufwuchs, da seine Mutter, kurz nach der Geburt verstarb. Bereits als Kind quälte er gerne andere Kinder und Tiere. Voldemort war/ist der schrecklichste schwarze Magier aller Zeiten und seine größten Feinde waren/sind Harry Potter und Albus Dumbledore. Voldemorts größtes Ziel war/ist, "den Tod zu besiegen". Um an Unsterblichkeit zu gelangen erschuf er sieben Horkruxe, einen davon unwissentlich. Demnach bestand seine Seele aus acht Bruchstücken. Seine Schreckensherrschaft endete 1998 als er in der Schlacht von Hogwarts von Harry Potter besiegt wurde.