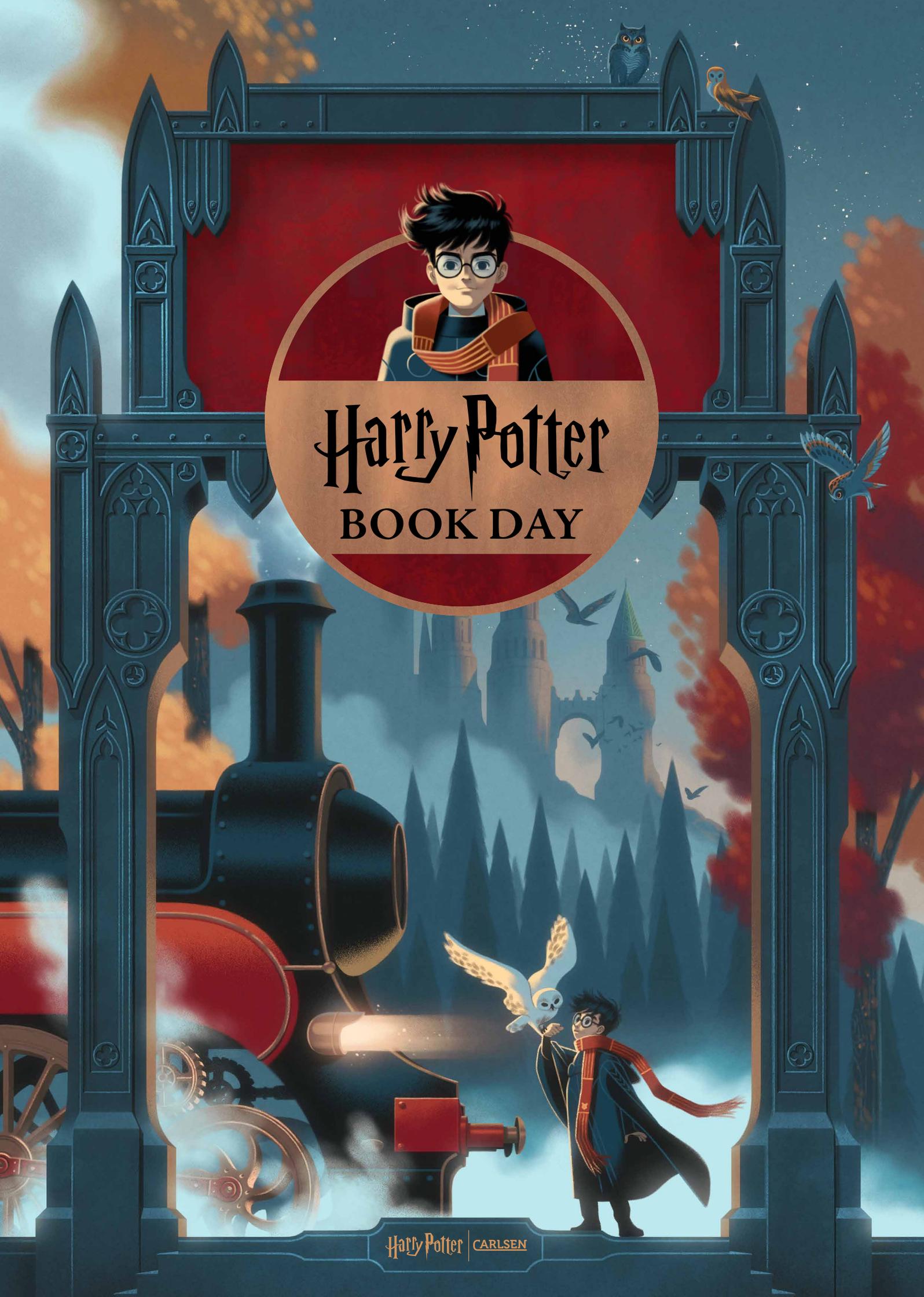




Harry Potter  
BOOK DAY



# Herzlich Willkommen

## Wir freuen uns, dass Sie einen Harry Potter Book Day veranstalten möchten.



In diesem Set finden Sie jede Menge Inspirationen und Hilfsmittel, die Sie benötigen, um einen tollen Harry Potter Book Day auf die Beine zu stellen, sei es in einer Schule, einer Bücherei, einer Buchhandlung oder einem Gemeindehaus.

Von Einladungskarten bis zu passenden Lesestellen, von magischen Spielen bis zu Zauberei-Arbeitsblättern bietet diese Materialsammlung eine Vielzahl spannender Vorschläge, die Ihnen dabei helfen werden, Ihr Publikum zu verzaubern. Sie dürfen sämtliche Seiten gerne kopieren – die dafür notwendigen Copyrights wurden freigegeben. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie sich eng an die hier vorgeschlagenen Aktivitäten halten oder sie lediglich als Anregung nutzen. Es gibt nur einige allgemeine Dinge, die beachtet werden sollten.

Zunächst einmal geht es beim Harry Potter Book Day vor allem darum, den Zauber von J.K. Rowlings wunderbaren Büchern an die nächste Leser \*innengeneration weiterzugeben. Gleichzeitig soll er eine Gelegenheit bieten, mit treuen Fans zu feiern.



Wir haben uns Aktivitäten überlegt, die für Kinder im Alter von 8 bis 10 Jahren geeignet sind, aber wenn Sie eine Veranstaltung mit etwas älteren oder jüngeren Kindern planen, können Sie unser Material problemlos dementsprechend anpassen, um Harry-Potter-Fans jeden Alters das Richtige anzubieten.



Die Teilnehmendenzahl Ihres Events kann von 30 Kindern in einer Buchhandlung bis zu 200 oder mehr in einer Schule gehen. Es ist jedoch ohne Probleme möglich, die Aktivitäten an die Gruppengröße anzupassen. Bei größeren Teilnehmenden können Sie die Kinder beispielsweise in Mannschaften aufteilen. Oder Sie bauen verschiedene Stationen auf, die von den Teams während des Fests abwechselnd besucht werden, um alle wichtigen Hauspunkte einzusammeln.



Diese Materialsammlung ist für Veranstaltungen gedacht, die keinen Eintritt kosten und ein Gemeinschaftserlebnis fördern sollen.

*Event-Kit enthält Illustrationen von  
George Caltsoudas, Jim Kay, Neil Packer, Pham Quang Phuc,  
Iacopo Bruno, Louise Lockhart, Weitong Mai, Oliza Muza & Levi Pinfold*

# Ein Hinweis

Diese Ideensammlung ist für Veranstaltungen gedacht, die von Schulen, Gemeindezentren, Büchereien und Buchhandlungen organisiert und durchgeführt werden und bei denen es darum geht, gemeinsam zu feiern und Leseerlebnisse zu fördern. Deshalb bitten wir darum, dass die Veranstaltungen keinen kommerziellen Charakter haben sollten. Zum Beispiel sollte Ihr Harry Potter Book Day keinen Eintritt kosten. Außerdem sollten Ihre Veranstaltung und die Harry-Potter-Requisiten nicht von kommerziellen oder nicht zum Event passenden Organisationen gesponsort oder mit ihnen in Verbindung gebracht werden. Falls beispielsweise ein Unternehmen Ihren Abend mit Essen beliefert, dürfen die Logos und/oder das Markenzeichen des Unternehmens auf keinen Fall auf den Materialien zu sehen sein, die mit dem Harry Potter Book Day in Verbindung stehen. Es darf keinesfalls der Eindruck entstehen, dass dieses Unternehmen von Harry Potter, J.K. Rowling und Warner Bros empfohlen wird oder auf irgendeine Weise mit ihnen in Verbindung steht. Und auch wenn wir Sie gerne dazu ermuntern möchten, bei Ihrer Veranstaltung kreativ zu werden, sollten Sie dabei beachten, dass wir Ihnen keinesfalls die Erlaubnis geben, sich neue Waren oder Dienstleistungen auszudenken oder herzustellen, die Harry Potter zum Thema haben, um diese dann auf Ihrem Harry Potter Book Day zu verkaufen. Jegliche kommerzielle Verwendung der Marke »Harry Potter« und anderen geistigen Eigentums bedarf einer von der Veranstaltung unabhängigen Genehmigung. Wenn Sie sich wegen einer bestimmten Sache oder Aktivität unsicher sein sollten, können Sie uns gerne kontaktieren.



# Sieben magische Schritte



## 1. Planung

Wen wollen Sie einladen? Wie viele Leute passen in Ihre Räumlichkeiten? Wer wird Ihnen bei der Durchführung der Veranstaltung helfen? Sie können die digitalen »Save the Date«-Banner benutzen, die auf der Carlsen Veranstaltungswebsite zu finden sind, um Ihren Gästen eine E-Mail zu schicken.

Laden Sie sich die Muster für Einladungskarten auf unserer Website herunter und verschicken Sie die Einladungen rechtzeitig vor dem 09. Oktober 2025.



## 2. Öffentlichkeitsarbeit

Teilen Sie der Öffentlichkeit mit, dass Sie einen Harry Potter Book Day planen. Benutzen Sie die Poster und die digitalen Materialien, die auf der Carlsen Veranstaltungswebsite verfügbar sind, um Ihre Veranstaltung bekannt zu machen.

Sie können auch soziale Medien (TikTok, Instagram und Facebook) einsetzen, um Ihre Veranstaltung zu bewerben.

Da es bei dem Harry Potter Book Day darum geht, die Magie von J.K. Rowlings Büchern weiterzutragen, mit denen der ganze Zauber seinen Anfang nahm, bitten wir darum, dass Sie nicht mit Bildern oder Materialien aus den Harry-Potter-Filmen für Ihre Veranstaltung werben, sondern sich auf die wunderschönen neuen Ausgaben mit den Illustrationen von George Caltsoudas konzentrieren. Abbildungen zur freien Verfügung finden Sie im Presseportal auf [www.carlsen.de](http://www.carlsen.de).

## Vorschläge für Posts

### VORHER:

Wir feiern den Harry Potter Book Day #HarryPotterBookDay  
Mehr über unsere zauberhafte Veranstaltung hier: [Link einfügen]

### AM EIGENTLICHEN TAG:

Wir wünschen allen einen schönen Harry Potter Book Day #HarryPotterBookDay  
Wir feiern um [Zeit und Ort einfügen]

### DANACH:

Danke, dass ihr mit uns den Harry Potter Book Day #HarryPotterBookDay  
gefeiert habt! Hier sind ein paar tolle Fotos  
[Fotos einfügen]

# Sieben magische Schritte



## 3. Verkleiden

Ermutigten Sie Ihre Gäste, verkleidet zu Ihrer Veranstaltung zu kommen, indem Sie einen Preis für das schönste Kostüm ausloben, zum Beispiel ein Buch oder eine kleine Süßigkeit.

### KOSTÜMSCHAU

Integrieren Sie doch eine Kostümschau in Ihre Veranstaltung, bei der diejenigen, die sich verkleidet haben, ihre Kostüme präsentieren können. Vergeben Sie Preise (z.B. ein Buch oder Süßigkeiten) für die schönsten Kostüme. Folgende Kategorien wären denkbar:

- DAS BESTE HOGWARTS-KOSTÜM
- DAS SCHÖNSTE KOSTÜMIERTE PAAR
- DAS BESTE TIERWESEN-KOSTÜM
- DAS ORIGINELLSTE KOSTÜM
- DAS AUFWÄNDIGSTE KOSTÜM
- DAS KOSTÜM MIT DEN BESTEN REQUISITEN

Mehr zu Kostümtipps  
finden Sie ab S. 29



# Sieben magische Schritte



## 4. Countdown

Zählen Sie die Tage bis zur Veranstaltung und hängen Sie ein Schild in Ihr Schaufenster oder an eine Wandtafel mit der Aufschrift:



Noch

Tage bis zum  
**HARRY POTTER  
BOOK DAY**

TM & © 2025 WBEI, PUBLISHING RIGHTS © J.K.R., Illustrationen von George Caltsoudas 2025 © Carlsen Verlag GmbH

# Sieben magische Schritte



## 5. Dekoration

Schmücken Sie Ihren Veranstaltungsort mit kreativen Dekorationen und denken Sie daran, verschiedene Bereiche für die Aktivitäten oder Stationen unterschiedlich zu gestalten.

Lassen Sie sich von den zauberhaften Ideen in dieser Materialsammlung inspirieren.

Tipps zu Dekoration finden Sie ab S. 8



## 6. Vorbereitung

Kopieren oder drucken Sie die Materialien für die verschiedenen Aktivitäten aus dieser Ideensammlung aus. Halten Sie Schreibstifte, Malstifte und Bastelmaterial bereit, das Sie benötigen. Organisieren Sie genügend Stühle, Sitzkissen oder Sitzsäcke für Ihre Gäste.

Außerdem brauchen Sie Tische für die Bastelaktionen und eine Tafel oder Flipchart oder einen großen Karton bzw. ein großes Blatt Papier, um während der Veranstaltung die Hauspunkte anzuzeigen.



## 7. Fotografieren

Machen Sie möglichst viele Fotos von Ihrer Veranstaltung, aber vergewissern Sie sich bitte vorher bei Ihren Gästen (vor allem bei den Eltern der Kinder), dass diese nichts dagegen haben, fotografiert zu werden, und dass sie der Verwendung dieser Bilder für Werbezwecke zustimmen.

Bitte beachten Sie die Datenschutzgrundverordnung der EU (DSGVO) und hängen Sie ein Informationsblatt gut sichtbar am Eingang Ihrer Veranstaltung auf. Der Carlsen Verlag übernimmt keine Haftung bei Missachtung der DSGVO.

Posten Sie Ihre Bilder unter dem Hashtag **#HarryPotterBookDay** auf Instagram oder Facebook.

# Sieben magische Schritte

## Ablauf des Abends

Der hier vorgeschlagene Programmablauf soll lediglich ein Vorschlag sein, wie Ihre Party ablaufen könnte.

Ein zauberhaftes Willkommen (S. 21)



Die Auswahlfeier (S. 22)



Die Gäste werden in die Hogwarts-Häuser aufgeteilt und begeben sich in die Gemeinschaftsräume. (S. xx)



Spiele und Aktivitäten aus dieser Ideensammlung, wobei den jeweiligen Gewinnern den ganzen Abend über Hauspunkte verliehen werden. (S. 25-39)



Abschluss mit dem großen Hogwarts-Quiz (S. xx)



Überreichen des Hauspokals an die Siegermannschaft als Abschluss der Veranstaltung.



Verteilen von Urkunden, die die Teilnahme am Harry Potter Book Day bescheinigen. (Muster auf S. 48)



# Tipps für einen zauberhaften Veranstaltungsort

HIER FINDEN SIE KREATIVE IDEEN, WIE SIE IHREN VERANSTALTUNGSRAUM FÜR DEN HARRY POTTER BOOK DAY DEKORIEREN KÖNNEN:



## 1. Zaubertrankecke

Wie wäre es, wenn Sie im Mittelpunkt Ihrer Party eine Zaubertrank-Ecke oder einen Zaubertrank-Tisch aufbauen? Als Blickfang könnte ein alter Kessel dienen, falls Sie so etwas organisieren können.

Außerdem können Sie alte Marmeladengläser und Fläschchen mit gefärbtem Wasser als Zaubertrankgefäße aufstellen. Damit diese Tränke besonders echt wirken, können Sie bunten Glitter in Zuckersirup (aus dem Supermarkt oder selbstgemacht: 1 kg Zucker in einem Topf mit 1 Liter heißem Wasser auflösen) oder Glukosesirup (aus der Apotheke) streuen.

Kleben Sie Wattefäden oder falsche Spinnweben an den Kessel und die Kelche, damit es so aussieht, als würden die Zaubertränke dampfen.

Vergessen Sie nicht, Ihre Zaubertränke mit Namensschildern zu versehen und dem Hinweis, dass sie nicht zum Trinken gedacht sind!



HIER SIND EIN PAAR VORSCHLÄGE, WAS FÜR ZAUBERTRÄNKE SIE HERSTELLEN KÖNNTEN:

- ♦ Vielsafttrank (schlammfarben)
- ♦ Veritaserum (klar, farblos)
- ♦ Felix Felicis, auch bekannt als flüssiges Glück (goldgelb)
- ♦ Flohpuder (glitzerndes Silberpuder)
- ♦ Amortentia (perlmutterfarben/rosa)
- ♦ Trank der Lebenden Toten (klar, farblos)



GETRÄNKE, DIE IHRE FARBE ÄNDERN

Geben Sie einige Tropfen unterschiedlicher Lebensmittelfarben in Pappbecher und lassen Sie das trocknen. Wenn Sie später Limonade oder Wasser in die Becher füllen, werden Ihre Gäste staunend beobachten können, wie sich die Farbe der Flüssigkeit verändert.

Um gefärbte Eiswürfel für Ihre Getränke herzustellen, frieren Sie Wasser in Eiswürfelbehälter ein, in die Sie zuvor ein paar Tropfen Lebensmittelfarbe gegeben haben.

# Tipps für einen zauberhaften Veranstaltungsort

## 2. Zaubertrankvorräte

Richten Sie eine Ecke mit Zaubertrankvorräten ein. Gläser oder Flaschen mit Glitter, Zweigen, Gummwürmern, Blättern, Erde oder Federn sehen wie echte Zaubertrankzutaten aus.

- ♦ Drachenblut (Wasser mit roter Lebensmittelfarbe)
- ♦ Einhornhaar (silberne Fäden oder Schnur)
- ♦ Dianthuskraut (Grashalme oder grüne Fäden in grünem Wasser)
- ♦ Aalauge (eingelegte Silberzwiebeln)
- ♦ Baumschlange (zerrupfte Mullbinden oder Stofffetzen mit Schlängenaufdruck)
  - ♦ Bezoars (kleine Steine)
  - ♦ Fledermausaugen (schwarze Linsen)
  - ♦ Blutwürmer (Spaghetti mit roter Soße)

## 3. Sprechender Hut

### LECKERES KULINARISCHES AUSWAHLVERFAHREN

**Probieren Sie doch mal unsere Sprechenden Cupcakes!**

Füllen Sie Schokoladencupcakes mit rotem, gelbem, grünem oder blauem Zuckerguss und bestreichen Sie sie außen mit weißem Zuckerguss. Ein Biss in den Cupcake zeigt den Gästen, in welches Haus sie gehören.



# Tipps für einen zauberhaften Veranstaltungsort

## 4. Zauberbuchregale

Erstellen Sie eine eigene Bücherei mit Zauberbüchern, indem Sie verschiedene gebundene Bücher in Stoff oder braunes Papier wickeln und die passenden Titel auf Rücken oder Vorderseite schreiben. Wählen Sie dazu aus der untenstehenden Liste geeignete Buchtitel aus, die in den Harry-Potter-Bänden vorkommen aus:

- ✦ **Lehrbuch der Zaubersprüche, Band 1** von Miranda Habicht
  - ✦ **Verwandlungen für den Anfänger** von Emeric Wendel
  - ✦ **Tausend Zauberkräuter und -pilze** von Phyllida Spore
  - ✦ **Zaubertränke und Zauberbräue** von Arsenius Bunsen
  - ✦ **Flüche und Gegenflüche** von Professor Vindictus Viridian
    - ✦ **Zaubern für Dummies**
    - ✦ **Hexen für Verhexte**
  - ✦ **Zaubertränke für Fortgeschrittene** von Libatius Borage
- ✦ **Magische Wasserpflanzen des Mittelmeeres und ihre Wirkungen**



### FÜR DIE VERBOTENE ABTEILUNG:

- ✦ **Zaubertränke für Fortgeschrittene** von Libatius Borage
  - ✦ **Magische Mätzchen für tumbe Zauberer**
- ✦ **Magische Wasserpflanzen des Mittelmeeres und ihre Wirkungen** von Phyllida Spore



# Tipps für einen zauberhaften Veranstaltungsort

## 5. Hagrids Hütte

Rubeus Hagrid ist der Hüter der Schlüssel und Ländereien von Hogwarts. Außerdem unterrichtet er in Harrys drittem und viertem Schuljahr Pflege magischer Geschöpfe und hat eine große Schwäche für seltene (und gefährliche) Tierwesen.

Die Schüler \*innen gehen für den Unterricht zu Hagrids Hütte. Meist findet er draußen statt, auf den Koppeln oder am Rand des Verbotenen Waldes.

### IDEEN FÜR DIE DEKORATION:

- ♦ Ein großes Schild HAGRIDS HÜTTE
- ♦ Ein langer Holztisch mit großen Teekesseln, riesigen Tassen und Tellern mit Keksen
- ♦ Ein großer Metallkäfig mit mehreren Ausgaben von Das Monsterbuch der Monster darin
  - ♦ Ein großer Tisch mit Zweigen (Bowtruckles) darauf
  - ♦ Ein knisterndes Feuer aus gelbem, rotem und orangefarbenem Papier mit einem schwarzen Drachenei in den Flammen
  - ♦ Entwerfen Sie ein Titelbild für Drachenzucht für Haus und Hof und stellen Sie es auf einen Stuhl neben dem Feuer, zusammen mit einem Exemplar von Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind.
  - ♦ Stellen Sie Fangs Hundekorb auf und lassen Sie Bilder von Schinkenkeulen und Fasanen von der Decke hängen.
- ♦ Harry und seine Freunde lernen in ihren Pflege-magischer-Geschöpfe-Schulstunden viele Tierwesen kennen. Schreiben Sie die Namen auf eine große Tafel: Knallrümpfige Kröte, Bowtruckle, Crup, Flubberwurm, Hippogreif, Knarl, Kniesel, Porlock, Niffler, Salamander, Einhorn
- ♦ Und vergessen Sie auf keinen Fall Hagrids verbogenen rosa Regenschirm!

Hagrid lebte in einem kleinen Holzhaus am Rande des Verbotenen Waldes. Neben der Tür standen eine Armbrust und ein Paar Galoschen.

[ ... ]

Drinne gab es nur einen Raum. Von der Decke hingen Schinken und Fasane herunter, ein Kupferkessel brodelte über dem offenen Feuer und in der Ecke stand ein riesiges Bett mit einer Flickendecke.

*Harry Potter und der Stein der Weisen, Kapitel 8: Der Meister der Zaubertänke*

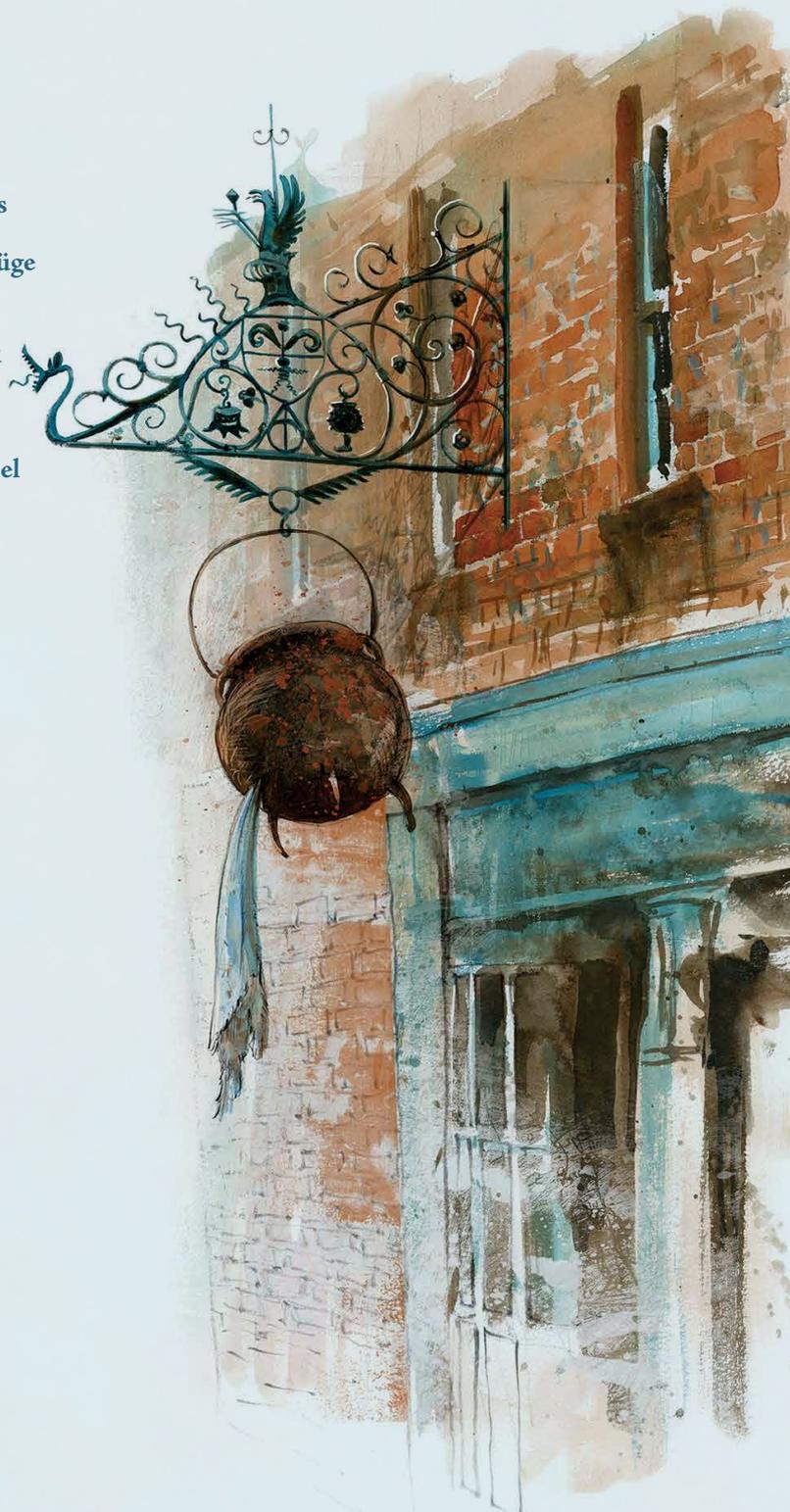


# Tipps für einen zauberhaften Veranstaltungsort

## 6. SCHILDER AUS DER ZAUBERERWELT

Hängen Sie Schilder auf, um Ihren Veranstaltungsraum zu dekorieren. Zum Beispiel:

- ♦ Bahnsteig 9  $\frac{3}{4}$
- ♦ Winkelgasse
- ♦ Flourish & Blotts
- ♦ Eeylops Eulenkaufhaus
- ♦ Madame Malkins Anzüge  
für alle Gelegenheiten
- ♦ Gringotts Zauberbank
- ♦ Hogwarts Express
- ♦ Zum Tropfenden Kessel
- ♦ Ollivander



# Tipps für einen zauberhaften Veranstaltungsort

## 7. Die Eulerei

Die Eulerei von Hogwarts ist ein runder, kalter Raum mit steinernen Wänden und vielen Stangen, die bis ganz hoch zum Turmdach reichen. Hunderte von Eulen wohnen hier, teils sind es Eulen von Schüler\*innen, teils Schuleulen, die sich alle ausleihen dürfen.

**Hunderte von Eulen jeder erdenklichen Art hockten hier auf den Stangen, die sich bis hoch zum Turmgebälk zogen, und fast alle schliefen, auch wenn hier und da ein rundes Bernsteinauge Harry mit scharfem Blick folgte.**

*Harry Potter und der Feuerkelch, Kapitel 15: Beauxbatons und Durmstrang*



### MIT DIESEN DEKO-IDEEN KÖNNEN SIE IHRE RÄUME IN EINE PERFEKTE EULEN-BEHAUSUNG VERWANDELN:

- Drucken Sie **hier**: [https://www.bloomsbury.com/media/w1ujxxf1/hpbd2023\\_owls.pdf](https://www.bloomsbury.com/media/w1ujxxf1/hpbd2023_owls.pdf) unsere hübschen Eulen-Vorlagen aus. Jede Eule trägt eine Karte im Schnabel, auf die Sie die Namen von Hogwarts-Schülern\*innen und/oder die Namen der Teilnehmenden schreiben können. Hängen Sie die Eulen an Schnüren von der Decke oder stellen Sie sie auf Regalbrettern auf, um die Illusion zu erzeugen, dass es im Raum vor Eulen nur so wimmelt.

- Sie können auch die Namen von Hogwarts-Schülern\*innen und/oder der Teilnehmenden auf eine Reihe cremefarbener Umschläge schreiben und diese an Bindfäden von der Decke hängen lassen oder im Raum verteilen, als Briefe, die vom Eulenpostdienst befördert wurden.

- Wenn Sie Plüschewulen zur Verfügung haben, können Sie diese in Ihren Räumlichkeiten verteilen und vielleicht sogar Umschläge an ihren Schnäbeln oder Krallen befestigen, um den Effekt noch zu verstärken.



# Tipps für einen zauberhaften Veranstaltungsort

## 8. Die Winkelgasse

Die Winkelgasse ist eine schmale Kopfsteinstraße mit bunten, leuchtenden Schaufenstern. Hier finden Hexen und Zauberer Zauberbücher, Zauberstäbe, Umhänge, Zaubertrankzutaten, Kessel, Besen, magische Tiere und vieles mehr.

»Willkommen in der Winkelgasse«, sagte Hagrid.

Harrys verblüffter Blick ließ ihn verschmitzt lächeln. Sie traten durch den Torbogen. Harry blickte rasch über die Schulter und konnte gerade noch sehen, wie sich die Steinmauer wieder schloss.

Die Sonne erleuchtete einen Stapel Kessel vor der Tür eines Ladens. Kessel – Alle Größen – Kupfer, Messing, Zinn, Silber – Selbst umrührend – Faltbar hieß es auf einem Schild über ihren Köpfen.

»Jaow, du brauchst einen«, sagte Hagrid, »aber erst müssen wir dein Geld holen.«

Harry wünschte sich mindestens vier Augenpaare mehr. Er drehte den Kopf in alle Himmelsrichtungen, während sie die Straße entlanggingen, und versuchte alles auf einmal zu sehen: die Läden, die Auslagen vor den Türen, die Menschen, die hier einkauften.

*Harry Potter und der Stein der Weisen, Kapitel 5: In der Winkelgasse*



### DEKOREN SIE IHREN VERANSTALTUNGSRAUM MIT VERSCHIEDENEN LADENFRONTEN UND SCHAUFENSTERAUSLAGEN. HIER SIND EIN PAAR IDEEN ZUM THEMA MAGISCHE GESCHÖPFE:

- ✦ Eeyelops Eulenkaufladen: Basteln Sie ein Schild mit der Aufschrift: Waldkäuze, Zwergohreulen, Steinkäuze, Schleiereulen, Schneeeulen.
- ✦ Stellen Sie ein paar Plüschküken neben eine große Schachtel mit Eulen-Naschereien. Harrys Eule Hedwig isst zum Beispiel gerne Toast und Cornflakes und liebt Orangensaft.
- ✦ Wenn Sie keine Plüschküken zur Verfügung haben, malen Sie welche als Deko.
  - ✦ Die Magische Menagerie: Sammeln Sie Körbe unterschiedlicher Größe für verschiedenste magische Geschöpfe.
- ✦ Legen Sie Figuren oder Plüschtiere hinein, beispielsweise Kaninchen, Schnecken, Schildkröten, Katzen, Ratten oder Vögel.
- ✦ Dekorieren Sie den Raum mit Schachteln voller Leckereien für alle Arten von Tierwesen.

# Tipps für einen zauberhaften Veranstaltungsort



## WEASLEYS ZAUBERHAFTE ZAUBERSCHERZE



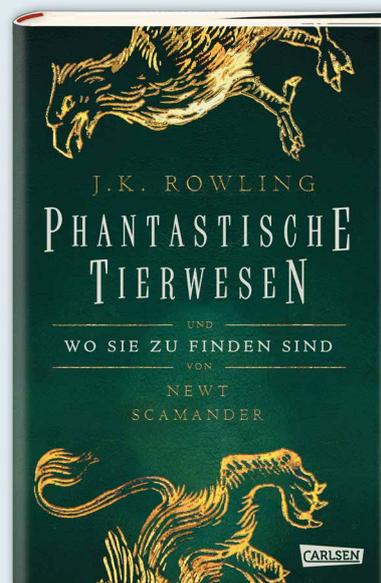
- Richten Sie ein kleines Gehege für pinke und rote Minimuffs ein (auf Seite 33 und 34 finden Sie eine Minimuff-Bastelanleitung).
- Sie können außerdem noch eigene Schilder für den Laden entwerfen.

## FLOURISH UND BLOTT'S

• Bekleben Sie ein paar Bücher so, dass sie aussehen wie das Das Monsterbuch der Monster. Aber achten Sie darauf, dass Sie sie in einen sicheren Käfig stecken, aus dem sie nicht entkommen können. Sie krabbeln nämlich gerne wie Krebse herum. Und vergessen Sie nicht, sie mit ein paar Zähnen zu versehen – diese Bücher beißen gerne!



• Legen Sie andere Bücher über magische Geschöpfe aus, wie *Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind*. Wenn Sie kein Exemplar davon haben, können Sie selbst eines gestalten. Oder Sie entwerfen Cover für andere Bücher wie *Vom Ei zum Inferno*. Ein Handbuch für Drachenhalter, Drachenarten Großbritanniens und Irlands, Grausige Wesen der Tiefe und das Handbuch der Hippogreif-Psychologie.



# Tipps für einen zauberhaften Veranstaltungsort

## 9. Der Verbotene Wald

Auf dem Gelände von Hogwarts liegt der Verbotene Wald. Er ist sehr groß und dicht mit Bäumen bewachsen. Hier leben viele faszinierende und oft auch furchterregende magische Geschöpfe. Wie der Name schon sagt, dürfen Hogwarts-Schüler\*innen den Wald nicht ohne Begleitung betreten. Das hält Harry und seine Freunde jedoch nicht davon ab, hin und wieder einen kleinen Abstecher hinein zu machen!

Mit dem wild herumtollenden und Baumwurzeln und Blätter beschnüffelnden Fang betraten sie den Wald. Im Schein von Harrys Zauberstab gingen sie den Spinnen nach, die immer wieder am Pfad entlang auftauchten. Gut eine Viertelstunde lang folgten sie ihnen schweigend, wobei sie angespannt auf andere Geräusche als das Knacken von Zweigen und das Rascheln von Blättern lauschten. Dann jedoch – der Wald war so dicht geworden, dass sie die Sterne am Himmel nicht mehr sehen konnten und nur noch Harrys Zauberstab in das Meer der Dunkelheit strahlte – sahen sie, dass die Spinnen, die sie geführt hatten, den Pfad verließen.

*Harry Potter und die Kammer des Schreckens, Kapitel 15: Aragog*



### MIT DIESEN IDEEN KÖNNEN SIE IHREN RAUM IN DEN VERBOTENEN WALD VERWANDELN:

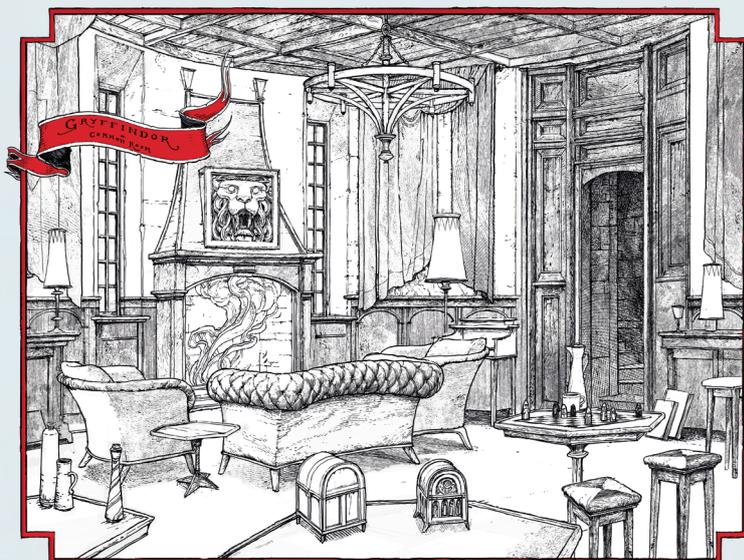
- ✦ Befestigen Sie dunkelgrünen oder schwarzen Stoff an den Wänden als Waldkulisse.
- ✦ Schneiden Sie verschiedene Bäume aus Pappe aus und malen Sie diese schwarz, dunkelbraun oder hellbraun an. Stellen Sie die Baum-Attrappen so auf, dass die dunklen Farben hinten sind und die hellen Farben vorne, um die Illusion von einem dichten Wald zu erzeugen.
- ✦ Basteln Sie Spinnennetze aus weißer Wolle oder Garn und hängen Sie diese zwischen den Bäumen auf.



# Tipps für einen zauberhaften Veranstaltungsort

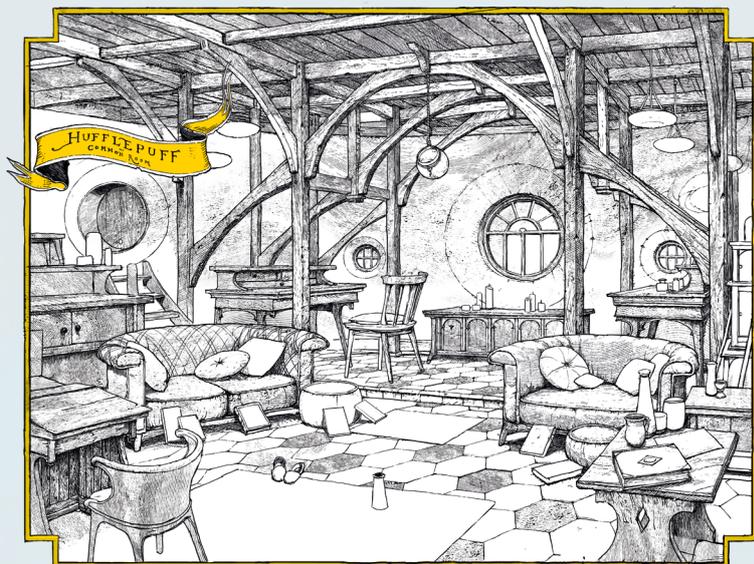
## 10. Die Häuser von Howarts

Gestalten Sie verschiedene Ecken in Ihren Räumlichkeiten wie die Gemeinschaftsräume von Gryffindor, Hufflepuff, Slytherin und Ravenclaw, indem Sie sie in den Hausfarben dekorieren. Sie können auch die Hauswappen nachbilden oder Bilder von den Wappentieren der Häuser als Dekoration benutzen.



### GRYFFINDOR

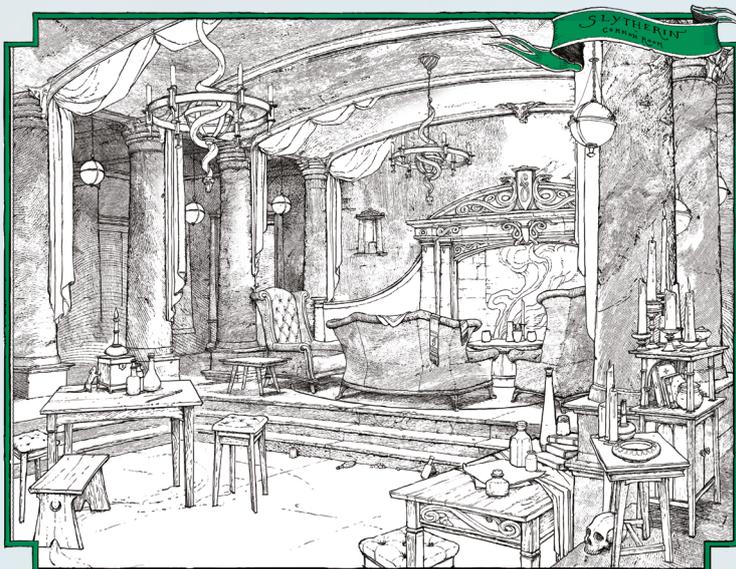
**Wappentier:** Löwe  
**Hausfarben:** scharlachrot und gold  
**Hausgeist:** der Fast Kopflose Nick  
**Eingang:** hinter dem Porträt der fetten Dame  
**Gemeinschaftsraum:** ein gemütlicher, runder Raum mit Sesseln, der von einem lodernen Kaminfeuer erleuchtet wird



### HUFFLEPUFF

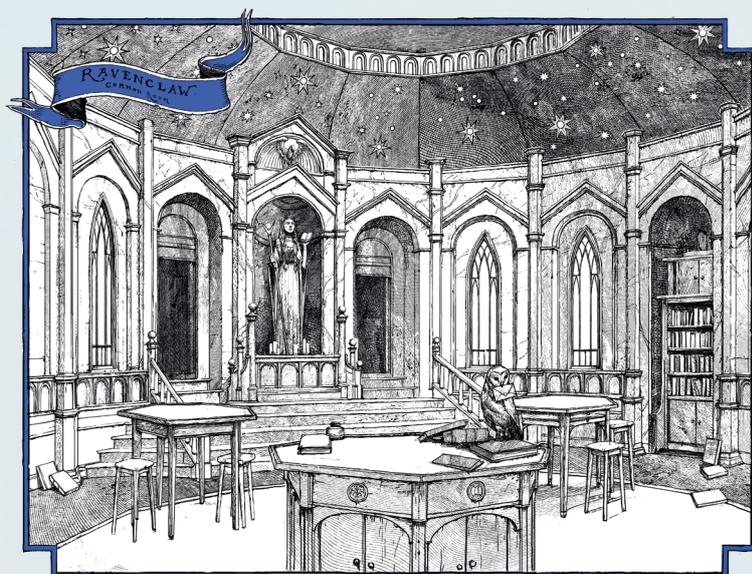
**Wappentier:** Dachs  
**Hausfarben:** gelb und schwarz  
**Hausgeist:** der Fette Mönch  
**Eingang:** im Keller neben der Küche, hinter einem Stapel mit Fässern versteckt  
**Gemeinschaftsraum:** mit gelben und schwarzen Wandbehängen geschmückt. Über dem Kamin hängt ein Porträt von der Hausgründerin Helga Hufflepuff

# Tipps für einen zauberhaften Veranstaltungsort



## SLYTHERIN

**Wappentier:** Schlange  
**Hausfarben:** grün und silber  
**Hausgeist:** der Blutige Baron  
**Eingang:** hinter einer feuchten Steinmauer in den Kerkern des Schlosses  
**Gemeinschaftsraum:** ein langer, unterirdischer Raum, an dessen Fenstern seltsame Wasserwesen vorbeischwimmen



## RAVENCLAW

**Wappentier:** Adler  
**Hausfarben:** Blau und Bronze  
**Hausgeist:** die Graue Dame  
**Eingang:** in einem hohen Turm. Um hereinzukommen, müssen die Schüler einem Türklopfer mit Adlerkopf ein Rätsel beantworten  
**Gemeinschaftsraum:** ein großer, runder Raum mit Bogenfenstern und einer gewölbten Decke, die mit Sternen bemalt ist

## WUSSTEN SIE DAS?

- ♦ Die Hogwarts Schule für Hexerei und Zauberei befindet sich in einem großen Schloss auf einem hohen Berg und wurde von zwei Zauberern und zwei Hexen gegründet: Godric Gryffindor, Helga Hufflepuff, Salazar Slytherin und Rowena Ravenclaw.
- ♦ Das Schuljahr beginnt am 1. September und die Schüler erreichen die Schule mit dem Hogwarts-Express, der um Punkt 11 Uhr auf Gleis neundreiviertel am Bahnhof King's Cross abfährt.
- ♦ Das Schulmotto lautet Draco Dormiens Nunquam Titillandus (Kitzle nie einen schlafenden Drachen).

# Tipps für einen zauberhaften Veranstaltungsort



## A) HOGWARTS-GIRLANDE

Drucken Sie das Bild aus oder kopieren Sie es.  
Schneiden Sie es dann aus und befestigen Sie die Wimpel an einer  
Schnur. Sie können reine Häuser-Girlanden erstellen oder auch  
Hogwarts-Girlanden.



Hier um die Schnur falten / kleben

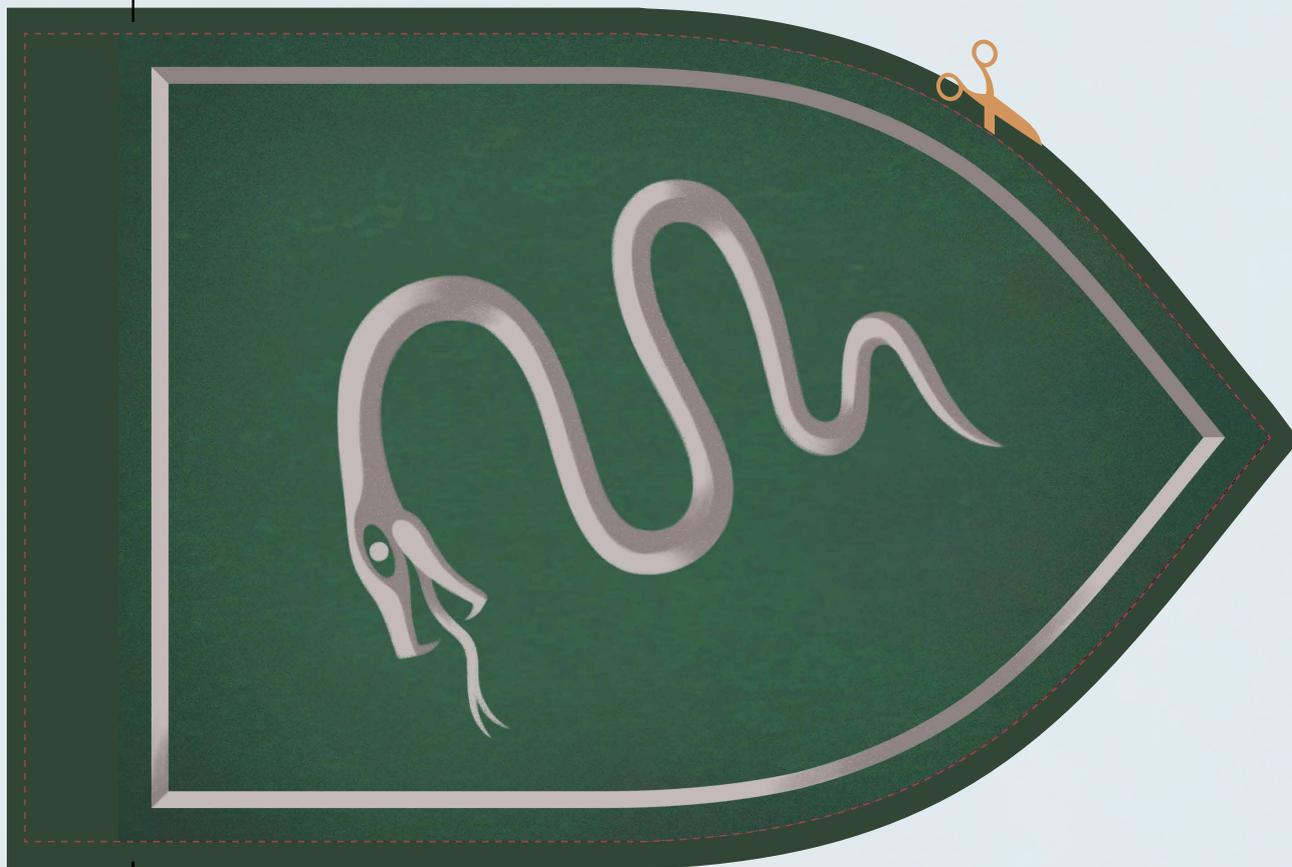
# Tipps für einen zauberhaften Veranstaltungsort



Hier um die Schnur falten / kleben



# Tipps für einen zauberhaften Veranstaltungsort



Hier um die Schnur falten / kleben

# Tipps für einen zauberhaften Veranstaltungsort

## 11. Festmahl in der großen Halle

*Harry staunte mit offenem Mund. Die Platten vor ihm auf dem Tisch waren überladen mit Essen. Er hatte noch nie so vieles, das er mochte, auf einem einzigen Tisch gesehen ...*

Bieten Sie Ihren Gästen ein Festmahl mit den Speisen, die bei den Schulbanketten in Hogwarts serviert werden. Vergessen Sie dabei nicht das Beste – das Dessert!

*Einen Augenblick später erschien der Nachtisch: ganze Blöcke von Eiskrem in allen erdenklichen Geschmacksrichtungen, Apfelkuchen, Siruptorten, Schoko-Eclairs und marmeladefüllte Donuts, Biskuits, Erdbeeren, Wackelpeter, Reispudding ...*

Bei den Banketten wird die Große Halle oft von schwebenden Kerzen beleuchtet.

Um diese nachzuahmen, malen Sie leere Klopapierrollen weiß an und kleben batteriebetriebene Teelichter in die obere Öffnung. Hängen Sie sie dann mit Draht oder Nylonfaden von der Decke, um die Illusion von schwebenden Kerzen zu erzeugen.



## 12. Professor Dumbeldors Büro

Professor Dumbledore ist der Schulleiter von Hogwarts, als Harry auf die Schule kommt. Sein Büro ist in einem runden Raum, der über eine Wendeltreppe zugänglich ist.



### ALS DEKORATION EIGNET SICH:

- ♦ ein großer Tisch oder Schreibtisch mit einem Stuhl
- ♦ gerahmte Porträts von früheren Schulleitern und Schulleiterinnen
- ♦ Fawkes, der Phönix (oder ein Häufchen Asche oder ein Ei)
- ♦ Bücherstapel, unter anderem mit *Die Märchen von Beedle, dem Barden*, *Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind* und *Quidditch im Wandel der Zeiten*
- ♦ eine flache Schüssel mit Wasser und Glitzer als Denkarium
- ♦ ein Glas mit Säuredrops (oder Brausebonbons oder Fruchtgummis)
- ♦ das Schwert von Godric Gryffindor (ein Plastikschwert oder ein aus Pappe gebastelt)
  - ♦ der Sprechende Hut (siehe S. 9)



## 13. Fahndungsplakate

Basteln Sie ein »Haben Sie diese Hexe oder diesen Zauberer gesehen«-Plakat ... mit Ihrem Gesicht! Schneiden Sie aus Pappe einen Rahmen aus und nageln Sie einen aus Holz zusammen. Schreiben Sie »Gesucht: diese Hexe/dieser Zauberer!« darauf. Ihre Gäste können nun in diesem Rahmen posieren und sich als eine berühmte Hexe oder einen gesuchten Zauberer ausgeben!

Denken Sie daran, Ihre Fotos mit #HarryPotterBookDay zu taggen.

Inspiration  
für Leckereien  
finden Sie  
ab S. 27

Weitere  
Foto-Ideen  
finden Sie  
auf S. 25!

# Tipps für einen zauberhaften Veranstaltungsort



## 14. Verteidigung gegen die dunklen Künste

Es war, als hätte er das Tor zur Hölle aufgestoßen. Pfeilschnell schossen die Wichtel heraus und in alle Richtungen davon. Zwei von ihnen packten Neville bei den Ohren und hoben ihn in die Luft. Einige brachen geradewegs durchs Fenster und ließen einen Hagel aus Glassplittern über die hinteren Reihen niederprasseln. Der Rest machte sich daran, das Klassenzimmer gründlicher zu verwüsten als ein rasendes Nashorn.

*Harry Potter und die Kammer des Schreckens, Kapitel 6: Gilderoy Lockhart*



- Drucken Sie einen Stapel Wichtel aus, die Sie hier: <https://www.bloomsbury.com/media/iyslmbmr/pixies-template.pdf> finden. Hängen Sie die Wichtel mit Bindfaden von der Decke oder stellen Sie sie auf Regale und Tische in Ihren Räumen auf.
- Sorgen Sie dafür, dass der Veranstaltungsraum entsprechend unordentlich aussieht, indem Sie überall Papierfetzen, verbogene oder umgeworfene Bilderrahmen verteilen, damit ein kreatives Chaos entsteht.



## 15. Der Garten im Fuchsbau

Der Fuchsbau ist das Zuhause der Familie Weasley und Harrys „zweitliebstes Gebäude auf der Welt“. Er ragt hoch in den Himmel auf, mit vielen Kaminen und zusätzlichen Zimmern, die so aussehen, als würden sie nur durch Zauberei und vier oder fünf Kamine aufrecht gehalten. Der Fuchsbau hat einen großen, wilden Garten, eine perfekte Heimat für Gnome, zum Ärger von Mrs Weasley und zur Freude von Mr. Weasley.

Der Garten war groß und genau nach Harrys Geschmack. Die Dursleys hätten ihn nicht gemocht – es gab eine Menge Unkraut und das Gras hätte mal gemäht werden müssen – entlang der Mauer standen knorrige Bäume; in den Blumenbeeten wucherten Pflanzen, die Harry noch nie gesehen hatte, und ein großer grüner Teich war voller Frösche.

*Harry Potter und die Kammer des Schreckens, Kapitel 3: Der Fuchsbau*



# Tipps für einen zauberhaften Veranstaltungsort



## SO KÖNNEN SIE IHRE RÄUMLICHKEITEN IN DEN VERWILDERTEN GARTEN DER WEASLEYS VERWANDELN:

- ✦ Malen Sie ein Bild des Fuchsbaus auf ein altes, weißes Laken und hängen es als Hintergrund an die Wand. Die Stockwerke sollten so aussehen, als wären sie wahllos hinzugefügt worden. Außerdem sollten vier bis fünf Kamine dabei sein. Basteln Sie einen Wegweiser mit „Der Fuchsbau“, der auf das Haus zeigt.
- ✦ Basteln Sie aus Pappe ein paar knorrige Bäume und malen Sie diese braun und grün an.
  - ✦ Stellen Sie Blumentöpfe und Krüge mit Wildblumen auf, um die verwilderte Natur des Weasley-Gartens zu imitieren.
  - ✦ Besorgen Sie einen blauen oder grünen runden Teppich oder schneiden Sie einen großen Kreis aus blauem oder grünem Papier aus, um einen Gartenteich darzustellen. Dekorieren Sie ihn mit runden Seerosenblättern aus dunkelgrünem Papier und setzen Sie noch ein paar Frösche hinein.
  - ✦ Stellen Sie ein paar alte Tische auf, mit Tellern voller Essen und verschiedenen Getränken, so wie bei den Gartenpartys der Weasleys. Schmücken Sie die Tische mit Kerzen und Lichterketten.
- ✦ Gnome sind kleine, lederartige Wesen mit großen, knubbeligen Köpfen wie eine Kartoffel. Warum basteln Sie nicht selbst ein paar Gnome aus Kartoffeln und verstecken Sie in Ihren Räumlichkeiten? Sie könnten außerdem eine rote Stoff-Katze dazusetzen, als Hermines Katze Krummbein, die es liebt, Gnome zu jagen.

# Tipps für einen zauberhaften Veranstaltungsort

## 16. Foto-Spaß

- ♦ Auf der Bücherliste von Hogwarts steht das berühmte Buch *Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind*, ein Überblick über magische Geschöpfe, zusammengestellt von dem Magizoologen Newt Scamander. Lassen Sie Ihre Gäste als Magizoologen posieren, auf der Suche nach seltenen und unglaublichen Tierwesen.
- ♦ Gestalten Sie einen zauberhaften Hintergrund mit dichten Bäumen wie der Verbotene Wald oder befestigen Sie eine Lichterkette für eine besonders zauberhafte Atmosphäre. Hängen Sie ein paar weiße Fäden aus Garn oder Wolle auf, die wie Akromantula-Netze aussehen.
  - ♦ Stellen Sie einen Korb mit nützlichen Requisiten bereit, wie zum Beispiel:
    - Einen Hexen- oder Zaubererhut
    - Einen Besen
    - Einen Zauberstab
    - Einen Koffer
    - Ein Notizbuch und Stift
  - ♦ Eine Kreidetafel, auf die Gäste ihren Namen schreiben können und die sie dann vor sich halten, während das Foto geknipst wird
  - ♦ Ein Fernglas, um nach magischen Geschöpfen Ausschau zu halten
  - ♦ Ermutigen Sie Ihre Gäste, kreativ zu werden. Vielleicht haben sie gerade eine Akromantula-Kolonie entdeckt und sich in den Spinnweben verheddert, während sie um ihr Leben rennen! Oder vielleicht müssen sie einen Wichtel abwehren, der sich auf ihren Kopf stürzen will!



Denken Sie daran, Ihre Fotos mit #HarryPotterBookDay zu taggen! Bitte veröffentlichen Sie die Fotos nur, wenn die darauf Abgebildeten ihre Einwilligung gegeben haben. Bei minderjährigen Personen ist eine Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten erforderlich. Bitte beachten Sie die DSGVO.

Ein paar Gegenstände,  
die zum Thema magische Geschöpfe passen:  
♦ Eine Eule, Katze oder Kröte aus Plüsch  
♦ Ein Schwanz  
♦ Verschiedene Tierohren

# Tipps für einen zauberhaften Veranstaltungsort

## 17. Essen und Getränke

In diesem Abschnitt finden Sie viele Ideen für süße und herzhaft Snacks. Die Rezepte sind nur als Anregungen gedacht – Sie können auch eigene magischen Leckereien bereitstellen. Versuchen Sie dabei bitte, möglichst gesunde Zutaten zu verwenden. Bei Rezepten, für die man ein scharfes Messer oder heißes Wasser braucht, sollte bei der Zubereitung jedoch eine erwachsene Aufsichtsperson anwesend sein.



### ♦ FÜR DIE LICHTUNG, AUF DER PFLEGE VON MAGISCHEN GESCHÖPFEN UNTERRICHTET WIRD:

Obstspieße als Einhornhörner: Fädeln Sie möglichst viele bunte Früchte auf, damit sie wie Einhornhörner aussehen. Möglich wären Himbeeren, Erdbeeren, Blaubeeren, Weintrauben, Mandarinstücke oder Wassermelonenstücke, Mango, Ananas oder Kiwi.

### ♦ FLUBBERWURM-INSPIRIERTE LECKEREIEN:

Stellen Sie Schokoladenerde her, indem Sie Schokoladenkekse in einem Gefrierbeutel mit einem Nudelholz zerdrücken. Nachdem Sie diese »Erde« in einer Auflaufform verteilt haben, können Sie Gummwürmer daraus heraus schauen lassen.

### ♦ EIN FESTMAHL FÜR FLUBBERWÜRMER:

Jetzt können Sie Ihren Gummi-Flubberwürmern noch eine leckere Mahlzeit anbieten. Weil sie Salat lieben, würden sich Salatwraps anbieten, zum Beispiel gefüllt mit Hühnerfleisch auf Avocado mit einem Topping aus Paprikawürfeln oder Tomatenstücke mit Speck, garniert mit Mayonnaise. Als vegetarische Variante können Sie die Wraps mit schwarzen Bohnen, roten Zwiebeln und Mais füllen und mit Feta bestreuen.

### ♦ KÄSESTANGEN IN FORM VON BOWTRUCKLEN:

Um Käsestangen wie Bowtruckle aussehen zu lassen, schneiden Sie Blätterteig in Streifen und bestreuen ihn mit Käse. Anschließend werden sie nach Packungsanweisung gebacken oder bis sie schön aufgegangen und goldbraun sind.

# Tipps für einen zauberhaften Veranstaltungsort



## ♦ FRÜHSTÜCK MIT HEDWIG

Bereiten Sie ein Tablett mit Hedwigs Lieblingsleckereien vor, beispielsweise einem Krug Orangensaft, ein paar Scheiben Toast und einer Schüssel Cornflakes.

## ♦ TEE IN HAGRIDS HÜTTE

**Eine Kanne Tee** – dazu brauchen Sie nichts zu erfinden. Brühen Sie einfach eine schöne große Kanne Tee für alle auf. Denken Sie an den Teewärmer, falls Sie einen haben.

**Felsenkekse** – Verteilen Sie ein paar kleine Brötchen oder Cookies auf einem Teller und reichen Sie süße oder salzige Beilagen dazu. Bevorzugen Sie Gurkenscheiben oder leckere Marmelade mit Sahne? Oder doch etwas ganz anderes?

**Löwenzahn-Saft** – Füllen Sie einen Krug mit Holunderblütensaft oder Sirup.

**Wiesel-Sandwiches** – Bereiten Sie für Ihre hungrigen Gäste eine große Platte mit Sandwiches zu, aber nehmen Sie statt Wiesel lieber Schinken, Salami oder eine vegetarische oder vegane Alternative!



## ♦ DIE KRÄUTERKUNDE-GEWÄCHSHÄUSER

**Alraunen-Töpfe:** Stecken Sie Baby-Karotten und langstieligen Broccoli in kleine Töpfe oder Gläser, die mit Hummus gefüllt sind, als von Alraunen inspirierten Snack.

**Das Gemüsebeet von Hogwarts:** Stapeln Sie einen Haufen knackiges, rohes Gemüse auf eine Platte. Fordern Sie Ihre Gäste auf, große Bissen davon abzubeißen, als hätten sie das Gemüse eben erst aus dem Garten geerntet. Servieren Sie einen Joghurt-Dip dazu.

**Giftpilz- Happen:** Servieren Sie pilzförmige Pizzastücke mit roter Tomatensauce und weißen Punkten aus Mozzarella oder Ziegenkäse.

## ♦ DER VERBOTENE WALD

**Baumkekse:** Stechen Sie mit einem Förmchen oder schneiden Sie mit einem Messer baumförmige Kekse aus fertigem Keksteig aus und backen diese, bis sie goldbraun sind. Sobald sie abgekühlt sind, können sie mit grün oder braun gefärbtem Zuckerguss verziert werden.

**Gurkenbäume:** Bereiten Sie Bäume aus Gurken zu, indem Sie Gurkenstreifen auf Zahnstocher oder Holzspieße fädeln. Als Basis können Sie eine halbe Kirschtomate verwenden.

# Tipps für einen zauberhaften Veranstaltungsort

## 18. Kostüme

Damit Ihr Event zu etwas wirklich Besonderem wird, sollten Sie Ihre Gäste in Ihrer Einladung dazu ermutigen, sich zu verkleiden. Hier sind ein paar Ideen dazu:

♦ **ALS HOGWARTS-SCHÜLER \*IN**, indem sie sich in den Hausfarben kleiden und ein Stoff- Haustier dabei haben (eine Eule, eine Katze oder eine Kröte):

- > Die Gryffindor-Farben sind Rot und Gold.
- > Die Slytherin-Farben sind Grün und Silber.
- > Die Hufflepuff-Farben sind Gelb und Schwarz.
- > Die Ravenclaw-Farben sind Blau und Bronze.

♦ **ALS HARRYS SCHNEEEULE HEDWIG**, die einen Brief abgibt. Um sich in die berühmte schneeweiße Eule zu verwandeln, sollte man sich ganz weiß kleiden. Dazu passen Flügel aus Pappe, die weiß angemalt oder mit Federn beklebt werden.

♦ **ALS HERMINES KATZE KRUMMBEIN**, die einen Gnom durch den Garten der Weasleys jagt. Dazu trägt man ein orangefarbenes Outfit, rote Katzenohren und eine Flaschenbürste als Schwanz.

♦ **ALS DUMBLEDORES GEFÄHRTE FAWKES, DER PHÖNIX**. Dazu sollte man sich in Rot und Gold kleiden, ein paar schöne Flügel aus Pappe basteln, die rot und golden angemalt werden und dazu einen langen Schwanz aus rotem und goldenem Krepp- oder Seidenpapier tragen.

♦ **ALS ERWACHSENES ODER JUNGES EINHORN** aus dem Verbotenen Wald. Für das erwachsene Einhorn kleidet man sich ganz in Weiß, mit goldenen Handschuhen und Schuhen, für das junge Einhorn ist ein Outfit ganz in Gold nötig. Das Horn lässt sich aus Papier basteln, indem man ein Dreieck zu einem Kegel zusammenrollt und an einem Stirnband befestigt. Und nicht vergessen: Alles mit Glitter dekorieren!

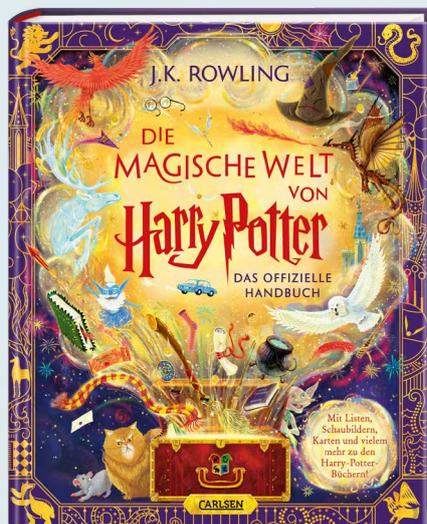


# Tipps für einen zauberhaften Veranstaltungsort

- ♦ **ALS HAGRID**, sehr warm angezogen und bereit für seinen Unterricht in Pflege magischer Geschöpfe. Dazu braucht es einen großen, schwarzen Mantel, Stiefel und einen falschen, schwarzen Bart.
- ♦ **ALS EINER DER DRACHEN DES TRIMAGISCHEN TURNIERS**. Dazu trägt man Grün für den Walisischen Grünling, Rot für den Chinesischen Feuerball und Blaugrau für den Schwedischen Kurzschnäuzler oder Schwarz für den Ungarischen Hornschwanz.



Wie wär es mit einer Kostümparade, damit Ihre Gäste ihre wunderschönen Verkleidungen präsentieren können?

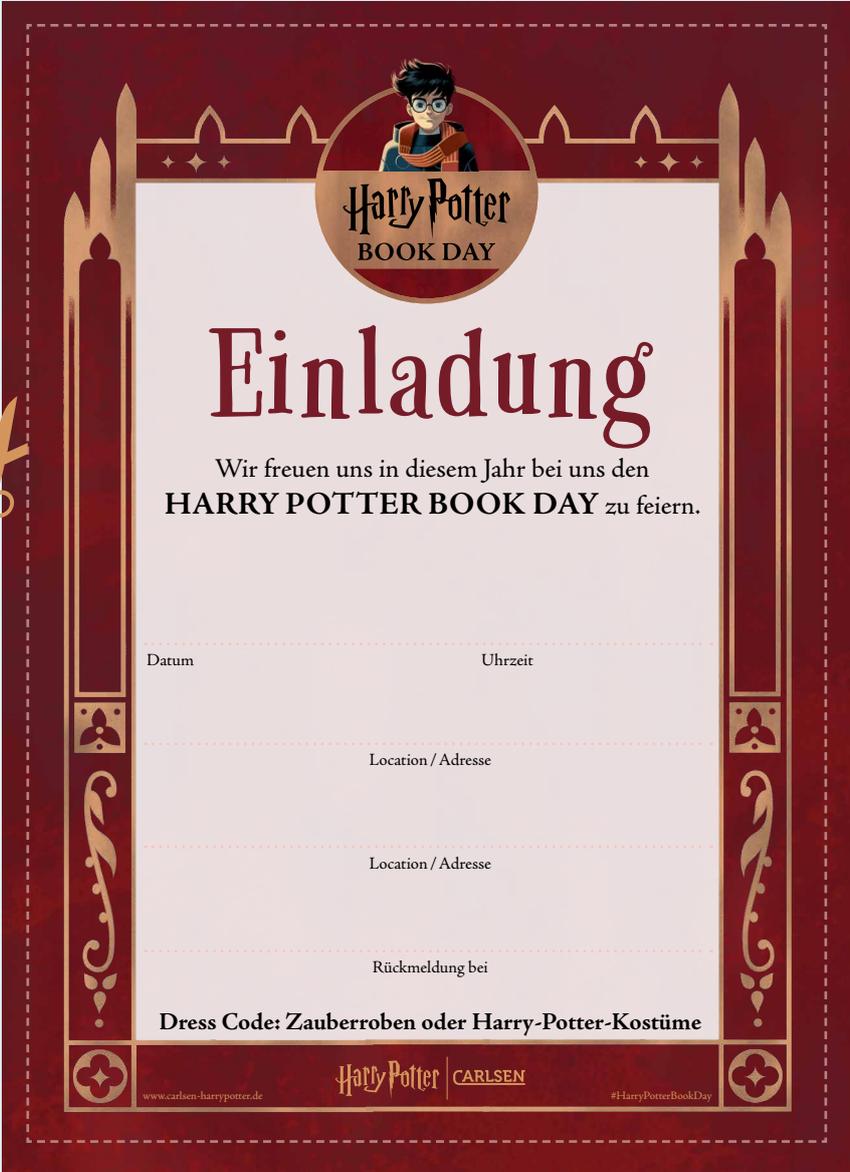


Weitere Inspirationen für Verkleidungen finden Sie in dem Kapitel »Eine seltsame Ansammlung von Kleidern« aus dem Handbuch »Die Magische Welt von Harry Potter.«

# Tipps für einen zauberhaften Veranstaltungsort

## 19. EINLADUNGSMUSTER

Benutzen Sie diese Vorlagen, um die Gäste zu Ihrem **Harry Potter Book Day** einzuladen. In der ersten Vorlage ist das offizielle Datum, Donnerstag, der 9. Oktober, bereits eingetragen. In der zweiten Vorlage ist diese Zeile leer, falls Sie an einem anderen Tag feiern, damit Sie dieses Datum eintragen können. Sie können stattdessen auch eine eigene elektronische Einladung gestalten. Wichtig ist nur, dass Sie die Einladungen frühzeitig verschicken.



**Harry Potter  
BOOK DAY**

# Einladung

Wir freuen uns in diesem Jahr bei uns den  
**HARRY POTTER BOOK DAY** zu feiern.

Datum  Uhrzeit

Location / Adresse

Location / Adresse

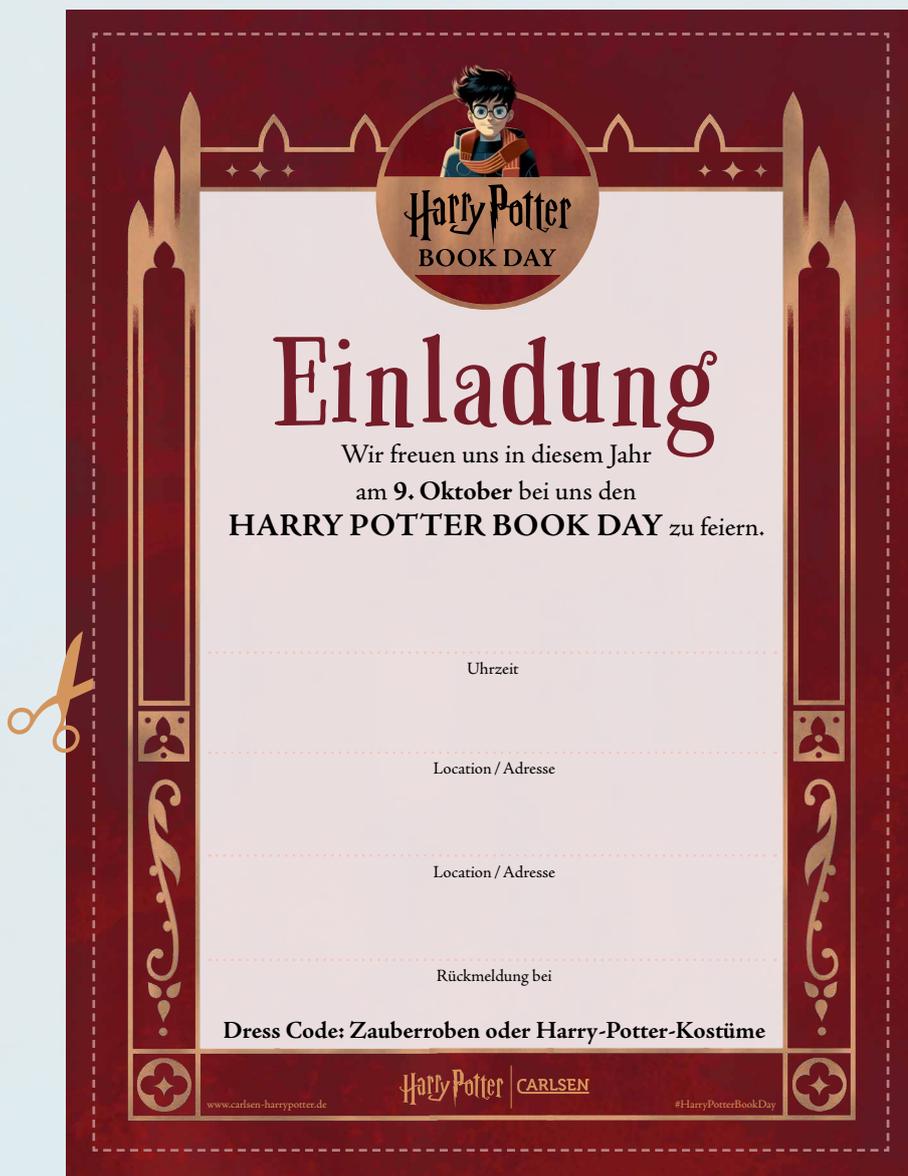
Rückmeldung bei

**Dress Code: Zauberroben oder Harry-Potter-Kostüme**

[www.carlsen-harrypotter.de](http://www.carlsen-harrypotter.de) **Harry Potter** | **CARLSEN** #HarryPotterBookDay

# Tipps für einen zauberhaften Veranstaltungsort

## 19. EINLADUNGSMUSTER mit Datum



# Das Event

## 1. Begrüßung

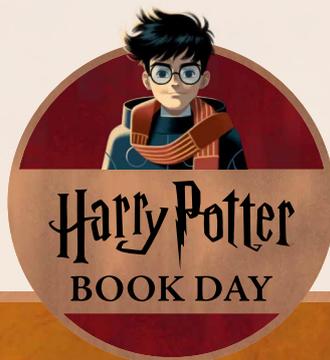
Liebe Muggel, Zauberer\*innen und Hexen,

willkommen zum zauberhaften  
Harry Potter Book Day im

---

Wir versprechen euch eine Zeit voller Zauberspaß  
und laden euch ein, gemeinsam mit anderen  
Fans die magische Welt von Harry Potter zu erleben.  
Parkt eure Besen vor der Tür  
und haltet die Zauberstäbe bereit!

Es ist Zeit, den Zauber weiterzugeben ...



Harry Potter | CARLSEN

#HarryPotterBookDay  
www.carlsen-harrypotter.de

# Das Event

## 2. Zur Einstimmung: Geschichten laut vorlesen

Lesen Sie einen (oder mehrere) der vorgeschlagenen Ausschnitte vor, um alle Gäste für Ihren Harry Potter Book Day in die richtige Zauberer-Stimmung zu versetzen.

Anmerkung: Sämtliche Seitenzahlen beziehen sich auf diese Ausgaben:



### TEXTSTELLEN:



#### Der Grimm

Buch: Harry Potter und der Gefangene von Askaban

[Länge 2 Minuten]

Kapitel 6, von Seite 111

»Professor Trelawney wirbelte herum«

bis Seite 112

»Mein lieber Junge, das ist ein Omen –

das schlimmste Omen – des Todes!«

#### Der Meister der Zaubertränke

Buch: Harry Potter und der Stein der Weisen

[Länge 4 Minuten]

Kapitel 8, von Seite 149,

»Der Zaubertrankunterricht fand tief unten  
in einem der Kerker statt« bis Seite 153:

»Ich hab gehört, Snape kann sehr gemein werden.«

# Das Event

## TEXTSTELLEN:

### Der Patronus

Buch: Harry Potter und der Gefangene von Askaban  
 [Länge 3 Minuten]  
 Kapitel 12, von Seite 244 »Am Donnerstagabend um acht Uhr«  
 bis Seite 246 »Na dann – bist du bereit, es an einem  
 Dementor auszuprobieren?«

### Alraunen umtopfen

Buch: Harry Potter und die Kammer des Schreckens  
 [Länge 4 Minuten]  
 Kapitel 6, von Seite 96 »Professor Sprout stand hinter einer aufgebockten Holzplatte«  
 bis Seite 99 »Harry brauchte ganze zehn Minuten, um endlich eine besonders  
 fette Alraune in einen Topf zu zwängen.«

### Die erste Flugstunde

Buch: Harry Potter und der Stein der Weisen  
 [Länge 4 Minuten]  
 Kapitel 9, von Seite 159 »An diesem Nachmittag um halb vier rannten Harry,  
 Ron und die anderen Gryffindors über die Vordertreppe hinaus auf das Schlossgelände,  
 wo die erste Flugstunde stattfinden sollte.« bis Seite 161 »Sein Besen stieg immer noch höher  
 und schwebte ganz allmählich zum verbotenen Wald hinüber, wo er verschwand.«

### Hippogreife

Buch: Harry Potter und der Gefangene von Askaban  
 [Länge 4 Minuten]  
 Kapitel 6, von Seite 119 »Ein Dutzend der wunderbarsten Kreaturen, die Harry  
 je gesehen hatte, trottetten auf sie zu.« bis Seite 121 »Doch zu Harrys  
 gewaltiger Überraschung knickte der Hippogreif plötzlich  
 seine geschuppten Vorderknie ein und  
 neigte unmissverständlich den Kopf.«



# Das Event



## 3. Die Auswahlfeier

Beginnen Sie Ihren Harry Potter Book Day mit der Auswahlfeier und dem Sprechenden Hut, um Ihre Gäste auf die vier Häuser von Hogwarts zu verteilen.

### ANMERKUNG:

Wenn Sie mit einer Gruppe von mehr als 30 Gästen feiern, sollten Sie sich vorher überlegen, wie Sie diesen Programmpunkt an die große Anzahl von Hexen und Zauber\*innen anpassen. So könnten Sie beispielsweise Schulklassen oder bestimmten Altersgruppen schon vor der Veranstaltung ein Haus zuweisen oder Sie verwenden mehr als nur einen Sprechenden Hut, um das Auswahlverfahren zu beschleunigen.

### SIE BENÖTIGEN:

- ♦ einen Behälter / Hut, in dem sich kleine Papierzettel mit den Hausnamen befinden
- ♦ einen Stuhl

### SO GEHT'S:

- ♦ Als Vorbereitung schreiben Sie GRYFFINDOR, HUFFLEPUFF, RAVENCLAW und SLYTHERIN auf die Zettel und legen diese in einen Hut oder einen anderen Behälter.
    - ♦ Für jeden anwesenden Gast wird ein Zettel benötigt.
  - ♦ Sie können zunächst das Lied des Sprechenden Huts vorlesen, um Ihre Gäste in die richtige Stimmung zu versetzen (Harry Potter und der Stein der Weisen, Kapitel 7, Seite 129-130) oder Sie hängen eine große Kopie des Lieds auf, damit alle es gemeinsam singen können.
    - ♦ Dann bitten Sie Ihre Gäste einen nach dem anderen auf dem Stuhl Platz zunehmen.
- Die Hausnamen werden aus dem Hut / Behälter gezogen.



# Zauberhafte Spiele

## Magische Zauberspiele

Im Folgenden haben wir einige Spiele entwickelt, die Sie bei Ihrem Harry Potter Book Day spielen können.

Die meisten Spiele eignen sich perfekt für Gruppen von 15 bis 30 Teilnehmenden. Sollten Sie mehr als 30 Gäste haben, können Sie sie in kleinere Gruppen einteilen und die Spiele an verschiedenen Stationen anbieten. Oder Sie passen die Spiele Ihren Bedürfnisse an.

**Denken Sie daran, für jede korrekte Antwort Hauspunkte zu vergeben.**  
Eine Haustabelle zum Eintragen der Punkte befindet sich am Ende dieses Kapitels (S. 40.)



### Spiel Nr. 1

#### EINE MAGISCHE-GESCHÖPFE-SCHARADE

In der Zaubererwelt leben alle möglichen magischen Geschöpfe in allen Größen und Formen. Man findet sie an jedem nur denkbaren Ort: »vom dunkelsten Dschungel in die gleißende Wüste, von den Gipfeln der Berge in die unergründlichen Sümpfe«. Es gibt so viel zu lernen über diese phantastischen Tierwesen.

**Lesen Sie die folgende Szene laut vor, die den ersten Besuch von Harry, Ron und Hermine in der Magischen Menagerie in der Winkelgasse beschreibt:**

Ein Paar gewaltiger purpurroter Kröten machte sich schlappernd und schluckend über tote Schmeißfliegen her. Eine gigantische Schildkröte mit juwelenbesetztem Panzer glitzerte in der Nähe des Fensters. Giftige orange Schnecken saugten sich gemächlich an den Wänden ihrer Glaskästen hoch und ein fettes weißes Kaninchen verwandelte sich unter lautem Knallen in einen seidenen Zylinder und wieder zurück. Zudem gab es Katzen jeder Farbe, einen lärmigen Käfig voller Raben, einen Korb mit merkwürdigen vanillefarbenen Pelzbällchen, die laut summten, und auf der Theke stand ein riesiger Käfig mit schlanken schwarzen Ratten, die mit ihren langen kahlen Schwänzen eine Art Hüpfspiel veranstalteten.

*Harry Potter und der Gefangene von Askaban, Kapitel 4: Im Tropfenden Kessel*



# Zauberhafte Spiele

## SPIELANLEITUNG

- ♦ Schreiben Sie die untenstehenden Tierarten auf kleine Zettel und legen Sie diese in einen Hut oder Sack.
- ♦ Teilen Sie die Gruppe in Teams auf und wählen Sie eine Hexe oder einen Zauberer aus, die/der die Verwandlung vornehmen wird. Er oder sie muss einen Zettel aus dem Hut ziehen und sich in das darauf angegebene Tier »verwandeln« (nachahmen).
- ♦ Das Team, das das Tier als erstes richtig errät, bekommt 10 Punkte.

Alternativ könnte man auch mit zwei Gruppen spielen, die jede ihr eigenes Karten-Set hat. Eine Person aus jedem Team hat sechzig Sekunden Zeit, um so viele Karten wie möglich darzustellen, und nur die Leute aus ihrem Team dürfen raten. Die Gruppe, die in einer ausgemachten Zeit mehr Tiere erraten hat, gewinnt!

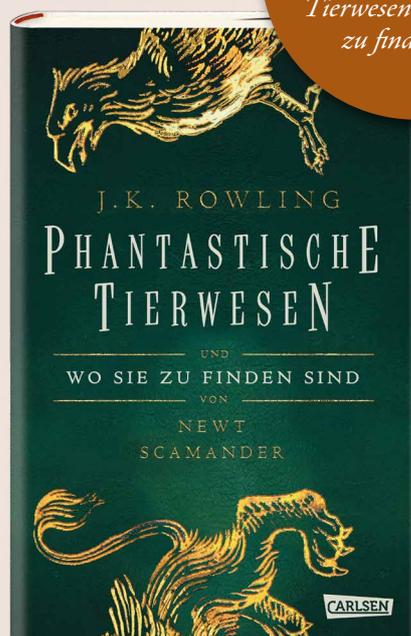
Wenn Ihre Gäste die Tierwesen lieber malen wollen als sie pantomimisch darzustellen, können Sie das Spiel auch so abwandeln, dass man stattdessen ein Bild für die Gruppe zeichnen muss.



### Eine Auswahl:

Drache  
Einhorn  
Phönix  
Flubberwurm  
Niffler  
Dreiköpfiger Hund  
Gnom  
Acromantula  
Werwolf  
Hippogreif  
Wichtel  
Yeti  
Thestral  
Zentaur  
Sphinx

Noch mehr magische Geschöpfe finden sich in *Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind*



# Zauberhafte Spiele



## Spiel Nr. 2

### DEN GARTEN ENTGNOMEN

In Nordeuropa und Nordamerika sind Gnome weit verbreitete Gartenschädlinge. Diese nervigen Geschöpfe, vom Aussehen als »erdige Kartoffel« beschrieben, lieben den verwilderten und überwucherten Garten der Weasleys. Ron und seine Brüder bekommen regelmäßig den Befehl, den Garten zu ent-gnomen und diese nervigen Schädlinge fernzuhalten.

Lesen Sie die Szene zur Einstimmung laut vor:

**Er war klein und lederhäutig und hatte einen großen, knubbligen Glatzkopf wie eine Kartoffel. Ron hielt ihn mit ausgestrecktem Arm von sich, weil er mit seinen hornhäutigen kleinen Füßen um sich trat; er packte ihn um die Fußgelenke und ließ ihn mit dem Kopf nach unten baumeln.**

**»So macht man das«, sagte er. Er hob den Gnom hoch (»Loslassen!«) und begann ihn wie ein Lasso über seinem Kopf zu schwingen. Als er Harrys erschrockenes Gesicht sah, sagte Ron: »Es tut ihnen nicht weh – man muss sie nur richtig schwindelig machen, damit sie nicht wieder in ihre Löcher zurückfinden.«**

**Er ließ los: Der Gnom flog zehn Meter durch die Luft und landete mit einem Plumps im Feld jenseits der Hecke.**

*Harry Potter und der Gefangene von Askaban, Kapitel 4: Im Tropfenden Kessel*



### SPIELREGELN:

- Als Vorbereitung für das Spiel sollten Sie vor der Veranstaltung Ihre eigene Gnom-Horde basteln. Hier: <https://www.bloomsbury.com/media/bxpidnyz/gnomes-template.pdf> können Sie eine Zeichnung herunterladen, die Gnome ausdrucken und auf einen Stapel Pappteller kleben.
- Oder Sie bitten Ihre Gäste, selbst Gnome auf die Pappteller zu zeichnen. Sie könnten auch einen Preis für die beste Zeichnung vergeben!
- Markieren Sie in Ihren Veranstaltungsräumlichkeiten eine Startlinie und etwas entfernt dann eine zweite Linie, die die Gartenhecke darstellt.
- Sobald alle Gäste ein paar Gnom-Pappteller haben, kann das Spiel losgehen! Bitten Sie Ihre Gäste, sich an der Startlinie aufzustellen und die Pappteller wie Frisbees in Richtung der »Gartenhecke«-Linie zu werfen.
- Sie können die Gäste einzeln gegeneinander antreten lassen oder einen gemeinsamen Wettbewerb veranstalten. Gewonnen hat die Person, die ihren Gnom am weitesten wirft oder die am meisten Gnome über die Gartenhecke befördern konnte.

# Zauberhafte Spiele

## Spiel Nr. 3

### SCHATZSUCHE MIT NIFFLERN

Die knuddeligen Niffler sind freundlich und zutraulich. Sie haben auch eine gewisse zerstörerische Neigung und lieben es, wertvolle und kostbare Gegenstände aufzuspüren. Sie werden oft von Kobolden gehalten und können sich tief in die Erde hineinwühlen, um Schätze zu finden. Man darf sie auf keinen Fall unbeaufsichtigt im Haus lassen – auf ihrer Suche nach glitzernden Gegenständen würden sie sämtliche Räume komplett zerlegen.

Lesen Sie zur Einstimmung die folgende Szene laut vor:

»Das sind Niffler«, verkündete Hagrid, als sich die Klasse im Kreis aufgestellt hatte. »Man findet sie meist unten in Bergwerksstollen. Sie stehn auf Glitzerzeug ... da seht ihr's schon.«

Ein Niffler war plötzlich hochgeschrenkt, umklammerte Pansy Parkinsons Arm und versuchte ihr die Uhr vom Handgelenk zu beißen. Kreischend stolperte sie ein paar Schritte zurück.

»Nützliche kleine Schatzsucher«, sagte Hagrid glücklich. »Dachte, wir machen uns heut 'nen lustigen Vormittag mit denen. Seht ihr das dort drüben?« Er deutete auf das große Stück frisch umgegrabener Erde, auf dem ihn Harry vom Eulereifenster aus hatte arbeiten sehen. »Ich hab dort 'n paar Goldmünzen vergraben. Wessen Niffler nachher die meisten Goldmünzen ausgräbt, kriegt von mir 'nen Preis. Ihr müsst nur eure Wertsachen ablegen, dann sucht ihr euch 'nen Niffler aus und macht euch bereit, sie loszulassen.«

Harry nahm seine Uhr ab, die er nur noch aus Gewohnheit trug, und steckte sie in die Tasche. Dann hob er einen Niffler aus der Kiste. Der Niffler steckte seine lange Schnauze in Harrys Ohr und schnüffelte begeistert. Ein wirklich kuscheliges Geschöpf.

*Harry Potter und der Feuerkelch, Kapitel 28: Mr Crouchs Wahn*



# Zauberhafte Spiele

## SPIELREGELN:

Um das Spiel vorzubereiten, downloaden Sie diese Galleonen **hier**:  
<https://www.bloomsbury.com/media/54siflb3/galleons-template.pdf> und drucken sie auf  
 Pappe aus, um einen Stapel Goldmünzen zu bekommen. Sie können diese Münzen entweder  
 einfach in Ihren Räumlichkeiten verstecken oder, falls der Platz dafür zu knapp ist, in einer  
 Kiste mit Sand, zusammengeknülltem Zeitungspapier oder anderem Füllmaterial.

Wenn Ihre Gäste ankommen, verwandeln Sie sie mit flauschen schwarzen Mützen  
 und schwarzen Handschuhen in Niffler. Geben Sie jedem eine kleine Tüte,  
 in der sie die Münzen sammeln können.

Fordern Sie Ihre Gäste auf, sich auf Schatzsuche zu begeben  
 und die versteckten Münzen zu finden.

Stellen Sie einen Timer – gewonnen hat die Person mit den meisten Münzen,  
 wenn die Zeit abgelaufen ist.



## SPIEL NR. 4

### DIE KAMMER DES SCHRECKENS

In *Harry Potter und die Kammer des Schreckens* muss Harry gegen eine riesige Schlange  
 kämpfen, auch Basilisk genannt, ohne dem Tier dabei in die Augen zu sehen.

Lesen Sie die folgende Szene zur Einstimmung laut vor:

Von den vielen furchterregenden Bestien und Monstern, die unser Land  
 durchstreifen, ist keines seltsamer oder tödlicher als der Basilisk, auch  
 bekannt als der König der Schlangen. Diese Schlange, die eine gigantische  
 Größe erreichen und viele Hundert Jahre alt werden kann, wird aus einem  
 Hühnerei geboren, das von einer Kröte ausgebrütet wird. Der Basilisk  
 tötet auf höchst wunderliche Weise, denn außer seinen tödlichen und  
 giftigen Zähnen hat der Basilisk einen mörderischen Blick und alle, die  
 in den Bann seiner Augen geraten, erleiden den sofortigen Tod. Spinnen  
 fliehen vor dem Basilisken, denn er ist ihr tödlicher Erbfeind, und der  
 Basilisk entflieht nur dem Krähen des Hahns, das tödlich für ihn ist.

*Harry Potter und die Kammer des Schreckens, Kapitel 16: Die Kammer des Schreckens*



# Zauberhafte Spiele

Dieses Spiel sollten am besten im Freien gespielt werden, werden oder in einer großen, offenen Räumlichkeit.

## SPIELREGELN:

- ♦ Bitten Sie einen der Gäste, die Rolle des Basilisken zu übernehmen. Alle anderen Gäste sind Hogwarts-Schüler\*innen. Der Basilisk steht an einem Ende des Geländes und dreht den anderen Gästen den Rücken zu.
- ♦ Legen Sie direkt hinter den Basilisken ein Schwertschwert – das Schwert von Gryffindor.
  - ♦ Sämtliche Hogwarts-Schüler\*innen sollten sich am anderen Ende der Fläche aufstellen, so weit weg vom Basilisken wie möglich.
- ♦ Die Schüler\*innen müssen sich langsam und vorsichtig vorwärts schleichen, während der Basilisk ihnen den Rücken zudreht. Aber sobald der Basilisk sich umdreht, müssen sie wie erstarrt stehenbleiben. Jedes Mal, wenn sich der Basilisk umdreht, zeigt er oder sie auf die letzte Person, die sich noch bewegt, wodurch diese zu Stein erstarbt. Diese Person darf sich den Rest des Spiels nicht mehr bewegen.
- ♦ Ziel des Spiels ist es, dass eine Person das Schwert von Gryffindor, das zu Füßen des Basilisken liegt, erreicht und berührt, bevor der Basilisk alle zu Stein erstarren lässt.



## ZUSÄTZLICHE SPIELIDEEN:

### ♦ Einer Fee Flügel anhängen:

Die Spieler müssen versuchen mit verbundenen Augen ein paar Flügel an das große Poster von einer Fee zu stecken. Die Person, die ihre Flügel möglichst nah an der richtigen Stelle befestigt, gewinnt.

### ♦ Dritte Aufgabe des Trimagischen Turniers:

Kleben Sie mit Klebeband ein Labyrinth auf dem Boden auf oder malen Sie eines mit Kreide auf, wenn Sie draußen feiern. Anschließend teilen Sie Ihre Gäste in Paare ein. Einer Person jedes Paares werden die Augen verbunden, die andere muss sie dann durch das Labyrinth führen und unterwegs gegen dunkle Kreaturen kämpfen, indem sie Zungenbrecher aufsagt oder Hampelmänner macht. Denken Sie sich dazu gerne Aufgaben aus, die zu Ihren Gästen passen.

### ♦ Aragog und Familie:

Stellen Sie mit Klebeband oder mit Kreide, wenn Sie im Freien feiern, ein großes Spinnennetz auf dem Boden nach. Verteilen Sie jede Menge kleiner Plastik- oder Papierspinnen auf diesem Netz (Aragogs Kinder). Die Gäste müssen dann auf einem Bein hüpfen und in einer Minute so viele Spinnen wie möglich aufsammeln. Je nachdem, wie groß Ihre Räumlichkeiten sind, können Sie auch mehr als eine Person zur gleichen Zeit auf dem Netz herumhüpfen lassen.

# Zauberhafte Spiele

## Spiel Nr. 5

### UNTERRICHT IN VERTEIDIGUNG GEGEN DIE DUNKLEN KÜNSTE

Lesen Sie die Fragen und die Antwortmöglichkeiten laut vor. Vergeben Sie an jedes Haus Punkte für die richtige Antwort. Vergessen Sie nicht, die Gäste darauf hinzuweisen, dass es für jede Frage möglicherweise mehr als nur eine richtige Antwort gibt.

**1. Du öffnest den Schrank in deinem Zimmer und ein Irrwicht fliegt heraus und verwandelt sich in das, wovor du dich am meisten fürchtest. Was tust du?**

- a. Du rennst schreiend aus dem Raum.
- b. Du ziehst deinen Zauberstab und schleuderst ihm ein paar Abwehrzauber entgegen.
- c. Du benutzt den Riddiculus-Zauber und denkst dabei an etwas Lustiges. (10 P)
- d. Du versuchst ihn mit einer Gruppe von Menschen zu verwirren. (5 P)

**2. Du stehst einem Basilisken Auge in Auge gegenüber. Was tust du?**

- a. Du sprichst Parsel mit ihm und sagst ihm, er soll deine Freunde in Ruhe lassen. (5 P)
- b. Du versuchst ihn zu blenden, damit sein Blick dich nicht tötet und du eine größere Chance hast zu entkommen. (5 P)
- c. Du suchst einen krähenden Hahn. (5 P)
- d. Alle drei genannten Möglichkeiten. (15 P)

**3. Welches Geschöpf ist kein Wasserwesen?**

- a. Grindeloh
- b. Rotkappe (5 P)
- c. Kappa
- d. Kelpie



**4. Welche Farbe haben englische Wichtel?**

- a. rot
- b. grün
- c. gelb
- d. blau (5 P)

**5. Welcher der folgenden Professoren hat niemals das Fach »Verteidigung gegen die Dunklen Künste« unterrichtet?**

- a. Professor Umbridge
- b. Professor Snape
- c. Professor Flitwick (5 P)
- d. Professor Moody (5 P)

**6. Welche Macht besitzt das Blut eines Einhorns?**

- a. Es kann einen am Leben erhalten, selbst wenn man an der Schwelle des Todes steht. (5 P)
- b. Es kann einen unsichtbar machen.
- c. Es kann sämtliche Verletzungen heilen.
- d. Es kann einen in einen Zentauren verwandeln.



# Zauberhafte Spiele

## Spiel Nr. 6

### PETRIFICUS TOTALUS

Eine Variante von Stopptanz, bei dem die Gäste in der Bewegung anhalten müssen, sobald die Musik gestoppt wird als wären sie von Hermines »Petrificus Totalus«-Spruch getroffen worden

Anstatt zur Musik zu tanzen, können Ihre Gäste auch Duelle mit Zauberstäben nachspielen

Sobald die Musik stoppt und sich jemand trotzdem bewegt, scheidet er aus dem Spiel aus.

Schwingen Sie Ihren Zauberstab, um die Gäste vom Zauberspruch zu befreien und starten Sie die Musik für die nächste Runde.

Die letzte Person, die übrig bleibt, gewinnt 20 Punkte für ihr Hogwarts-Haus.



# Zauberhafte Spiele

## Spiel Nr. 7

### ZITATE ZUORDNEN

Um Sie herum haben sich die Harry Potter Fans versammelt, doch wie gut kennen sie die Bücher wirklich?

Um ihr Wissen zu testen, lesen Sie bekannte Zitate von Charakteren aus dem Harry-Potter-Universum vor. Nun müssen die Teilnehmenden raten, von wem sie stammen. Achten Sie darauf, dass jede\*r die Chance hat, einmal dranzukommen. 10 Punkte gibt es für eine richtige Antwort.

① »Harry, du bist ein Zauberer.«

*Rubeus Hagrid*

② »Wenn du wissen willst, wie ein Mensch ist, dann sieh dir genau an, wie er seine Untergebenen behandelt, nicht die Gleichrangigen.«

*Sirius Black*

③ »Viel mehr als unsere Fähigkeiten sind es unsere Entscheidungen, Harry, die zeigen, wer wir wirklich sind.«

*Albus Dumbledore*

④ »Nehmen Sie sich einen Keks, Potter.«

*Professor McGonagall*

⑤ »Sie brauchen mich nicht ›Sir‹ zu nennen, Professor.«

*Harry Potter*

⑥ »Ich schwöre feierlich, dass ich ein Tunichtgut bin.«

*George Weasley*

⑦ »Ich kann euch lehren, wie man Ruhm in Flaschen füllt, Ansehen zusammenbraut, sogar den Tod verkorkt – sofern ihr kein großer Haufen Dummköpfe seid, wie ich sie sonst immer in der Klasse habe.«

*Severus Snape*

⑧ »Iss. Dann geht's dir besser.«

*Remus Lupin*

⑨ »Das kann doch ein Mensch nicht alles auf einmal fühlen, er würde ja explodieren.«

*Ron Weasley*

⑩ »Ich hoffe, ihr seid zufrieden mit euch. Wir hätten alle sterben können – oder noch schlimmer, von der Schule verwiesen werden.«

*Hermine Granger*



# Zauberhafte Spiele

## Spiel Nr. 8

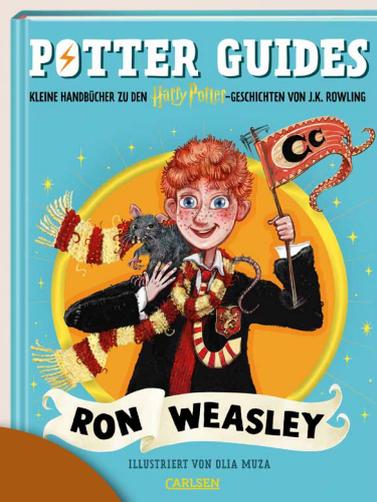
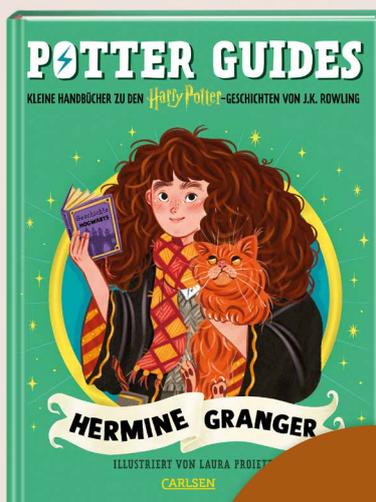
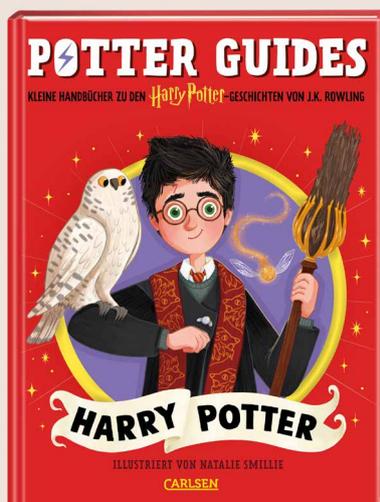
### WER BIN ICH?

Bei diesem Spiel sind magische Ratekünste gefragt!  
Drucken Sie vor der Veranstaltung die Karten auf der nächsten Seite aus und schneiden sie aus. Befestigen Sie jede Karte an einer Haarklammer oder einem Haarband und legen Sie sie in einen Hut.

Vor dem Spiel teilen Sie Ihre Gäste in Gruppen mit fünf bis zehn Leuten auf; jede Gruppe bekommt einen Kartensatz.

Bei der Veranstaltung zieht die Spielleiter\*in dann die Haarbänder aus dem Hut und legt sie den Spieler\*innen um, und zwar so, dass diese den Namen auf ihrer Karte nicht erkennen können.

Ziel des Spiels ist es, den Namen der Figur zu erraten.  
Dazu stellen alle der Reihe nach Fragen, die nur mit »Ja« oder »Nein« beantwortet werden können. Ist die Antwort »Ja«, darf die Person eine weitere Frage stellen. Bei »Nein« ist die nächste Person an der Reihe.  
Das Spiel geht so lange, bis alle den Namen ihrer Figur oder ihres Tierwesens erraten haben. Sie können das Spiel auch mehrmals spielen, indem Sie alle Haarklammern oder Haarbänder wieder in den Hut werfen und neu ziehen.



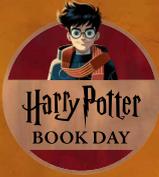
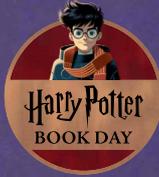
Alles, was man über die Charaktere Harry, Ron und Hermine wissen möchte, finden Sie in den neuen Harry Potter Guides

# Zauberhafte Spiele

## Spiel Nr. 8

### WER-BIN-ICH-KARTEN



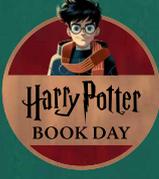
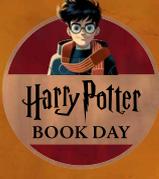
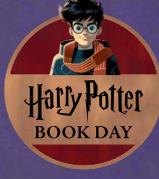
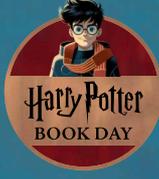
<p>Ich bin <b>HARRY POTTER</b></p>  <p>HP</p> <p><small>TM &amp; © 2025 WBEI PUBLISHING RIGHTS © J.K.R., Illustrationen von George Caltoussas © 2025 Carlsen Verlag GmbH</small></p>	<p>Ich bin <b>RON WEASLEY</b></p>  <p>HP</p> <p><small>TM &amp; © 2025 WBEI PUBLISHING RIGHTS © J.K.R., Illustrationen von George Caltoussas © 2025 Carlsen Verlag GmbH</small></p>	<p>Ich bin <b>FLEUR DELACOUR</b></p>  <p>HP</p> <p><small>TM &amp; © 2025 WBEI PUBLISHING RIGHTS © J.K.R., Illustrationen von George Caltoussas © 2025 Carlsen Verlag GmbH</small></p>
<p>Ich bin <b>DOBBY</b></p>  <p>HP</p> <p><small>TM &amp; © 2025 WBEI PUBLISHING RIGHTS © J.K.R., Illustrationen von George Caltoussas © 2025 Carlsen Verlag GmbH</small></p>	<p>Ich bin <b>VIKTOR KRUM</b></p>  <p>HP</p> <p><small>TM &amp; © 2025 WBEI PUBLISHING RIGHTS © J.K.R., Illustrationen von George Caltoussas © 2025 Carlsen Verlag GmbH</small></p>	<p>Ich bin <b>HAGRID</b></p>  <p>HP</p> <p><small>TM &amp; © 2025 WBEI PUBLISHING RIGHTS © J.K.R., Illustrationen von George Caltoussas © 2025 Carlsen Verlag GmbH</small></p>
<p>Ich bin <b>CEDRIC DIGGORY</b></p>  <p>HP</p> <p><small>TM &amp; © 2025 WBEI PUBLISHING RIGHTS © J.K.R., Illustrationen von George Caltoussas © 2025 Carlsen Verlag GmbH</small></p>	<p>Ich bin <b>NEVILLE LONGBOTTOM</b></p>  <p>HP</p> <p><small>TM &amp; © 2025 WBEI PUBLISHING RIGHTS © J.K.R., Illustrationen von George Caltoussas © 2025 Carlsen Verlag GmbH</small></p>	<p>Ich bin <b>HERMINE GRANGER</b></p>  <p>HP</p> <p><small>TM &amp; © 2025 WBEI PUBLISHING RIGHTS © J.K.R., Illustrationen von George Caltoussas © 2025 Carlsen Verlag GmbH</small></p>

# Zauberhafte Spiele

## Spiel Nr. 8

### WER-BIN-ICH-KARTEN



<p>Ich bin <b>PROFESSOR DUMBLEDORE</b></p>  <p>Harry Potter BOOK DAY</p> <p>HP</p> <p><small>TM &amp; © 2025 WBEI PUBLISHING RIGHTS © J.K.R. Illustrationen von George Caltoussas © 2025 Carlsen Verlag GmbH</small></p>	<p>Ich bin <b>GINNY WEASLEY</b></p>  <p>Harry Potter BOOK DAY</p> <p>HP</p> <p><small>TM &amp; © 2025 WBEI PUBLISHING RIGHTS © J.K.R. Illustrationen von George Caltoussas © 2025 Carlsen Verlag GmbH</small></p>	<p>Ich bin <b>MAD-EYE MOODY</b></p>  <p>Harry Potter BOOK DAY</p> <p>HP</p> <p><small>TM &amp; © 2025 WBEI PUBLISHING RIGHTS © J.K.R. Illustrationen von George Caltoussas © 2025 Carlsen Verlag GmbH</small></p>
<p>Ich bin <b>PROFESSOR MCGONAGALL</b></p>  <p>Harry Potter BOOK DAY</p> <p>HP</p> <p><small>TM &amp; © 2025 WBEI PUBLISHING RIGHTS © J.K.R. Illustrationen von George Caltoussas © 2025 Carlsen Verlag GmbH</small></p>	<p>Ich bin <b>PROFESSOR SNAPE</b></p>  <p>Harry Potter BOOK DAY</p> <p>HP</p> <p><small>TM &amp; © 2025 WBEI PUBLISHING RIGHTS © J.K.R. Illustrationen von George Caltoussas © 2025 Carlsen Verlag GmbH</small></p>	<p>Ich bin <b>LUNA LOVEGOOD</b></p>  <p>Harry Potter BOOK DAY</p> <p>HP</p> <p><small>TM &amp; © 2025 WBEI PUBLISHING RIGHTS © J.K.R. Illustrationen von George Caltoussas © 2025 Carlsen Verlag GmbH</small></p>
<p>Ich bin <b>REMUS LUPIN</b></p>  <p>Harry Potter BOOK DAY</p> <p>HP</p> <p><small>TM &amp; © 2025 WBEI PUBLISHING RIGHTS © J.K.R. Illustrationen von George Caltoussas © 2025 Carlsen Verlag GmbH</small></p>	<p>Ich bin <b>SIRIUS BLACK</b></p>  <p>Harry Potter BOOK DAY</p> <p>HP</p> <p><small>TM &amp; © 2025 WBEI PUBLISHING RIGHTS © J.K.R. Illustrationen von George Caltoussas © 2025 Carlsen Verlag GmbH</small></p>	<p>Ich bin <b>DRACO MALFOY</b></p>  <p>Harry Potter BOOK DAY</p> <p>HP</p> <p><small>TM &amp; © 2025 WBEI PUBLISHING RIGHTS © J.K.R. Illustrationen von George Caltoussas © 2025 Carlsen Verlag GmbH</small></p>

# Zauberhafte Spiele

## Spiel Nr. 9

### DAS GROSSE HOGWARTS-QUIZ

Nun ist es soweit, das große Hogwarts-Quiz steht an. Hier können sich Muggel und Zauberer\*innen nicht mehr hinter ihrem scheinbaren Wissen verstecken – nun müssen sie es unter Beweis stellen!

- Teilen Sie die angehenden Hexen und Zauberer in ihre vier Häuser auf: Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw und Slytherin.
- Verteilen Sie Antwortzettel nach den Mustern auf den Seiten 49–51, rufen Sie die Fragen auf und geben dann jedem Haus Zeit, die Antwort aufzuschreiben.
- Anschließend lassen Sie die Häuser ihre Antwortzettel tauschen, damit sie sich gegenseitig korrigieren, während Sie die Antworten (S. 52) vorlesen.
- Notieren Sie die Punkte auf der Hauspunktetabelle (S. 53). Sie können die Tabelle auf eine Tafel malen, auf ein Whiteboard, ein Flipchart oder einfach auf einen großen Papierbogen.



**PLATZ 1 > ALLESWISSER\*IN: 500 PUNKTE**

**PLATZ 2 > VIELWISSER\*IN: 300 PUNKTE**

**PLATZ 3 > MITWISSER\*IN: 150 PUNKTE**

**PLATZ 4 > NICHTSWISSER\*IN: 50 PUNKTE**



# Zauberhafte Spiele

Gryffindor
  Hufflepuff
  Ravenclaw
  Slytherin

1. Von wem bekam Hermine ihren ersten Kuss?

- Won-Won  
 Viktor Krum  
 Viktor Krumm  
 Ron Weasley



2. Welche Macht besitzt das Blut eines Einhorns?

- Es kann einen am Leben erhalten, selbst wenn man an der Schwelle des Todes steht.  
 Es kann einen unsichtbar machen.  
 Es kann sämtliche Verletzungen heilen.  
 Es kann einen in einen Zentauren verwandeln.

3. Was hilft gegen Legilimentik?

- Legalmentik  
 Aritmantik  
 Feuer  
 Okklumentik

4. Welche Farbe haben ganz junge Einhornfohlen?

- Gold  
 Silber  
 Schwarz  
 Weiß

5. Was für einen Wagen fliegen Ron und Harry gegen die Peitschende Weide?

- Ford Escort  
 Ford Fiesta  
 Ford Mondeo  
 Ford Anglia



6. Welchen Zauberspruch wenden Harry und Cedric an, um die Riesenspinne im Irrgarten zu besiegen?

- Avadra Kedavra  
 Crucio  
 Tarantallegra  
 Stupor

7. Mit welchem Zauberspruch kann man den Geheimgang hinter der einäugigen Hexe öffnen?

- Hogsmeade, öffne dich  
 Crucio  
 Alohomora  
 Dissendium

8. Wen liebt Severus Snape?

- Irma Pince  
 Narzissa Malfoy  
 Bellatrix Lestrange  
 Lily Potter



9. Was bewirkt der Animatus-Zauber?

- Er verwandelt einen Menschen in ein beliebiges Tier.  
 Er erweckt tote Dinge (z. B. Statuen) zum Leben.  
 Es gibt keinen solchen Zauber.  
 Er bewirkt, dass sein Opfer sich mechanisch bewegt.

10. Warum kann Harry kein Geld in den Geldbeutel stecken, den Hagrid ihm geschenkt hat?

- Weil er so verhext ist, dass jedem die Finger abfallen.  
 Weil er gar keinen bekommen hat.  
 Weil er Fangzähne hat, die ihm die Finger abreißen würden.  
 Weil Krummbein ihn zerfetzt hat.

# Zauberhafte Spiele

Gryffindor
  Hufflepuff
  Ravenclaw
  Slytherin

11. Ab welchem Alter ist man in der Zauber-Welt volljährig?

- 21  
 18  
 17  
 19

12. Wer ließ das erste Mal das Monster aus der Kammer des Schreckens?

- Tom Riddle  
 Lucius Malfoy  
 Eileen Prince  
 Rubeus Hagrid



13. Was sind Dobbys liebste Kleidungsstücke?

- T-Shirts  
 Hosen  
 Jacken  
 Socken

14. Was bekommt man, wenn man einem Wermuts-aufguss geriebene Affodillwurzel hinzufügt?

- Den Trank des Ewigen Ruhmes  
 Den Trank der Lebenden Toten  
 Den Todestrank  
 Den Trank der Weisheit

15. Was hat Dudley mit seiner Schildkröte gemacht?

- Er hat der Schildkröte das Fliegen beigebracht.  
 Er hat sich darauf gesetzt.  
 Er hat den Panzer rosa angemalt.  
 Er hat mit der Schildkröte Fußball gespielt.

16. Welche drei Horkruxe zerstört Gryffindors Schwert?

- Medaillon, Schlange, Tagebuch von Tom Riddle  
 Diadem, Medaillon, Schlange  
 Medaillon, Schlange, Kelch  
 Ring, Medaillon, Schlange

17. Wie entging Dumbledore der Verhaftung durch den Minister?

- Fawkes half ihm.  
 Er apparierte.  
 Er verhexte die anderen.  
 Harry kam zur Hilfe.

18. Was unterrichtet Professor Slughorn?

- Wahrsagen  
 Zaubertränke  
 Verteidigung gegen die dunklen Künste  
 Alte Runen

19. Wie viele Spieler hat eine Quidditchmannschaft?

- 7  
 6  
 11  
 9

20. Nach welchem Tier ist der goldene Schnatz benannt?

- Schnätzer  
 Schmatzer  
 Schnatz  
 Schnatzer



# Zauberhafte Spiele

Gryffindor
  Hufflepuff
  Ravenclaw
  Slytherin

21. Wer heisst mit Vornamen Pomona?

- Mrs Riddle  
 Professor Grubbly-Plank  
 Professor Sprout  
 Mrs Malfoy

22. Was stellt Gregorowitch her?

- Zauberstäbe  
 Kaviar  
 Zauberumhänge  
 Samovare

23. Was sind die Heiligtümer des Todes?

- Dumbeldores Bücher  
 Der Elderstab, Tarnumhang und der Stein der Auferstehung  
 Ravenclaws Diadem, ein Schnatz und Harrys Tarnumhang  
 Inferi

24. Von welchem Bahnsteig fährt der Zug nach Hogwarts ab?

- 9 1/2  
 9 3/8  
 9 3/4  
 9 3/5

25. Welche Wirkung haben die Tränen eines Phönix?

- Sie versetzen in einen Zauberschlaf.  
 Sie geben die Stärke von 4 Trollen.  
 Sie heilen jede Wunde in kurzer Zeit.  
 Sie vergiften jeden, der sie trinkt.

26. Wie lautet die höchste magischste Zahl?

- 3  
 17  
 9  
 7

27. Wer tötet Albus Dumbledore?

- Lord Voldemort  
 Harry Potter  
 Draco Malfoy  
 Severus Snape

28. Welche Wirkung hat der Zauber „Aparecium“?

- Enthüllt verborgene Dinge  
 Belebt bewusstlose Menschen  
 Heilt z.B. gebrochene Körperteile  
 Zerstört beliebiges Objekt

29. Welche Nummer muss Mr Weasley in der Telefonzelle eingeben, um ins Zaubereiministerium zu gelangen?

- 42663  
 62443  
 32446  
 26443

30. Wie nennt man Magier, die Todesser und andere dunkle, gefährliche Magier jagen?

- Mentoren  
 Auroren  
 Todesfeen  
 Dämonen

Gesamtpunktzahl:



# Zauberhafte Spiele

## AUFLÖSUNG: DAS GROSSE HOGWARTS-QUIZ

**1. Von wem bekam Hermine ihren ersten Kuss?**

• Viktor Krum

**2. Welche Macht besitzt das Blut eines Einhorns?**

• Es kann einen am Leben erhalten, selbst wenn man an der Schwelle des Todes steht.

**3. Was hilft gegen Legilimentik?**

• Okklumentik

**4. Welche Farbe haben ganz junge Einhornfohlen?**

• Gold

**5. Was für einen Wagen fliegen Ron und Harry gegen die Peitschende Weide?**

• Ford Anglia

**6. Welchen Zauberspruch wenden Harry und Cedric an, um die Riesenspinne im Irrgarten zu besiegen?**

• Stupor

**7. Mit welchem Zauberspruch kann man den Geheimgang hinter der einäugigen Hexe öffnen?**

• Dissendium

**8. Wen liebt Severus Snape?**

• Lily Potter

**9. Was bewirkt der Animatus-Zauber?**

• Er erweckt tote Dinge (z. B. Statuen) zum Leben.

**10. Warum kann Harry kein Geld in den Geldbeutel stecken, den Hagrid ihm geschenkt hat?**

• Weil er Fangzähne hat, die ihm die Finger abreißen würden.

**11. Ab welchem Alter ist man in der Zauber-Welt volljährig?**

• 17

**12. Wer ließ das erste Mal das Monster aus der Kammer des Schreckens?**

• Tom Riddle

**13. Was sind Dobbys liebste Kleidungsstücke?**

• Socken

**14. Was bekommt man, wenn man einem Wermutsaufguss geriebene Affodillwurzel hinzufügt?**

• Den Trank der Lebenden Toten

**15. Was hat Dudley mit seiner Schildkröte gemacht?**

• Er hat sich darauf gesetzt

**16. Welche drei Horkruxe zerstört Gryffindors Schwert?**

• Ring, Medaillon, Schlange

**17. Wie entging Dumbledore der Verhaftung durch den Minister?**

• Fawkes half ihm.

**18. Was unterrichtet Professor Slughorn?**

• Zaubersprüche

**19. Wie viele Spieler hat eine Quidditchmannschaft?**

• 7

**20. Nach welchem Tier ist der goldene Schnatz benannt?**

• Schnatzer

**21. Wer heisst mit Vornamen Pomona?**

• Professor Sprout

**22. Was stellt Gregorowitch her?**

• Zauberstäbe

**23. Was sind die Heiligtümer des Todes?**

• Der Elderstab, Tarnumhang und der Stein der Auferstehung

**24. Von welchem Bahnsteig fährt der Zug nach Hogwarts ab?**

• 9 3/4

**25. Welche Wirkung haben die Tränen eines Phönix?**

• Sie heilen jede Wunde in kurzer Zeit.

**26. Wie lautet die höchst magischste Zahl?**

• 7

**27. Wer tötet Albus Dumbledore?**

• Severus Snape

**28. Welche Wirkung hat der Zauber „Aparecium“?**

• Enthüllt verborgene Dinge

**29. Welche Nummer muss Mr Weasley in der Telefonzelle eingeben, um ins Zaubereiministerium zu gelangen?**

• 62443

**30. Wie nennt man Magier, die Todesser und andere dunkle, gefährliche Magier jagen?**

• Auroren



# Haustabelle

**GRYFFINDOR**



**HUFFLEPUFF**



**RAVENCLAW**



**SLYTHERIN**



Eine Magische-Geschöpfe-Scharade

Den Garten entnommen

Schatzsuche mit Nifflern

Die Kammer des Schreckens

Unterricht in Verteidigung gegen  
die dunklen Künste

Petrificus Totalus

Zitate zuordnen

Wer bin ich

Das große Hogwarts-Quiz

**Gesamtpunktzahl**

# Fantastische Aktivitäten

## Aktivität Nr. 1

### LUNAS MAGISCHE MENAGERIE

Luna Lovegood zeigt von allen Freunden und Mitschüler\*innen Harrys die größte Begeisterung für alles Absonderliche, und einen unerschütterlichen Glauben an außergewöhnliche Phänomene. Luna glaubt nicht nur an Drachen, Einhörner, Feen und andere »normale« magischen Geschöpfe, sondern auch an ganz spezielle phantastische Tierwesen wie Schlibbrige Summlinger, Schrumpfhörnige Schnarchkackler, Heliopathen, Nargel oder Schlickschlupfe.

Lesen Sie die folgende Szene zur Einstimmung laut vor:

Luna trug etwas wie ein Paar orangefarbener Radieschen als Ohrringe, was Parvati und Lavender offenbar aufgefallen war, da sie beide kichernd auf Lunas Ohrläppchen deuteten.

»Lacht ihr nur«, sagte Luna, und ihre Stimme wurde lauter, offenbar weil sie glaubte, dass Parvati und Lavender über das lachten, was sie gesagt hatte, und nicht über das, was sie trug, »aber früher haben die Leute auch geglaubt, dass es so was wie den Schlibbrigen Summlinger oder den Schrumpfhörnigen Schnarchkackler nicht gibt!«

»Da hatten sie doch recht, oder?«, sagte Hermine unwirsch. »Es gab nie so was wie den Schlibbrigen Summlinger oder den Schrumpfhörnigen Schnarchkackler.«

*Harry Potter und der Orden des Phönix, Kapitel 13: Strafarbeit bei Dolores*



Fordern Sie Ihre Gäste auf, sich auf Lunas Spinnereien einzulassen und ihrer Kreativität freien Lauf zu lassen. Eine zauberhafte Entdeckungsreise erwartet sie, auf der sie seltene und bislang unerforschte phantastische Tierwesen entdecken werden.

Halten Sie für diese Aktivität verschiedene Bastelmaterialien wie alte Zeitungen, Alufolie, bunte Pappe, Buntstifte und Wachsmalkreiden, Klebeband und Scheren bereit.



# Fantastische Aktivitäten

## Aktivität Nr. 2

### PHANTASTISCHE TIERWESEN ERFINDEN

- Bitten Sie dann Ihre Gäste, sich zu überlegen, welche magischen Eigenschaften sie besonders bewundern. Wenn sie ein neues magisches Tierwesen entdecken könnten, hätte es dann Heilkräfte wie der Schrumpfhörnige Schnarchkackler? Könnte es Feuer spucken wie ein Drache? Würde es Nester in Misteln bauen wie ein Nargel? Könnte es Goldmünzen wittern wie ein Niffler? Oder wäre es unsichtbar wie ein Schlickschlumpf?
- Teilen Sie die Leute in Gruppen zu zweit oder dritt auf und bitten Sie sie, mit Hilfe der Materialien aus der Bastelkiste ihre eigenen phantastischen Tierwesen zu erfinden, inspiriert von den Geschöpfen aus der Zaubererwelt von Harry Potter. Wenn Sie möchten, können die Gruppen ihre Tierwesen hinterher präsentieren und beschreiben, welche magischen Eigenschaften sie besitzen.
- Oder Sie verteilen leere DIN-A4-Blätter und fordern Ihre Gäste auf, ihr neu erfundenes magisches Geschöpf zu zeichnen. Außerdem sollten sie noch aufschreiben, wie groß dieses Wesen ist, welche Gestalt es hat und welche besonderen Eigenschaften (z.B. Hörner, Flügel oder Schuppen), in welchem Lebensraum es zu finden ist und was es frisst, wie es sich bewegt und wie es kommuniziert und welche charakterlichen Besonderheiten es aufweist.



# Fantastische Aktivitäten

## Aktivität Nr. 3

### DRACHENEIER ENTWERFEN MIT HAGRID

Hagrid ist der Hüter der Schlüssel und Ländereien von Hogwarts, als Harry an die Zaubererschule kommt. Für Hagrid sind alle Tierwesen faszinierend und schön und verdienen es, behütet, respektiert und geschätzt zu werden. Als er in Besitz eines Dracheneis kommt, ist seine Leidenschaft für Drachen größer als sämtliche Sicherheitsbedenken!

Lesen Sie die folgende Szene zur Einstimmung laut vor:

Das Ei lag auf dem Tisch. Es hatte tiefe Risse. Etwas in seinem Innern bewegte sich; ein merkwürdiges Knacken war zu hören.

Sie stellten ihre Stühle um den Tisch herum und sahen mit angehaltenem Atem zu.

Mit einem plötzlichen lauten Kratzen riss das Ei auf. Das Drachenbaby plumpste auf den Tisch. Es war nicht gerade hübsch; Harry kam es vor wie ein verschrumpelter schwarzer Schirm. Seine knochigen Flügel waren riesig im Vergleich zu seinem dünnhäutigen rabenschwarzen Körper, es hatte eine lange Schnauze mit weit geöffneten Nüstern, kleine Hornstummel und hervorquellende orangerote Augen. Es nieste. Aus seiner Schnauze flogen ein paar Funken.

»Ist es nicht schön?«, murmelte Hagrid. Er streckte die Hand aus, um den Kopf des Drachenbabys zu streicheln. Es schnappte nach seinen Fingern und zeigte dabei seine spitzen Fangzähne.

»Du meine Güte, es kennt seine Mami!«

*Harry Potter und der Stein der Weisen, Kapitel 14: Norbert, der Norwegische Stachelbuckel*

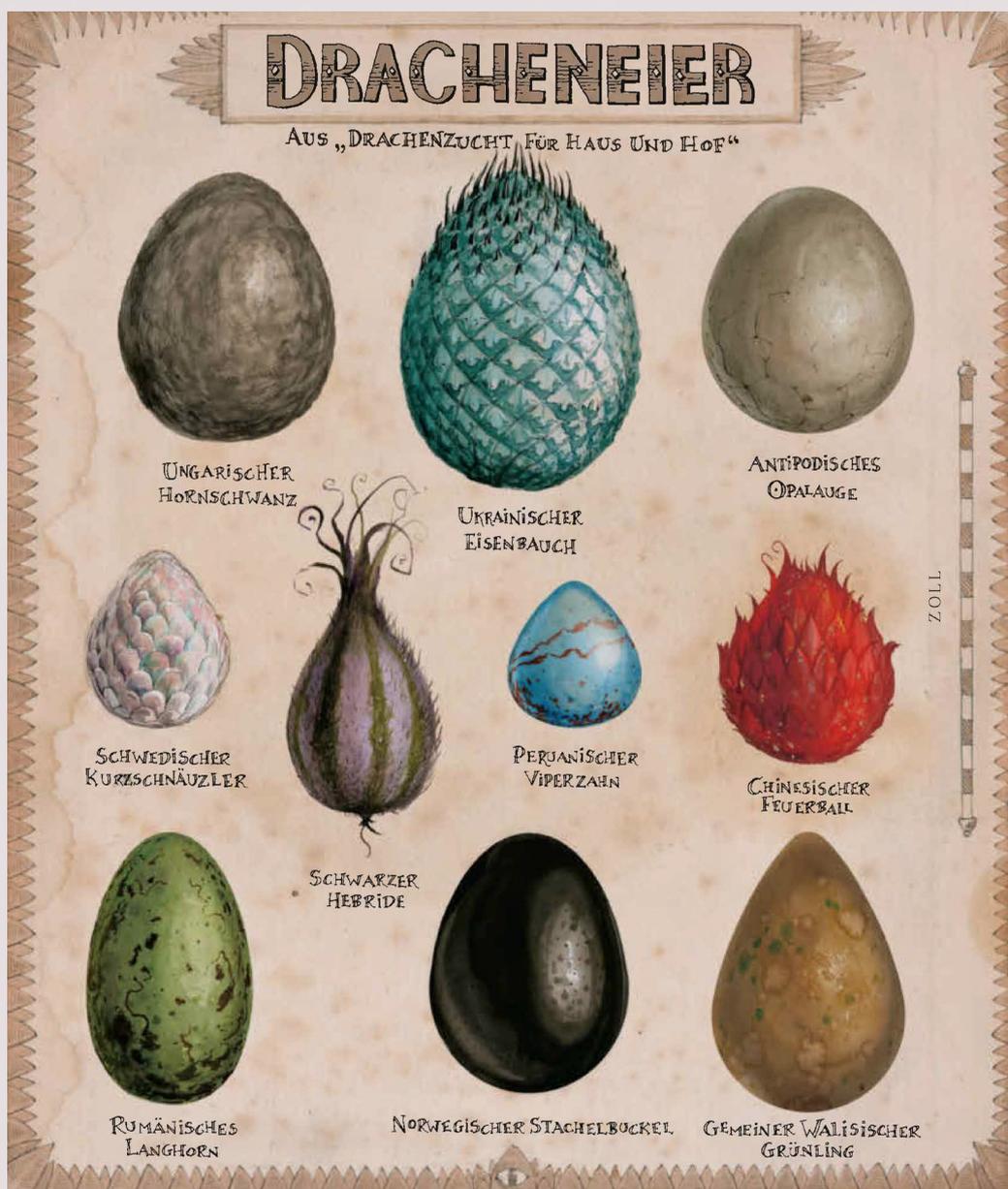


Bitten Sie Ihre Gäste, sich ganz besondere Dracheneier auszudenken. Als Inspiration könnten die Drachen aus Harry Potter und der Feuerkelch dienen, wie der Walisische Grünling oder der Chinesische Feuerball. Die Eier könnten stachelig sein oder gefleckt, blass oder knallbunt, glatt und poliert oder rau und derb. Die Schale könnte glänzen, schimmern oder funkeln und die Eier könnten winzig klein oder riesengroß sein.

# Fantastische Aktivitäten

## ES GIBT VIELE VERSCHIEDENE MÖGLICHKEITEN, WIE SICH EIGENE DRACHENEIER GESTALTEN LASSEN:

- Laden Sie die Vorlage [hier](https://www.bloomsbury.com/media/ovvhsst5/egg-template.pdf): <https://www.bloomsbury.com/media/ovvhsst5/egg-template.pdf> herunter oder drucken Sie sie aus und kopieren sie, damit Ihre Gäste ihr eigenes Drachenei gestalten können.
- Basteln Sie Eier aus Pappmaché, die dann mit Acrylfarben individuell und kreativ bemalt werden können.
- Sie können auch Pappmaché-Eier aus dem Bastelgeschäft kaufen oder hartgekochte Eier verwenden und diese dann bemalen lassen.



# Fantastische Aktivitäten



## Aktivität Nr. 4

### MAGISCHE HAUSTIERE

Bestimmte Vorschriften an der Hogwarts Schule für Hexerei und Zauberei gelten für alle Schüler\*innen.

Dazu gehört auch, welche magischen Haustiere an der Schule gestattet sind. Im ersten Brief, den Harry von Hogwarts bekommt, erfährt er, dass Schüler »eine Eule ODER eine Katze ODER eine Kröte« mitbringen dürfen.

Lesen Sie die folgende Szene zur Einstimmung laut vor:

**Draußen vor der Apotheke warf Hagrid noch einmal einen Blick auf Harrys Liste.**

»Nur dein Zauberstab fehlt noch – ach ja, und ich hab immer noch kein Geburtstagsgeschenk für dich.«

Harry spürte, wie er rot wurde.

»Du musst mir kein –«

»Ich weiß, ich muss nicht. Weißt du was, ich kauf dir das Tier. Keine Kröte, Kröten sind schon seit Jahren nicht mehr angesagt, man würde dich auslachen – und ich mag keine Katzen, von denen muss ich niesen. Ich kauf dir eine Eule. Alle Kinder wollen Eulen, die sind unglaublich nützlich, besorgen deine Post und so weiter.«

Zwanzig Minuten später verließen sie Eeylops Eulenkauflhaus. Dunkel war es dort gewesen, aus der einen oder anderen Ecke hatten sie ein Flattern gehört und gelegentlich hatten diamanthelle Augenpaare aufgeblitzt. Harry trug jetzt einen großen Käfig, in dem eine wunderschöne Schneeeule saß, tief schlafend mit dem Kopf unter einem Flügel

*Harry Potter und der Stein der Weisen, Kapitel 5: In der Winkelgasse*



Auf seinen Abenteuern in der Zaubererwelt begegnet Harry ganz verschiedenen magischen Haustieren! Hagrid ist stets mit einem interessanten und oft auch furchterregenden tierischen Begleiter anzutreffen. In Professor Dumbledores Büro lebt ein wunderschöner Phönix namens Fawkes und die Korridore der Schule werden von Mr Filchs Katze überwacht, der dürren, staubfarbenen Mrs Norris, die fest entschlossen ist, sämtliche Regelbrecher zu erwischen.

Laden Sie die Tabelle auf der nächsten Seite herunter oder drucken sie aus oder kopieren sie, um sie an die Gäste zu verteilen.

# Fantastische Aktivitäten

**KÖNNEN IHRE GÄSTE DEN BUCHSTABENSALAT  
ENTWIRREN UND DIE MAGISCHEN HAUSTIERE  
ENTHÜLLEN?**

Wer alle zehn Namen findet, bekommt einen Preis.



IEMRKMUBN

ÄEKZTR

DGWHIE

GNAIIN

ANGF

RVETRO

SWAFKE

ODLANR

SMR RSIONR

LEROR

**RICHTIGE ANTWORTEN:**

-----



# Fantastische Aktivitäten

## Aktivität Nr. 5

### EINEN POMPON-MINIMUFF BASTELN



Die Weasley-Zwillinge Fred und George sind für ihre Streiche bekannt. Nachdem sie Hogwarts verlassen, eröffnen sie einen Laden namens Weasleys Zauberhafte Zauberscherze in bester Lage in der Winkelgasse 93, der geschäftigen Einkaufsstraße der Zaubererwelt.

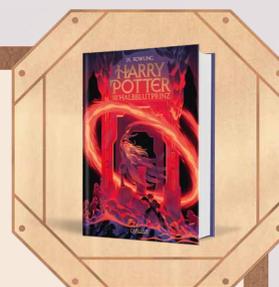
Lesen Sie die folgende Szene zur Einstimmung laut vor:

»Was ist das?«

Sie deutete auf eine Anzahl flaumiger Bällchen in verschiedenen Rosa- und Violetttönen, die auf dem Boden eines Käfigs umherrollten und schrille Quiektöne von sich gaben.

»Minimuffs«, sagte George. »Kleine Knuddelmuffs, wir können sie gar nicht schnell genug nachzuchten.«

*Harry Potter und der Halbblutprinz, Kapitel 6: Dracos Abstecher*



Minimuffs, sehr niedliche »flaumige Bällchen«, haben ein Fell in Rosa und Violett. Ginny Weasley verliebt sich sofort und kauft einen violetten Minimuff namens Arnold.

Ihre Gäste können sich selbst einen Pompon-Minimuff in der Farbe oder den Farben ihrer Wahl basteln.

### ANLEITUNG FÜR DIE WOLL-POMPONS:

#### Vorbereitung

So erstellen Sie die Pompon-Schablonen aus Pappe:

- Schneiden Sie Kreise aus Pappe aus (dünner Karton, z.B. von Cornflakes-Packungen funktioniert sehr gut dafür!). Die Größe der Kreise bestimmt die Größe der Pompon-Minimuffs, deshalb sollten Sie verschiedene Größen wählen. Sie können die Kreise entweder frei Hand ausschneiden oder einen runden Gegenstand wie ein Glas oder eine Schüssel dazu verwenden, um ihn aufzuzeichnen. Beachten Sie bitte, dass für einen Pompon zwei Kreise benötigt werden!
- Schneiden Sie in der Mitte der Kreise ein kleines Loch aus, so dass sie wie Donuts aussehen. Dann schneiden Sie aus dem Ring ein Stück heraus, als hätte jemand von Ihrem Donut abgebissen.



# Fantastische Aktivitäten



## SIE BRAUCHEN:

- Pappe
- Scheren (für die Veranstaltung werden mehrere Scheren benötigt)
- Wollknäuel in vielen verschiedenen Farben
- Wackelaugen und andere Materialien zum Dekorieren



## Für die Pompon-Minimuffs:

- > Bei der Veranstaltung sollte jeder Gast mit zwei gleichgroßen Papp-Donuts starten. <
1. Zuerst werden die Kreise aufeinandergelegt, wobei darauf geachtet werden sollte, dass sich die Lücken in den Ringen übereinander befinden.
  2. Nun wird Wolle in der gewünschten Farbe gewählt und um die Ringe gewickelt, bis die gesamte Oberfläche bedeckt ist. Je mehr Wolle um die Ringe gewickelt wird, desto flauschiger wird der Minimuff!
  3. Nachdem die Kreise genügend eingewickelt wurden, schiebt man die Schere vorsichtig zwischen die beiden Pappringe und schneidet die Wolle entlang der Außenkante der Ringe auf.
  4. Anschließend nimmt man einen Wollfaden, schiebt ihn zwischen die Ringe und verknotet ihn fest um die Mitte der unwickelten Wolle.
  5. Nachdem der Pompon-Minimuff verknotet wurde, werden die Pappringe abgenommen und beiseitegelegt.
  6. Der Minimuff sieht nun vielleicht noch etwas unordentlich aus. Deshalb schneidet man ihn mit der Schere zurecht, formt ihn zu einer gleichmäßigen runden Kugel und bauscht ihn mit den Fingern auf.
  7. Zuletzt können noch Wackelaugen an dem Pompon-Minimuff befestigt werden und andere Verzierungen wie Schleifen, Federn, Hütchen oder Herzen.
  8. Und nicht vergessen: Ihre Gäste sollten dem Minimuff natürlich auch einen Namen geben.

# Fantastische Aktivitäten

## Aktivität Nr. 6

### UNTERRICHT IN PFLEGE MAGISCHER GESCHÖPFE

Im dritten Schuljahr wählen Hogwarts-Schüler\*innen ein Zusatzfach aus, um mehr über die Zaubererwelt zu lernen. Harry, Ron und Hermine entscheiden sich für Pflege magischer Geschöpfe, das von Hagrid unterrichtet wird. Die Drei lernen dort eine Vielzahl freundlicher und furchterregender Tiere kennen, von majestätischen Hippogreiften bis zu bezaubernden Einhörnern oder frechen Nifflern. Sie verbringen fast das ganze Schuljahr mit der langweiligen Aufgabe, Flubberwürmer mit Salat zu füttern!

Lesen Sie die folgende Szene zur Einstimmung laut vor:



Um Hagrid nicht zu enttäuschen, war Harry entschlossen, am Dienstag in Pflege magischer Geschöpfe gut abzuschneiden. Die praktische Prüfung fand am Nachmittag auf dem Rasen am Rand des Verbotenen Waldes statt, wo von ihnen verlangt wurde, den Knarl ausfindig zu machen, der zwischen einem Dutzend Igel versteckt war (die List bestand darin, allen nach einander Milch anzubieten: Knarle, äußerst misstrauische Wesen, deren Kiele viele magische Eigenschaften hatten, hielten dies für einen Versuch sie zu vergiften und wurden meist rasend). Dann mussten sie den richtigen Umgang mit einem Bowtruckle vorführen, eine Feuerkrabbe füttern und ihre Behausung reinigen, ohne sich schwere Verbrennungen zuzuziehen, und aus einer großen Auswahl Futter benennen, was sie einem kranken Einhorn geben würden.

*Harry Potter und der Orden des Phönix, Kapitel 31: ZAGs*



# Fantastische Aktivitäten

Sämtliche Wörter unten sind Tierwesen, die man bei einer Unterrichtsstunde in Pflege magischer Geschöpfe in Hogwarts kennenlernen könnte.

Downloaden, drucken oder kopieren Sie dieses Blatt und geben allen Gästen ein Exemplar.  
Können sie alle Tierwesen finden?

C	R	U	P	B	P	F	R	C	E	F	R	C	P	M	S	G	R	Ü	I
R	W	R	M	R	E	E	X	L	L	V	E	R	G	J	A	J	I	A	Y
H	X	R	B	A	L	T	K	O	Z	L	T	P	W	F	L	Q	H	K	D
G	S	X	J	F	L	C	B	U	A	Y	Ö	M	Y	L	A	E	E	J	I
H	L	Z	F	Y	U	B	N	B	E	V	R	A	G	Y	M	A	F	H	Ä
C	M	I	X	R	E	I	W	W	N	B	K	F	N	Q	A	V	C	H	T
S	N	K	N	I	E	S	E	L	K	M	R	J	I	K	N	A	R	L	M
A	A	W	W	L	E	S	E	I	N	K	E	G	P	R	D	A	G	R	E
B	O	O	R	V	R	D	X	A	F	U	G	D	W	C	E	A	H	M	L
B	R	N	C	X	X	H	M	J	H	F	I	U	D	P	R	S	G	R	K
M	F	I	E	R	G	O	P	P	I	H	F	A	G	Q	X	S	H	U	J
I	T	N	O	H	V	N	G	R	F	Q	P	H	V	Y	N	W	E	W	K
A	Y	V	Q	Z	Y	M	T	Z	K	B	M	I	K	L	S	R	T	R	L
P	O	R	L	O	C	K	V	H	E	D	Ü	O	N	I	F	F	L	E	R
T	D	S	I	L	I	A	Z	I	O	I	R	B	X	G	K	Z	U	B	I
P	H	X	L	Z	R	P	N	H	K	A	L	C	P	A	A	O	P	B	Ü
Q	W	E	R	T	T	H	Z	U	I	O	L	P	A	S	D	F	G	U	H
J	K	L	Ö	Y	O	X	C	H	V	B	A	N	M	P	O	I	Z	L	T
R	D	G	H	R	F	G	H	J	K	L	N	F	U	B	B	R	G	F	T
J	K	L	N	P	A	R	L	O	H	I	K	P	P	O	G	R	E	H	Ä

KNALLRÜMPFIGER KRÖTER  
BOWTRUCKLE  
CRUP

FLUBBERWURM  
HIPPOGREIF  
KNARL

KNIESEL  
NIFFLER  
PORLOCK

SALAMANDER  
EINHORN

# Fantastische Aktivitäten

## Aktivität Nr. 7

### WER HAT DIE EULENPOST GESCHICKT?

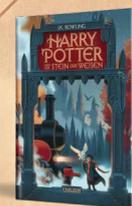
Eulenpost ist ein sehr beliebtes Kommunikationsmittel in der Zaubererwelt. Eulen finden jede Person und jeden Ort und liefern jeden Brief zuverlässig aus. Man kann seine Post entweder mit der eigenen Eule verschicken oder auf den überall verfügbaren Eulenpostdienst zurückgreifen. Hier können Hexen und Zauberer sich eine Eule ausleihen, um ihre Briefe oder Pakete zustellen zu lassen.

Lesen Sie die folgende Szene zur Einstimmung laut vor:

In diesem Augenblick kam die Post. Harry hatte sich inzwischen daran gewöhnt, doch am ersten Morgen hatte er einen kleinen Schreck bekommen, als während des Frühstücks plötzlich an die hundert Eulen in die Große Halle schwirrten, die Tische umkreisten, bis sie ihre Besitzer erkannten, und dann die Briefe und Päckchen auf ihren Schoß fallen ließen.

Hedwig hatte Harry bisher nichts gebracht. Manchmal ließ sie sich auf seiner Schulter nieder, knabberte ein wenig an seinem Ohr und verspeiste ein Stück Toast, bevor sie sich mit den anderen Schuleulen in die Eulerei zum Schlafen verzog. An diesem Morgen jedoch landete sie flatternd zwischen dem Marmeladenglas und der Zuckerschüssel und ließ einen Brief auf Harrys Teller fallen. Harry riss ihn sofort auf.

*Harry Potter und der Stein der Weisen, Kapitel 8: Der Meister der Zaubertränke*



Harrys Schneeeule Hedwig bringt Harry auf der ganzen Welt seine Post. Sie und die anderen Eulen stehen immer bereit, um wichtige Nachrichten zuzustellen.

Auf der folgenden Seite stehen 10 Zitate und 10 Namen. Können Ihre Gäste jedes Zitat der Person zuordnen, die die Eulenpost verschickt hat?

(Downloaden, drucken oder kopieren Sie das Blatt auf S. 65 und geben jedem Gast ein Exemplar.)

# Fantastische Aktivitäten



Hermine Granger

»Ich weiß, dass du Freitagnachmittag freihast. Hättest du nicht Lust, mich gegen drei zu besuchen und eine Tasse Tee zu trinken?« (1)

Charlie Weasley

»ÖFFNEN SIE DAS PAKET NICHT BEI TISCH. Es enthält Ihren neuen Nimbus Zweitausend.« (2)

Sirius Black

»Den Norwegischen Stachelbuckel würde ich gerne nehmen, aber es wird nicht leicht sein, ihn hierher zu bringen.« (3)

Professor McGonagall

»Wie Sie wissen, ist es minderjährigen Zauberern nicht gestattet, außerhalb der Schule zu zaubern. Weitere Zaubertätigkeit Ihrerseits kann zum Verweis von besagter Schule führen.« (4)

Harry Potter

»Natürlich bin ich viel mit den Schularbeiten beschäftigt und nächsten Mittwoch fahren wir nach London, um die neuen Bücher zu kaufen, wollen wir uns nicht in der Winkelgasse treffen?« (5)

Albus Dumbledore

»Und wenn du dir noch einmal den kleinsten Fehltritt erlaubst, holen wir dich sofort nach Hause.« (6)

Molly Weasley

»Hör mal, das mit dem Telefonanruf tut mir wirklich leid. Ich hoffe, die Muggel haben dich in Ruhe gelassen. Ich hab Dad gefragt und er meint, ich hätte nicht in den Hörer brüllen sollen.« (7)

Ron Weasley

»Seidenschnabel und ich haben ein Versteck gefunden. Ich sag dir nicht, wo es ist, falls diese Eule in die falschen Hände gerät.« (8)

Hagrid

»Mir geht's ganz gut, vor allem weil die Dursleys schreckliche Angst haben, du könntest hier auftauchen und, wenn ich dich darum bitte, sie alle in Fledermäuse verwandeln.« (9)

Mafalda Hopkirk

»Wenn es dir passt, werde ich nächsten Freitag um elf Uhr abends im Ligusterweg Nummer vier vorbeikommen, um dich zum Fuchsbau zu begleiten. Du bist eingeladen, den Rest deiner Schulferien dort zu verbringen.« (10)

# Fantastische Aktivitäten



## Aktivität Nr. 8

### EULEN BASTELN

#### Einen eigenen Hedwig-Ballon basteln

Lassen Sie Ihre Gäste Hedwig aus einem schlichten weißen Luftballon basteln. Sie brauchen außerdem schwarze Stifte, um den Umriss der Eule nachzuzeichnen, hellbraune Farbe für ihre Augen und einen Stock für den Ballon, damit sie fliegen kann.



#### Noch mehr Eulen basteln

Sie brauchen schwarze und weiße Pappe oder festes Papier, Holzspieße (denken Sie daran, die spitzen Enden abzuschneiden!) oder Lollistangen, Wackelaugen zum Aufkleben, Federn (kann man tütenweise in Bastelläden kaufen) und Dreiecke aus Folie für den Schnabel. Zeichnen Sie den Umriss einer Eule auf schwarzes Papier, kleben Sie hinten einen Stock darauf, kleben Sie die Wackelaugen und den Schnabel auf das Gesicht und verzieren Sie die Eule dann mit Federn. Wenn man den Stock in der Hand hält, sieht es so aus, als würde einem eine Eule auf der Hand sitzen.



# Fantastische Aktivitäten



## Aktivität Nr. 9

### BONUS-QUIZ FÜR SUPERFANS

1. Welche Tiere befallen laut Luna häufig Misteln?

2. Welches Geschöpf wird in Umbridges Büro losgelassen?

3. Welchen Namen bekommt Seidenschnabel nach seiner Rettung, um ihn zu schützen?

4. In welches Tier wird Draco Malfoy von Professor Moody verwandelt?

5. Welche Geschöpfe können nur von Menschen gesehen werden, die den Tod gesehen haben?



6. Welches Maskottchen hatte die irische Nationalmannschaft bei der Quidditch-Weltmeisterschaft im Finale Irland gegen Bulgaren dabei?

7. Welche Prüfungen legen Hogwarts-Schüler\*innen in ihrem fünften Schuljahr ab?

8. Was ist die beste Nahrung für einen jungen Norwegischen Stachelbuckel?



9. Mit was für einem Drachen hat Harry es in der ersten Aufgabe des Trimagischen Turniers zu tun?

10. Welche Farbe haben Einhorn-Fohlen?

# Fantastische Aktivitäten

## Aktivität Nr. 10

### ZAUBERSTAB BASTELN

Für diese Aktivität brauchen Sie verschiedene Bastelmaterialien.

**Zauberstab: Holz, Essstäbchen, Klebeband, Scheren, Glitzer, Naturmaterialien**

Welchen Zauberstab findet ihr am besten und würde gut zu euch passen?  
Wenn ihr euren eigenen Zauberstab herstellen könntet, aus welchem Material wäre er und welche Eigenschaften besäße er?

Tut euch zu zweit oder zu dritt zusammen und erfindet mit den Materialien aus der Bastelkiste euren eigenen Zauberstab.

Falls gewünscht, können die Gruppen ihren Zauberstab / Patronus, den sie hergestellt haben, vorstellen und den anderen seine magischen Eigenschaften erklären.



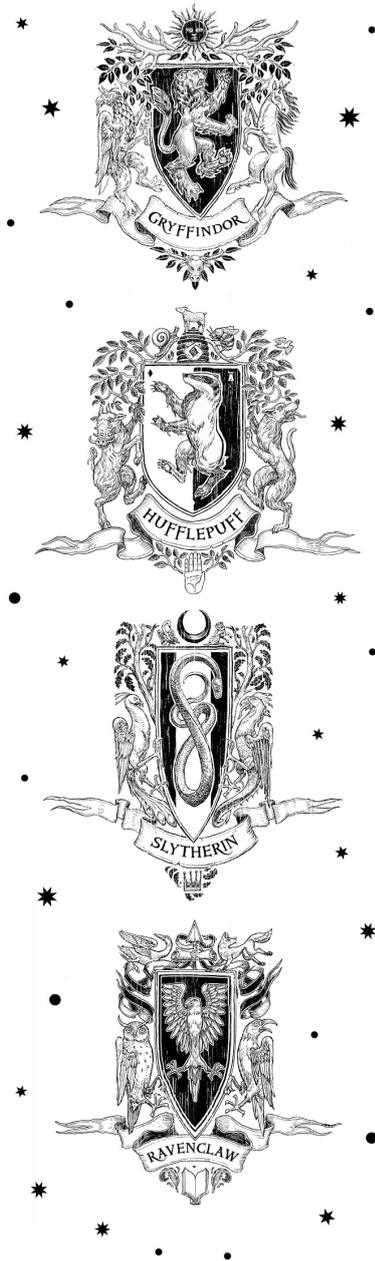
# Fantastische Aktivitäten

## Aktivität Nr. 11

### LESEZEICHEN BASTELN

Malt das untenstehende Lesezeichen aus. Schneidet das Rechteck an der gestrichelten Linie aus und faltet es in der Mitte. Klebt nun die beiden Seiten zusammen.

HOGWARTS  
WIRD IMMER DEIN  
ZUHAUSE SEIN



MEIN HAUS IST

CARLSEN

Hier falten

# Fantastische Aktivitäten

## Aktivität Nr. 12

### DER PERFEKTE PATRONUS

In Harry Potter und der Gefangene von Askaban lernt Harry, wie man einen Patronus-Zauber beschwört:

„Mit einer Zauberformel, die nur wirkt, wenn du dich mit aller Kraft auf eine einzige, sehr glückliche Erinnerung konzentrierst.“ (Professor Lupin)

Zauberspruch:  
**Expecto Patronum!**

Der Patronuszauber nimmt bei jedem Menschen die Gestalt eines anderen Tieres an. Harrys Patronus ist ein Hirsch, Hermines hingegen ein Otter.



### WELCHE TIERGESTALT WÜRDDE DEIN PATRONUS WOHL ANNEHMEN?

Zeichne sie in den Rahmen unten und erkläre, warum es ausgerechnet dieses Tier wäre.

Lies mehr darüber:

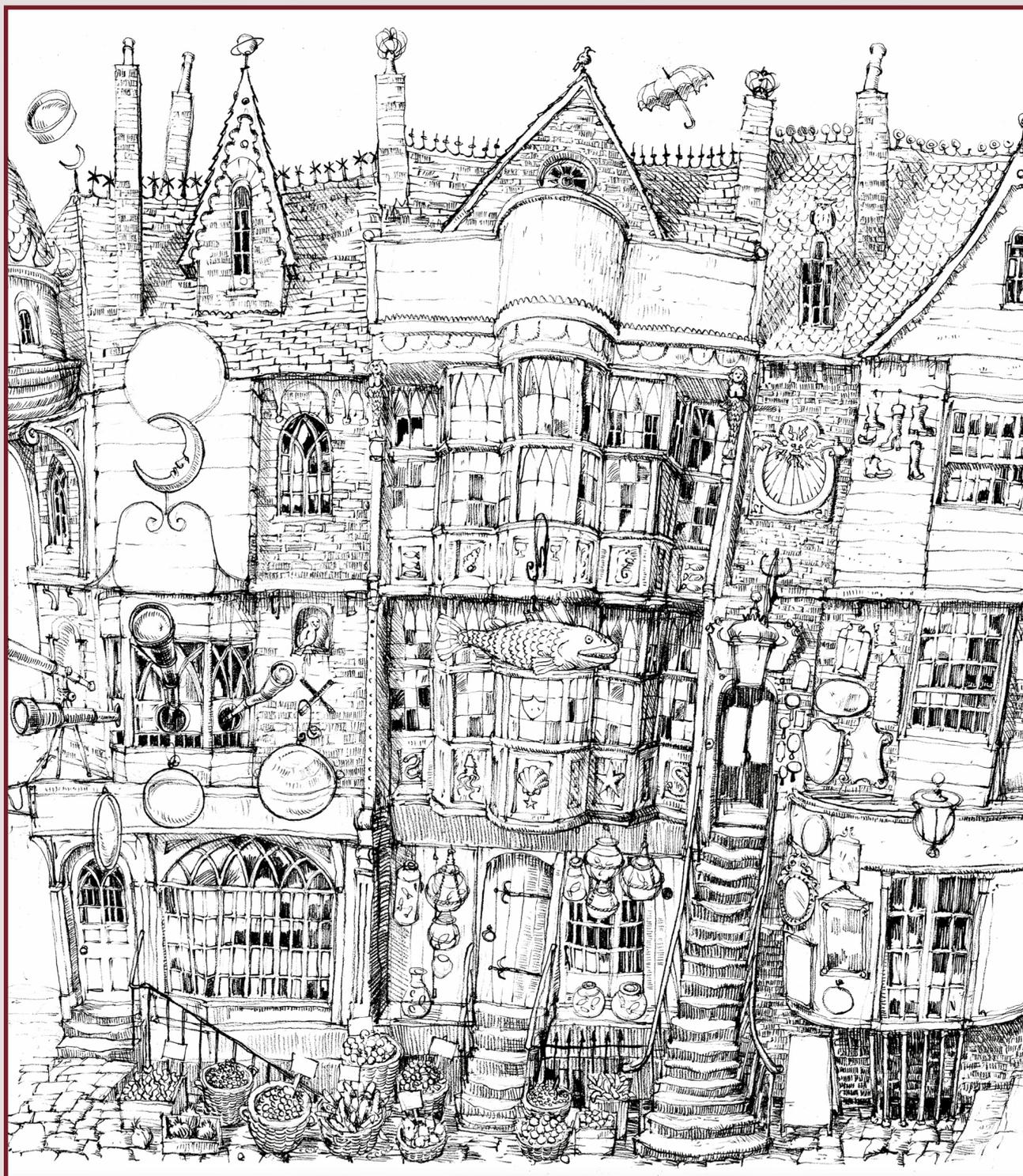
Harry Potter und der Gefangene von Askaban, Kapitel 12, Seite 245

# Fantastische Aktivitäten

## Aktivität Nr. 13

### MALE DIE WINKELGASSE AUS

Dieses Bild stammt aus der vierfarbig illustrierten Schmuckausgabe zu »Harry Potter und der Stein der Weisen« von J.K. Rowling und Jim Kay.



# Fantastische Aktivitäten

## Aktivität Nr. 14

### PROFESSORIZE ME!

Wie würdest Du heißen? Zu welchem Hogwarts-Haus würdest Du gehören?  
Welches Fach würdest Du unterrichten? Welche Fähigkeiten hättest Du?

**Fülle diese Karte aus und male ein Bild von dir als Hogwarts-Professor oder -Professorin. Falte sie an der gestrichelten Linie.**



HOGWARTS-  
AUSWEIS

Name:

---

---

---

Hogwarts-Haus:

---

---

Fach:

---

---

---

Fähigkeiten:

---

---

---

HP & © 2025 WBEI PUBLISHING RIGHTS © J.K.R. ILLUSTRATIONEN VON GEORGE CARLSON © 2025 CARLSEN VERLAG GMBH

# Fantastische Aktivitäten

## Aktivität Nr. 15

### WARNUNG: GEFÄHRLICHE TIERWESEN

Die Abteilung zur Führung und Aufsicht magischer Geschöpfe hat alle bekannten Tierwesen klassifiziert. Wusstest du, wenn du auf eines der folgenden Tierwesen triffst, ob du es streicheln kannst oder besser davonlaufen solltest?

Prüfe dein Wissen, indem du jedem Tier seine korrekte Zaubereiministeriums-Klassifikation zuweist.

- 1. ACROMANTULA 

--	--	--	--	--
- 2. CHIMÄRA 

--	--	--	--	--
- 3. KITZPURFEL 

--	--	--	--	--
- 4. DRACHE 

--	--	--	--	--
- 5. FLUBBERWURM 

--	--	--	--	--
- 6. HORKLUMP 

--	--	--	--	--
- 7. LETIFOLD 

--	--	--	--	--
- 8. NIFFLER 

--	--	--	--	--
- 9. TROLL 

--	--	--	--	--

#### Zaubereiministerium (Z.M.) Klassifizierung

- |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| X | X | X | X | X |
|---|---|---|---|---|

 Als Zaubertöter bekannt / unmöglich zu bändigen, geschweige denn als Haustier abzurichten
- |   |   |   |   |  |
|---|---|---|---|--|
| X | X | X | X |  |
|---|---|---|---|--|

 Gefährlich / verlangt Fachwissen / Umgang nur mit entsprechend ausgebildeten Zauberern gestattet
- |   |   |   |  |  |
|---|---|---|--|--|
| X | X | X |  |  |
|---|---|---|--|--|

 Von fähigen Zauberern zu bändigen
- |   |   |  |  |  |
|---|---|--|--|--|
| X | X |  |  |  |
|---|---|--|--|--|

 Harmlos / kann zum Haustier abgerichtet werden
- |   |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|
| X |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|

 Langweilig

# Fantastische Aktivitäten



## Aktivität Nr. 16

### PFLEGE MAGISCHER GESCHÖPFE BEI HAGRID

Lies die folgenden Beschreibungen von Tierwesen vor,  
die von Hagrid versorgt werden, und errate die Namen!

1 Meine Gestalt ist halb Pferd, halb Vogel, und ich bin ein prächtiges Tierwesen, das leicht beleidigt ist. Wenn du dich mir näherst, halte immer Augenkontakt und verbeuge dich höflich.

Name: .....

2 Ich habe drei Köpfe und bin ein sehr guter Wachhund. Du kommst nur an mir vorbei, wenn beruhigende Musik gespielt wird, die mich einschlafen lässt.

Name: .....

3 Ich bin ein sehr seltenes Tierwesen, das aus einem großen, schwarzen Ei schlüpft, das im Herzen eines Feuers gewärmt werden muss. Nach dem Schlüpfen wachse ich unglaublich schnell und brauche alle halbe Stunde etwas zu fressen.

Name: .....

4 Ich lebe im Verbotenen Wald, obwohl meine Spezies ursprünglich aus einem weit entfernten Land stammt. Ich habe acht haarige Beine und acht Augen.

Name: .....

5 Ich sehe aus wie ein Hummer ohne Panzer. Meine Beine ragen an sehr merkwürdigen Stellen hervor und ich habe keinen erkennbaren Kopf. Ich rieche nach fauligem Fisch und lasse Funken fliegen.

Name: .....



# Fantastische Aktivitäten



## Aktivität Nr. 17

### ZAUBERSPRÜCHE BESTIMMEN

Zaubersprüche sind für jeden Zauberlehrling wichtig und man sollte sie immer gut können. Hast du im Unterricht gut aufgepasst und fleißig gelernt? In diesem Spiel kannst du dein Wissen zeigen.

Bei einigen Zaubersprüchen steht keine Bedeutung. Schreibe die richtige Bedeutung daneben. Aber was ist das? Bei einigen Bedeutungen stehen keine Zaubersprüche. Schreibe den richtigen Zauberspruch daneben. Das ist ja wie Zauberei ...

1. ACCIO! .....  
BEDEUTUNG
2. ENTSPERRT TÜREN .....  
ZAUBERSPRUCH
3. ASCENDIO! .....  
BEDEUTUNG
4. BESCHWÖRT EINEN PATRONUS HERAUF .....  
ZAUBERSPRUCH
5. ENTWAFFNET DEN GEGNER MIT EINEM ROTEN LICHTSTRAHL .....  
ZAUBERSPRUCH
6. INCENDIO! .....  
BEDEUTUNG
7. ERLEUCHTET DEN ZAUBERSTAB .....  
ZAUBERSPRUCH
8. SCHILDZAUBER / SCHUTZZAUBER .....  
ZAUBERSPRUCH
9. RIDDIKULUS! .....  
BEDEUTUNG
10. STUPOR! .....  
BEDEUTUNG

# Das ist richtig!

## MAGISCHE HAUSTIERE

Antworten für S. 31: 1. IEMRKMUBN (Krummbein, Hermines Katze) 2. ÄEKZTR (Krätze, Rons Ratte) 3. GDWHIE (Hedwig, Harrys Eule), 4. GNAIIN (Nagini, Voldemorts Schlange) 5. ANGF (Fang, Hagrids Hund) 6. RVETRO (Trevor, Nevilles Kröte) 7. SWAFKE (Fawkes, Professor Dumbledores Phönix) 8. ODLANR (Arnold, Ginnys Minimuff) 9. SMR RSIONR (Mrs Norris, Filchs Katze) 10. LEROR (Errol, Familie Weasleys Eule))

## UNTERRICHT IN PFLEGE MAGISCHER GESCHÖPFE

C	R	U	P	B	P	F	R	C	E	F	R	C	P	M	S	G	R	Ü	I
R	W	R	M	R	E	E	X	L	L	V	E	R	G	J	A	J	I	A	Y
H	X	R	B	A	L	T	K	O	Z	L	T	P	W	F	L	Q	H	K	D
G	S	X	J	F	L	C	B	U	A	Y	Ö	M	Y	L	A	E	E	J	I
H	L	Z	F	Y	U	B	N	B	E	V	R	A	G	Y	M	A	F	H	Ä
C	M	I	X	R	E	I	W	W	N	B	K	F	N	Q	A	V	C	H	T
S	N	K	N	I	E	S	E	L	K	M	R	J	I	K	N	A	R	L	M
A	A	W	W	L	E	S	E	I	N	K	E	G	P	R	D	A	G	R	E
B	O	O	R	V	R	D	X	A	F	U	G	D	W	C	E	A	H	M	L
B	R	N	C	X	X	H	M	J	H	F	I	U	D	P	R	S	G	R	K
M	F	I	E	R	G	O	P	P	I	H	F	A	G	Q	X	S	H	U	J
I	T	N	O	H	V	N	G	R	F	Q	P	H	V	Y	N	W	E	W	K
A	Y	V	Q	Z	Y	M	T	Z	K	B	M	I	K	L	S	R	T	R	L
P	O	R	L	O	C	K	V	H	E	D	Ü	O	N	I	F	F	L	E	R
T	D	S	I	L	I	A	Z	I	O	I	R	B	X	G	K	Z	U	B	I
P	H	X	L	Z	R	P	N	H	K	A	L	C	P	A	A	O	P	B	Ü
Q	W	E	R	T	T	H	Z	U	I	O	L	P	A	S	D	F	G	U	H
J	K	L	Ö	Y	O	X	C	H	V	B	A	N	M	P	O	I	Z	L	T
R	D	G	H	R	F	G	H	J	K	L	N	F	U	B	B	R	G	F	T
J	K	L	N	P	A	R	L	O	H	I	K	P	P	O	G	R	E	H	Ä

## WER HAT DIE EULENPOST GESCHICKT?

Antworten für S. 39: 1. Zitat: Hagrid, 2. Zitat: Professor McGonagall, 3. Zitat: Charlie Weasley, 4. Zitat: Mafalda Hopfkirch, 5. Zitat: Hermine Granger, 6. Zitat: Molly Weasley, 7. Zitat: Ron Weasley, 8. Zitat: Sirius Black, 9. Zitat: Harry Potter, 10. Zitat: Albus Dumbledore

## AKTIVITÄT NR. 9: BONUS-QUIZ FÜR SUPERFANS

1. Antwort: Nargel, 2. Antwort: Niffler, 3. Antwort: Federflügel,
4. Antwort: In ein weißes Frettchen, 5. Antwort: Thestrale, 6. Antwort: ,
7. Antwort: Z.A.G.s (Zauberer allgemeinen Grades),
8. Antwort: Einen Eimer Schnaps mit Hühnerblut jede halbe Stunde,
9. Antwort: Mit einem Ungarischen Hornschwanz, 10. Antwort: Gold

# Das ist richtig!

## WARNUNG: GEFÄHRLICHE TIERWESEN!

1. xxxxx 2. xxxxx 3. xx 4. xxxxx 5. x 6. x 7. xxxxx 8. xxx 9. xxxx

## PFLEGE MAGISCHER GESCHÖPFE BEI HAGRID

1. Seidenschnabel, der Hippogreif, 2. Fluffy, der dreiköpfige Hund, 3. Norbert, der Norwegische Stachelbuckel, ein Drache, 4. Aragog, die Acromantula, 5. ein Knallrumpfiger Kröter

## ZAUBERSPRÜCHE BESTIMMEN

1. **Accio** - Lässt Gegenstände aus der Ferne zu einem fliegen
2. **Alohomora** - **Entsperrt Türen**
3. **Ascendio** - Lässt Menschen oder Gegenstände in die Höhe steigen
4. **Expecto Patronum** - **Beschwört einen Patronus herauf**
5. **Expelliarmus** - **Entwaffnet den Gegner mit einem roten Lichtstrahl**
6. **Incendio** - Entzündet ein Feuer
7. **Lumos** - **Erleuchtet den Zauberstab**
8. **Protego** - **Schildzauber / Schutzzauber**
9. **Riddikulus** - Zauberspruch gegen Irrwichte
10. **Stupor** - Betäubt Gegenüber mit einem roten Lichtstrahl



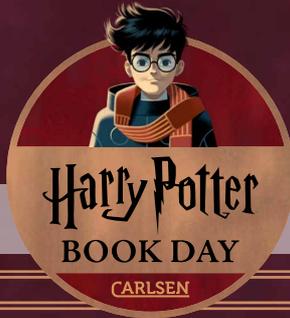
# Das Finale



HERZLICHEN  
GLÜCKWUNSCH!

[Blank space for a message]

FEIERTE DEN HARRY POTTER BOOK DAY



ORT

[Blank space for location]

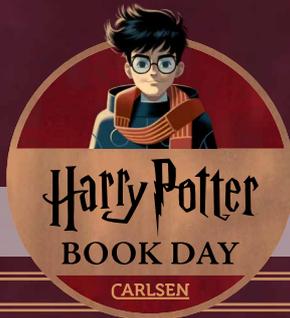
DATUM

TM & © 2025 WBEI PUBLISHING RIGHTS © J.K.R., Illustrationen von George Calwood, 2025 © Carlsen Verlag GmbH

HERZLICHEN  
GLÜCKWUNSCH!

[Blank space for a message]

FEIERTE DEN HARRY POTTER BOOK DAY



ORT

[Blank space for location]

DATUM

TM & © 2025 WBEI PUBLISHING RIGHTS © J.K.R., Illustrationen von George Calwood, 2025 © Carlsen Verlag GmbH