

Story:

Die Schüler der Zauberschule werden nachts aus ihren Betten gerissen. In weiter Entfernung wurden die bösen Zauberer gesichtet, die nun versuchen, die Schule an sich zu reißen – doch die Schüler wissen dies zu verhindern, indem sie sich gegen die bösen Zauberer vorbereiten. Anfänglich befinden sich alle Gruppen in Phase 0. Um sich jedoch gegen die Zauberer wehren zu können, müssen sich die Gruppen bis in Phase 5 hocharbeiten (siehe Phase-10).

Zu Beginn:

Die Teilnehmer werden in 6 Gruppen eingeteilt. Nun befinden sich alle in Phase 0. Neben den Karten erhält jede Gruppe zusätzlich ihre Laufkarte auf welcher angezeigt wird in welcher Phase sich die Kinder befinden, die sich beim jeweiligen Zwischenlager befindet.

Spielverlauf

Nach 30 Minuten erteilen die Bösen Zauberer(BZ) eine erste Aufgabe, gleichzeitig können sie den Kindern die benötigten Karten klauen und kontrollieren zwischendurch den Kartenbestand der Gruppen. Wenn man eine Person erwischt bekommt diese einen Eddingstrich, ab 3 Strichen jeweils 2 min „nachsitzen“. Bei Anlügen bekommt die Person 2 Striche.

Im Laufe des Spieles können die Kinder durch Spiele an verschiedenen Stationen neue Utensilien dazugewinnen (Zauberstab, Bücher etc.)
Keine Gruppe darf allerdings mehr als **35** Karten besitzen.

Die nächste Phase wird dadurch erreicht, dass die Kinder ins Büro des Schulleiters gehen, dort ihre Utensilien-Karten vorlegen und dann ein Stempel auf die Laufkarte für die jeweilige Phase bekommen. Anschließend müssen die Kinder die für die Phase benötigten Utensilien-Karten (UTK) beim Rektor zurück lassen und neue UTK sammeln.

Die Phase können nur nacheinander abgearbeitet werden. Der Rektor steht auch für Fragen zum Spiel zur Verfügung (Spielleiter).

Hat eine Gruppe die 5. Phase vollendet so sagt ihnen der Schulleiter dass sie den Kristall, der irgendwo versteckt ist (gegebenfalls im Wald), suchen und bringen müssen. Dadurch wird die Energieversorgung der Schule wieder hergestellt und die Bösen Zauberer werden durch das helle Licht des Kristalls verscheucht. Die Schule ist wieder gerettet und die Gruppe die die Schule gerettet haben hat das Spiel gewonnen.

Die Phasen

| Phase | Benötigte Karten |
|-------|---|
| 1 | 13 Zauberstäbe / 12 Bücher |
| 2 | 11 Zauberstab / 12 Bücher / 7 Tränke |
| 3 | 16 Umhänge / 4 Tränke / 8 Buch |
| 4 | 3 Tränke / 8 Ringe / 15 Umhänge |
| 5 | 15 Stäbe / 3 Bücher / 7 Ringe / 8 Umhänge |

Die Stationen

| Station | Aufgabe |
|------------------|--|
| Zauberstab | Die Kinder müssen SOS-Affenalarm spielen – je 5 gezogene Stäbchen ergeben einen Zauberstabkarte |
| Büro des Rektors | Hier können die Kinder einerseits ihre Karten abstempeln lassen und Fragen über das Spielstellen. |
| Umgang | Schnick, Schnack, Schnuck |
| Zaubertränke | Die Kinder müssen verschiedene Dinge erschmecken und riechen (genauer wird noch diskutiert) |
| Zauberringe | Ringewerfen – jedes Kinder der Gruppe darf werfen, um aber einen Ring zu erhalten, muss mindestens die Hälfte Treffen. (min. 4 Personen) |
| Zauberbuch | Zauberbücher können erspielt werden indem sie Fragen beantworten – 1 Frage richtig beantwortet → 1 Buch |

Endaufgabe: Kristall (Knicklicht) im Auftrag des Rektors sammeln und bei ihm abgeben.

Missionen der Gruppen durch BZ:

| Schwierigkeit | Zeit | Mission |
|------------------|--------------|---|
| Leicht (1.Runde) | Zeit: 15 min | 1 Ring / 5 Zauberstäbe / 3 Umhänge |
| Schwer (2.Runde) | Zeit: 15 min | 3 Zauberstäbe / 2 Bücher / 2 Ringe / 2 Umhänge / 2 Zaubertränke |
| Zwischendurch | Zeit: 10 min | 5 Umhänge / 3 Ringe / 1 Buch |

Materialiste:

Knicklichter
Sammelkarten
Gaslaternen
SOS Affenalarm
Stempel
Laufkarten
Gewürze (schmecken, riechen)
Ringe
Stöcke
Fragenquiz
Bierbänke für Stationen
Stühle für Zwischenlager
Tisch + Stuhl für Rektor
Edding
Uhr

ToDo:

Laufkarten, Sammelkarten ausrucken und zuschneiden
Bei Zaubertränke die Behältnisse füllen

Laufkarte

NACHTSPIEL



| Phase | Benötigte Karten |
|-------|---|
| 1 | 13 Zauberstäbe / 12 Bücher |
| 2 | 11 Zauberstab / 12 Bücher / 7 Tränke |
| 3 | 16 Umhänge / 4 Tränke / 8 Buch |
| 4 | 3 Tränke / 8 Ringe / 15 Umhänge |
| 5 | 15 Stäbe / 3 Bücher / 7 Ringe / 8 Umhänge |

vollendete Phasen

1

2

3

4

5

Strafaufgaben durch gegnerische Zauberer











