

# Micky Maus Lesenacht

1.) Begrüßung, Thema der Lesenacht

2.) Gruppeneinteilung

3.) Bilderraten mit dem Beamer

Auf eine Leinwand werden Disney-Figuren in Ausschnitten präsentiert, immer ein Ausschnitt mehr (Power Point). Die Kinder müssen die Figur erraten.

Erster Ausschnitt 100 Punkte, pro zusätzlichem Ausschnitt 10 Punkte Abzug.

Die Punkte werden der Gruppe, die die Figur erraten hat, im Pass notiert.

4.) Disney-Quiz

5.) Stationen erklären

6.) Stationenspiel:

- Micky Maus als Detektiv:

Als Hobby arbeitet Micky gerne als Detektiv. Auch bei diesem Spiel muss er gemeinsam mit den Kindern den Täter eines Überfalls auf Onkel Dagoberts Geldspeicher lösen. Die Karten mit Verdächtigen liegen auf. Die Kinder müssen anhand der Räseltexte die 6 Bücher finden, in denen Hinweise zu den Verdächtigen versteckt sind. Mit jedem Hinweis können einige Verdächtige ausgeschlossen werden und die Karten also umgedreht werden. Zum Schluss bleibt der Täter übrig. Zeit stoppen und in den Pass eintragen. Weiterschicken zur Hexe Gundel Gaukeley

- Dagobert und Hexe Gundel Gaukeley:

Die Hexe Gundel Gaukeley lässt keinen Versuch ungenützt, Onkel Dagoberts erste selbst verdiente Münze, seinen Glückstaler, zu stehlen. Sie will ihn im Vesuv schmelzen und zu einem magischen Amulett verarbeiten. Geschicklichkeitsspiel: Um Dagoberts Glückstaler zu stehlen, müssen die Kinder möglichst schnell mit Hexenhut und Besen einen Raum durchqueren,

durch den Fäden gespannt sind – diese dürfen sie nicht berühren! Bei einem Fehler zurück zum Start! Zeit stoppen und in den Pass eintragen. Weiterschicken zu Daniel Düsentrieb.

- Daniel Düsentriebs Erfindungen:

Daniel Düsentrieb hat schon manch Merkwürdiges erfunden. Leider funktionieren seine Erfindungen nicht immer fehlerfrei. So auch diese Kopiermaschine, die zwar Bilder kopieren kann, allerdings schleichen sich immer wieder Fehler ein. Jedes Kind muss 3 Fehlersuchbilder lösen, solange die Sanduhr abläuft.

Summe der gefundenen Fehler wird in den Pass eingetragen. Weiterschicken zu den Panzerknackern.

- Panzerknacker:

Die Panzerknacker wollen mal wieder Dagoberts Vermögen stehlen. Diesmal hat sich Dagobert aber einen besonderen Schutz für sein Geld einfallen lassen: Er hat es in Daisys Kosmetikkoffer mit Zahlenschloss versteckt. Die Kinder müssen die drei Zahlen herausfinden, um an das Geld zu kommen.

*Erste Zahl:* Zwei Sudokus sind zu lösen. Die Summe der markierten Kästchen des zweiten Rätsels ist von der Summe der markierten Kästchen des ersten Rätsels abzuziehen, um die Zahl zu erhalten (Lösung:  $16 - 15 = 1$ )

*Zweite Zahl:* Gitter mit Zahlen an die Kinder austeilen. Eine einzige Zahl kommt darin doppelt vor und ist die zweite Lösungszahl. (Lösung = 0)

*Dritte Zahl:* Geldscheine mit Wasserzeichen präpariert und zerschnitten:

Jedes Kind muss einen Geldschein zusammensetzen und das Wasserzeichen wieder sichtbar machen, indem man den Schein in Wasser taucht. Zwei Geldscheine haben dieselbe Nummer, die fehlende dritte Lösungszahl (Lösung = 0)

Auf dem Papier mit dem Geheimcode steht die Reihenfolge, in der die Lösungszahlen das Zahlenschloss öffnen. (Lösung: 001)

Zeit stoppen und in den Pass eintragen. Weiterschicken zu Micky Maus

7.) Auswertung des Stationenspiels

Die Kinder können in der Zwischenzeit Disney-Puzzles lösen.

Siegerehrung: Micky-Maus-Medaillen aus Lebkuchen

8.) Süße Mitternachtsjause

Mit Keksen, Waffeln und Eischnee wird Entenhausen nachgebaut und mit

Pappfiguren bevölkert.

9.) Walt Disney Kino

Per Beamer Filme auf Dia-Leinwand anschauen oder Lesen bis die Augen  
zufallen.

10.) Frühstück am nächsten Morgen

11.) Aufräumen