

Grosses Weihnachtsspiel






Gruppenname :

Fairplayer :

Spiele:

Joker:

Punkte:

Spiele:	Joker:	Punkte:
Weihnachtsspiel 		
Memorielauf 		
Rentierball 		
Taktisches Spiel 		
Schneemannlauf 		

Punktetotal:.....

Weihnachtsmemorielauf

	1	2	3	4	5	6
A	...oh du Fröhliche...			„Mailänderli, Brunzli & Spitzbuben“		Bethlehem
B		Sterngucker...	Weihnachtsmann		ihr Kinderlein kommet...	
C	Weihnachtskugeln	25. Dezember		Winter		Neujahr
D		Schneeschaukeln		Heiliger Abend		...stille Nacht, heilige Nacht...
E			Christkind		4. Advent	
F	www = wo ist weisse Weihnacht?		Maria und Joseph			Wintersport

Weihnachtsmemorielauf

	1	2	3	4	5	6
A						
B						
C						
D						
E						
F						

Weihnachtsspiel (B)

Aus einer Vierergruppe (Team) werden zwei Paare gebildet. Jedes Paar erhält ein spezielles Aufgabenblatt mit Rätselfragen. Siehe unten, Aufgabenblatt B!

Es gilt nun nach jedem Lauf ein Rätsel nach den vorgegebenen Regeln auf dem Aufgabenblatt zu stellen (Paar A). Paar B muss das Rätsel lösen. (Herausfinden von Begriffen, Worten, Sportarten etc.)

Hat Paar B das Rätsel erfolgreich gelöst, geht dieses auf die Strecke und Paar A muss das Rätsel lösen.

So geht das abwechslungsweise weiter, bis alle Rätsel gelöst wurden.

Viel Spass beim Vorspielen, Erklären, Herausfinden und Lachen!

Aufgabenblatt B:

Rätsel 1: Krippenfiguren spielen ohne Worte

1. Drei Könige

2. Joseph

3. Engel

Rätsel 2: Weihnachtstiere spielen ohne Laute

1. Esel

2. Kamel

3. Schafbock

Rätsel 3: Weihnachts – Adjektive (Wie Wörter) spielen ohne Worte

1. feierlich

2. kalt (Jahreszeit)

3. familiär

Rätsel 4: Wintersportarten spielen ohne Geräusche!

1. Eislaufen

2. Snowboarden

3. Eishockey

Rätsel 5: Gegenstände die mit der Weihnacht irgendwie zu tun haben spielen (ohne Geräusche)

1. Brennender
Tannenbaum

2. Päckli

3. Weihnachtsbraten

Taktisches Weihnachtsspiel

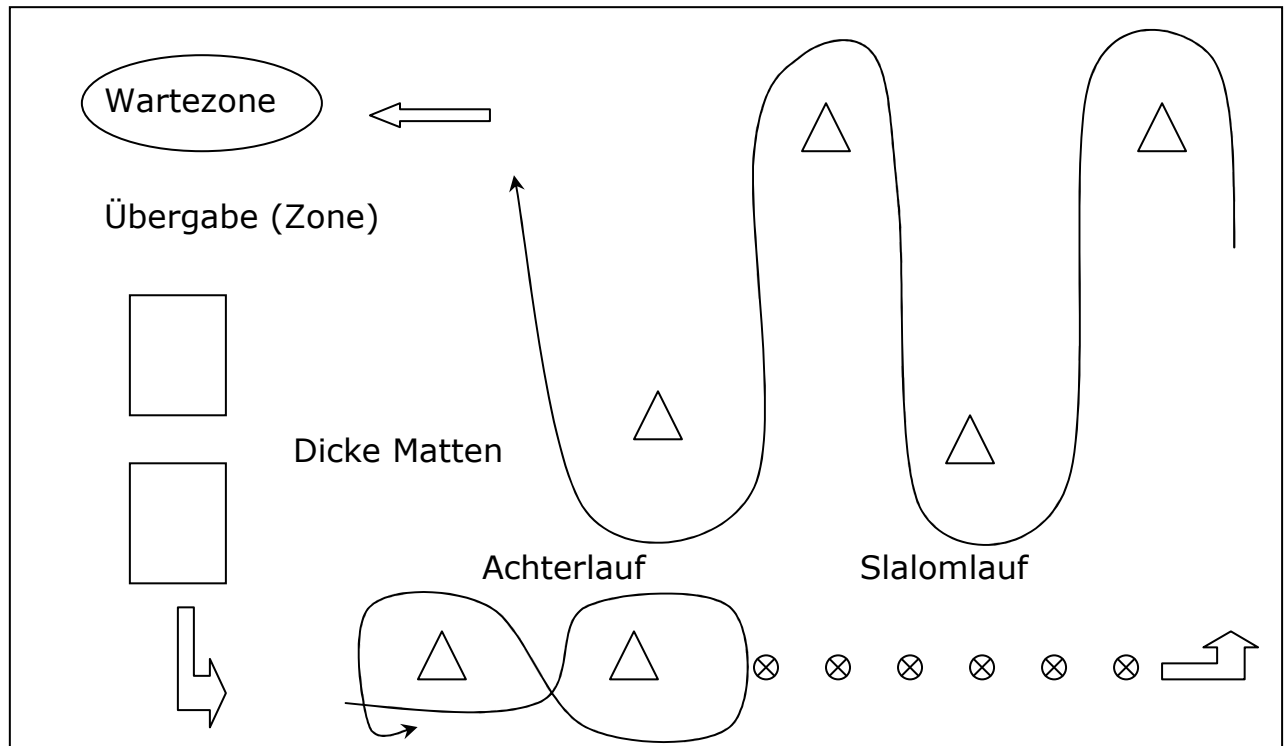
- Die Gruppe muss die unten aufgeführten Aufgaben **alle** erledigt haben!
- **Alle** müssen mindestens zu **drei Aufgaben** einen Beitrag leisten. Gruppentaktik!
- Die Gruppe kann einen Joker setzen: Das heisst jemand in der Gruppe läuft vier ganze Hallenrunden mit dem „Weihnachtskappe“. Dann darf diese Person einmal würfeln, hat sie eine 1 oder 6 gewürfelt, darf eine Aufgabe unten ganz gestrichen werden

Aufgaben	Notizen für Planung? (Wer macht was und wie viel?)
Rehntier werfen: O 80 gelungene Würfe auf der Langbank mit dem Rentier im Einbeinstand	
Baum schmücken: O 10 „Bändeli“ befestigen „über die Mitte) (Affenschwanz/ Kletterstange)	
Springender Weihnachtsmann: O 150 Schwungseilsprünge mit Weihnachtskappe	
Rentierschlittenfahrt: O 30 Fahrten auf dem Schlitten (PA: Rollbrett, Teppichresten o. Schwedenkasten)	
Schneeball werfen: O 50 erfolgreiche Würfe auf Objekt mit Zeitungspapier	

Schneemannlauf (mit Gymbällen)

Individuelle Gestaltungsmöglichkeit des Parcours

Vorschlag



Stafette:

Pro Person eine Weihnachtsmannkappe und ein grosser Gymball

Auf dem Parcours darf man der Gegnerin den Gymball mit dem eigenen Gymball aus den Händen schlagen. Bei Ballverlust auf den Ball sitzen und laut auf drei Zählen!