

Auf den folgenden Karten finden Sie die Anleitungen und Impulse für die „Spielkette zur Weihnachtsgeschichte aus dem Lukasevangelium“ (vgl. BRU-Magazin 49, S. 32-35).

Wenn Sie die Seiten auf Karteikarten (DIN-A5) ausdrucken, können Sie diese ohne weitere Bearbeitung als Moderationskarten verwenden.

Als Ergänzung haben wir für Sie außerdem im zweiten Teil der Spieldatei alle notwendigen Begriffe, Silben etc. vorbereitet. Auch diese Datei finden Sie auf www.bru-magazin.de.

Viel Spaß!

Spiel 1

„Es begab sich aber zu der Zeit, dass ein Gebot von dem Kaiser Augustus ausging, dass alle Welt geschätzt würde.“

Die Weihnachtsgeschichte beginnt mit dem Befehl, sich schätzen zu lassen.

Bei uns sind natürlich alle längst listenmäßig erfasst - deshalb schätzen wir was anderes.

Sie brauchen:

- 1 Schüler/in je Gruppe
- Gefäß mit Schokoladenkugeln (oder Wattebäuschchen oder ...)
- Stoppuhr
- Taschenrechner für die Jury

Anweisung an die Schüler/innen:

- Wie viele Schokoladenkugeln befinden sich im Gefäß?
- Die Schüler/innen haben 30 Sekunden Zeit, um ihren Tipp abzugeben.

Auswertung:

- Der Schüler, der am nächsten dran ist, gewinnt 3 Punkte für seine Gruppe.

Spiel 2

In Nazareth taucht der Bote des Kaisers auf und möchte seine Botschaft verkünden. Gar nicht so einfach, viele Dorfbewohner machen viel Lärm. Wir könnten nun *Stille Post* spielen und gucken, wie gut es mit Mundpropaganda funktioniert. Zur Abwechslung spielen wir heute aber mal das *Gegenteil*.

Sie brauchen:

- aus jeder Gruppe 2 Bewohner/innen von Nazareth (am einen Ende des Raumes) mit je 1 Zettel und Stift
- aus jeder Gruppe 2 Boten des Kaisers (am anderen Ende des Raumes) mit je einem individuellen weihnachtlichen Satz (alle gleich lang) auf einem Zettel (vgl. Teil 2 der Spielkette)

Anweisung an die Boten:

- Diktieren Sie Ihrem Dorfbewohner den Satz, der auf Ihrem Zettel steht.

Auswertung:

- 3 Punkte für den ersten, der fertig ist und richtig gehört hat
- 2 Punkte für den 2. Platz
- 1 Punkt für den 3. Platz

Spiel 3

Der Bote ist weg. Und natürlich bespricht jede/r erst mal alles mit dem Nachbarn - das kennen wir ja. Alle quasseln durcheinander. Wer neu dazukommt, hat Mühe, sich die Botschaft zusammenzupusseln ...

Sie brauchen:

- aus jeder Gruppe 3 Schüler/innen (wenn Sie 3 Runden spielen lassen)
- Pappe mit Silben
- ein Glöckchen oder einen Summer zum Beispiel auf dem Pult

Anweisung an die Gruppen:

- Die Gesamtgruppe wird in so viele Untergruppen aufgeteilt, wie der zu erratende Begriff Silben hat - der Einfachheit halber sind es in diesem Vorschlag immer sechs. Alle singen auf die Melodie *Alle Jahre wieder* gleichzeitig jeweils eine Silbe.

Zur Probe und Gruppeneinteilung:

- Weih- nachts- markt- stand- ge- bühr (auf *Alle Jahre wieder*): Die erste Gruppe singt *Weih, weih, weih*, die zweite Gruppe *singt nachts, nachts, nachts* usw. - und der/die Freiwillige versucht, die Silben herauszuhören und richtig zusammzusetzen.
- Wenn alle das Verfahren verstanden haben, gehen die ersten drei raus.
- Teilen Sie nun still und leise den Gruppen ihre Silben zu (vgl. Teil 2 der Spielkette).
- Dann kommen die Ratenden herein, auf Ihr Zeichen beginnt der *Gesang*.
- Wer den Begriff erraten hat, läutet das Glöckchen. Der *Gesang* verstummt, der Ratende gibt seinen Tipp ab.

Auswertung:

- Wer falsch rät, scheidet aus.
- Wer richtig rät, gewinnt 3 Punkte für seine Gruppe.

Spiel 4

„Da machte sich auf auch Josef ...“

Es hilft ja nichts, die Leute müssen aufbrechen. Sie packen ihre Sachen - in Koffer, Taschen, Beutel ...

Hier habe ich allerhand Beutel - aber in so einem wüsten Haufen fangen wir damit nichts an. Wir brauchen ein System.

Sie brauchen:

- aus jeder Gruppe 1 Schüler/in zum Halten der Wäscheleine
- aus jeder Gruppe 1 Schüler/in zum Raten
- Beutel (oder Socken) mit weihnachtlicher Füllung
- später Zettel und Stift für jeden Ratenden

Anweisung an die Schüler/innen:

- Hängen Sie die Beutel an die Leine.
- Finden Sie durch tasten heraus, welcher Gegenstand sich im Beutel befindet.
- Schweigen Sie.
- Merken Sie sich die Gegenstände.
- Alle anderen singen währenddessen ein Lied (oder hören Musik).

Anschließend:

- Beutel wieder abhängen
- Leine vorne lassen

Spiel 5

Der Weg ist weit. Die Leute laufen und laufen, und zwischendurch haben sie Hunger. Deshalb bekommen ein paar Glückliche jetzt etwas zu essen - aber natürlich nicht einfach so.

Sie brauchen:

- so viele große Lebkuchen (zum Beispiel Brezeln), wie Sie Gruppen haben, an Fäden aufgehängt)
- aus jeder Gruppe eine/n Esser/in

Anweisung an die Esser/innen:

- Essen Sie einen der Lebkuchen.
- Benutzen Sie dabei nicht die Hände.
- Passen Sie auf, dass der Lebkuchen nicht auf den Boden fällt.

Auswertung:

- Wer den Lebkuchen als erster vertilgt, gewinnt 3 Punkte für seine Gruppe.

Spiel 6

Was war in den Beuteln/Socken?

Die Klasse singt ein Lied oder hört Musik. Währenddessen schreiben die Kandidat/innen von *Spiel 4* alle Gegenstände, an die sie sich noch erinnern, auf einen Zettel.

Auswertung:

- Die Gegenstände werden ausgepackt und die Treffer gezählt.
- Jeder Treffer bringt einen Punkt für die Gruppe.

Spiel 7

Die Rast ist vorbei. - Zeit, das letzte Wegstück zurückzulegen und am Ziel einen der begehrten Ruheplätze zu ergattern.

Sie brauchen:

- Schüler/innen je Gruppe mit ihren Stühlen; die Stühle wie zur *Reise nach Jerusalem* aufgebaut
- etwas Phantasie zum Erzählen einer *Geschichte* (oder einen Textvorschlag, den Sie sich vorher überlegt haben)

Anweisung an die Schüler/innen:

- Während ich die *Geschichte* erzähle, wandern Sie immer um die Stühle herum. Sie setzen sich schnell hin, wenn in der *Geschichte* eines der folgenden Wörter vorkommt: *Geschenk - Stern - Schokolade - Esel*
- Der jeweils Letzte scheidet aus.

Auswertung:

- Die drei letzten, die noch übrig sind, gewinnen je 3 Punkte für ihre Gruppe.

Spiel 8

Die Reisenden kommen in Bethlehem an.

Als erstes gehen sie zum Büro des Volkszählers. Dort wollen sie sich eintragen lassen. Das geht manchmal nur mit Hindernissen: Die Reisenden haben einen trockenen Mund von der Reise, manchmal sprechen sie mit heftigem Akzent - jedenfalls sind sie schwer zu verstehen. Schauen wir uns das mal an.

Sie brauchen:

- einen Reisenden (freiwillig)
- für den Akzent eine Walnuss
- Karten mit Begriffen (vgl. Teil 2 der Spielkette)
- aus jeder Gruppe einen Volkszähler

Anweisung an die Reisenden:

- Nehmen Sie die Walnuss in den Mund und lesen Sie den Begriff vor (bis zu 3 Versuche).
- Wer ihn als erster richtig versteht, gewinnt für seine Gruppe einen Punkt.
- Dann ist das nächste Paar an der Reihe.

Spiel 9

In den Listen werden nicht nur Namen und Familienstand erfasst. Jeder muss auch sagen, wie viel er besitzt, damit die Steuern berechnet werden, die er bezahlen muss. Wie das so geht beim Finanzamt: Wer lügen kann, ist klar im Vorteil.

Sie brauchen:

- eine Jury, also mindestens eine unbeteiligte Person (Lehrkraft)
- je 2 pro Gruppe als Lügner

Anweisung:

- Jeder denkt sich 3 Sätze über sich selbst aus. Zwei müssen wahr sein, einer muss gelogen sein.
- Sie erzählen 3 Informationen über sich, die Jury versucht zu erkennen, welche gelogen ist. Zur Kontrolle flüstern Sie mir die Lüge bitte vorher ins Ohr.

Auswertung:

- Wer es schafft, die Jury zu täuschen, bekommt drei Punkte.

Spiel 10

Die Sache mit den Listen ist erledigt. Jetzt wird es langsam ernst: Das Kind wird bald kommen. Und wir müssen Maria und Josef einen Platz für die Geburt verschaffen. Erst mal verschaffen wir uns Maria und Josef ... (auslösen oder Freiwillige). Außerdem wissen wir ja aus Film, Funk und Fernsehen, wie das ist, wenn ein Kind geboren wird - plötzlich braucht man alles Mögliche: heißes Wasser, Handtücher ... Maria und Josef haben aber nichts. Das werden wir gleich ändern. Zwei je Gruppe sind dafür zuständig.

Anweisung:

- Ich sage Ihnen gleich, was alles gebraucht wird (vgl. Teil 2 der Spielkette).
- Wer den geforderten Gegenstand als erster nach vorn zu Maria und Josef bringt, bekommt den Punkt.
- Die Gruppe darf helfen. Die Gegenstände müssen hierher getragen werden - werfen verboten.

Spiel 11

Maria und Josef und das Kind in der Krippe sind versorgt.

Wir begeben uns zu den Hirten auf dem Felde. Denen ist gerade der Engel erschienen und hat ihnen die frohe Botschaft verkündet. Nun sind die Hirten stumm vor Staunen.

Sie brauchen:

- aus jeder Gruppe einen Oberhirten und zwei Unterhirten
- Karten mit Begriffen (vgl. Teil 2 der Spielkette)

Anweisung:

- Die Oberhirten spielen den Unterhirten pantomimisch einen Begriff vor, der im weitesten Sinn mit Weihnachten oder der Winterzeit zu tun hat.

Auswertung:

- Wer von den Unterhirten den Begriff als erster rät, bekommt einen Punkt.

Spiel 12

„Und alsbald war da bei dem Engel die Menge der himmlischen Heerscharen ...“
Und die himmlischen Heerscharen singen - Weihnachtslieder.
Welche? Das kriegen wir jetzt raus.

Sie brauchen:

- 3 Karten mit Liedzeilen oder -titeln
- je 3 Schüler/innen pro Gruppe pro Durchgang

Anweisung:

1. Schritt - Texte erkennen
Zeilen weiter hinten aus dem Lied (einer liest vor, zwei raten)
2. Schritt - Melodien erkennen
(einer pfeift, zwei raten)
3. Schritt - Melodien erkennen
(einer klatscht den Rhythmus, zwei raten)
4. Schritt - Melodien erkennen
(einer blinzelt den Rhythmus, zwei raten)

Auswertung:

- je 1 Punkt/2 Punkte/3 Punkte/4 Punkte für jedes erkannte Lied

Und zum Schluss:

⇒ Punkte zählen

⇒ Siegerehrung + Applaus