

Leseprobe



Gabriele Meisner

Spiel und Spaß zur Winterzeit

Die besten Spielideen von St. Martin bis Dreikönig

112 Seiten, 20 x 22,5 cm, gebunden, durchgehend farbig
ISBN 9783746260631

Mehr Informationen finden Sie unter st-benno.de

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung von Text und Bildern, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

© St. Benno Verlag GmbH, Leipzig 2022

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

GABRIELE MEISNER

SPIEL & SPAß ZUR Winterzeit

Spiele für St. Martin, Advent & Weihnachten,
Silvester & heilige Drei Könige

Besuchen Sie uns im Internet:
www.st-benno.de

Gern informieren wir Sie unverbindlich und aktuell auch in unserem Newsletter
zum Verlagsprogramm, zu Neuerscheinungen und Aktionen. Einfach anmelden
unter www.st-benno.de.

ISBN 978-3-7462-6063-1

© St. Benno Verlag GmbH, Leipzig
Umschlag: Rungwerth Design, Düsseldorf
Cover: Foto © stock.adobe.com/4Max, Illustrationen: © stock.adobe.com/Robert Kneschke, © stock.adobe.com/Good Studio, © stock.adobe.com,
[strichfiguren.de](https://stock.adobe.com/strichfiguren.de)
Gesamtherstellung: Arnold & Domnick, Leipzig (A)

benno

INHALT

„Spielregeln“ für den Gebrauch des Buches

Das vorliegende Buch wendet sich an kreative Spielfreudige. Zahlreiche generationsübergreifende Spielideen für Winter, Advent und Weihnachtszeit stehen hier zur Auswahl. Damit die Spiele zum Highlight werden, gilt die gleiche goldene Regel wie beim Plätzchenbacken: Vom Grundrezept darf und soll abgewichen werden.

Je mehr der Spielinput auf den Anlass, den Ort und die Mitspieler hin abgestimmt wird, desto besser gelingt es auch! Die Kunst zu improvisieren sorgt schließlich beim Backen und Spielen für das „i“-Tüpfelchen!

Angefangen bei den Spielen zum Martinstag über die Spiele zum Nikolaustag, zum Advent, zu Weihnachten, Silvester und den Heiligen Drei Königen werden hier zahlreiche abwechslungsreiche Winterspielvorschläge präsentiert. Die Spiele richten sich gleichermaßen an Mädchen und Jungen, Frauen und Männer; der Einfachheit halber wurde jedoch auf die zweigeschlechtliche Schreibweise verzichtet.

Wie das Backen fordert auch das Spielen Einsatz: Wer Lust hat, die Winter- und Weihnachtszeit fröhlich mit Spielen zu verbringen, sollte also auf jeden Fall weiterlesen.

Nur wer wagt, gewinnt!

Neben den Spielbeschreibungen geben folgende Piktogramme zusätzliche Informationen zu jedem Spiel:



**PÄDAGO-
GISCHER
HINWEIS**



MATERIAL



**GRUPPEN-
GRÖÖE**



SPIELDAUER*

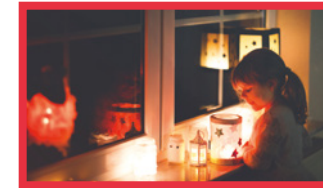


INDOOR



OUTDOOR

* Die angegebene Spieldauer geht von der Mindestanzahl der Mitspieler aus und ist ein Durchschnittswert.



1. St. Martin – Spiele mit halbem Mantel und ganzen Gänsen	10
St.-Martin-Hörspiel	12
Puppenspiel	12
Schattenspiel	13
Am Stadttor von Reims	14
Der Martinsmantel	15
Eine Reittour	16
Martinsgansschlachten	17
Es geht um die ganze Gans	17



2. St. Nikolaus – Spiele mit gut gefüllten Stiefeln und Rätselnüssen	18
Der Nikolaus kommt auf leisen Sohlen	20
Storytelling aus dem Stiefel	20
Neue Nikolausmoden	21
Mitra in Bewegung	22
Walnussfächeln	22
Nikolaus „in the city“	23
Gewürzeraten	24
Nüsseraten	24
Verräterische Nikolausgeräusche	25
Nikolausliederraten	25
Der Öko-Nikolaus	26
Die sportliche Nikolaustour	27



3. Advent – 24 Türchen und viele Spiele	28
Adventskalenderspiel: „Macht hoch die Tür ...“	30
Barbara-Spiel: Der geheimnisvolle Turm	34
Santa-Lucia-Quiz	36
Lucia, die Leuchtende	37
Geräusche-Memo	38
Advents-Memo	38
Schlittenfahrt durch den Flur	39

Montagsmaler mit Pfeifenputzer
Sterntaler
Fantasy Story aus der Schatzkiste
Gewürzte Geschichten
Bratapfel mit Strohalm
Sinnvoll den Advent erleben
Wolke, wechsel dich!
Fliegende Heiligenscheine
Pantomimisches Tiereraten rund um den Adventskranz



4. Weihnachten – Spiele unterm Christbaum

O Tannenbaum, ein Märchentraum
Vom Himmel hoch
Bechermemo
Schneeflöckchen, Weißröckchen ...
Weihnachtsmalerei zum (B)raten
Einspruch
Bilderraten in Betlehem
Quiz mal wieder
Verzaubertes Geschenk
Weihnachtsgeschichten am laufenden Band
Noch ein Schneeflöckchen ...
Tannenbaumschießen
Weihnachtsspaziergang von A bis Z
Der ferngesteuerte Zeichner aus Himmelpfort
Mary, did you know? – Ein Weihnachtsquiz



5. Silvester – „Dinner for one“ ist out, Kostüm-Party ist in!

Sternstunden fürs neue Jahr
Käse würfeln
Pasta sortieren
Schoßtanzen
Das war einmal ... im alten Jahr
Silvester-Hip-Hop
Filmreife Feier
Den kenne ich doch ...
Filmmusik-Raten
Popcorn-Weitpusten

39
40
41
41
42
43
44
45
45

46
48
49
49
50
50
51
52
52
53
54
54
55
55
56
56

58
60
60
61
62
62
63
64
64
65
65



6. Heilige Drei Könige – Spielen mit Caspar, Melchior und Balthasar

Geschichten aus 1001 Nacht
Sternstunden in der Wüste
Der Dreikönigskuchen
Schlangenbeschwörer
Dreikönig-Kronenversteckspiel
Münzenratespiel
Nachts in der Wüste
Das Wüstentierpuzzle
Kamelrennen vor Betlehem

66
68
69
70
71
72
72
73
73
74



7. Winter – Eine Spielelawine voller Spaß

Trip durch den Schnee
Schneeparcours
Schneebilder raten
Schneeballfangen
Mandarinenrennen im Schnee
Vampire im Schnee
Schneepuzzle-Schatzsuche
Luftballonschießen im Schnee
In Schneeringe werfen
Hungrige Pinguine
Schneeberge versetzen
Schneekunstwerk in der Naturgalerie
Schatzhügellandschaft
Geheimnisvolle Funde
Schneegeschichte
Schneekarawane mit Luftballons
Schlitten ziehen
Ein Schneetausendfüßler
Topfschneeball
Schneeskulpturen
Schneebuchstaben
Wolfsjagen im Schnee

76
78
79
79
80
81
82
83
84
84
85
86
87
87
88
89
90
91
91
92
92
93
93

ST. MARTIN - SPIELE MIT HALBEM MANTEL UND GANZEN GÄNSEN

1

Das St. Martinsfest am 11. November wird traditionell in den christlichen Kirchen besonders gefeiert. Es gibt viele schöne Bräuche wie das Martinsspiel, den Laternenumzug, die Martinsgans oder das Martinsgebäck, die von Kindern besonders geliebt werden.

Das mit dem hl. Martin verbundene Thema „Teilen“ ist immer aktuell und im Kleinen wie im Großen wichtig.

Im folgenden Kapitel setzen wir uns zusammen und begegnen diesem außergewöhnlichen Heiligen spielend, um ihn so in unser Leben einzubeziehen und dabei richtig viel Spaß zu haben.

Wir gehen mit Martin von Tours auf Tour und können gemeinsam fantasievolles Potenzial entwickeln und soziale Kompetenzen fördern.



ST.-MARTIN-HÖRSPIEL

Die Spieler werden in zwei Gruppen unterteilt. Jede Gruppe hat die Aufgabe, in einem separaten Raum ein Hörspiel über St. Martin zu erfinden. Dabei kann die Legende fantasievoll mit einer einfallsreichen Geschichte umrahmt werden. Wichtig beim Aufnehmen ist das deutliche Sprechen. Im Hintergrund sollten mindestens fünf verschiedene Geräusche zu hören sein (z. B. Hufeklappen, das Reißen des Mantelstoffs ...). Die Geräusche können selbst produziert oder aus dem Internet genommen werden. Für die Erstellung des Hörspiels bekommen die beiden Gruppen eine feste Zeitvorgabe (30–60 min). Anschließend kommen alle wieder zusammen und die Gruppen spielen sich gegenseitig ihre Hörspiele vor.

Diese Spielidee eignet sich auch für den Religionsunterricht.

Variante für ältere Kinder
Analog zum „Schattenspiel“ können auch Hörspiele geschaffen werden, die die Legende von St. Martin in unsere Zeit transferieren.



SCHATTENSPIEL

Ein großes Bettlaken wird quer in einem Raum gespannt. (Es kann bei ausreichend Mitspielern auch von zweien gespannt gehalten werden.) Der Raum wird verdunkelt, nur auf die Spielerseite wird eine Lichtquelle gestellt. Die Szene des reitenden St. Martin wird entweder von einem Kind mit einem Steckenpferd gespielt oder von zwei Kindern, die hintereinanderstehen, wobei das vordere das Pferd darstellt, welches vom hinteren Reiter mit einem um den Bauch gelegten Seil geführt wird. Das Kind, das St. Martin spielt, erhält die zusammengeknöteten Stoffteile als Mantel. Ein Kind hockt als Bettler zusammengekauert auf dem Boden. Die Kinder spielen nun mit eigenen Worten die Legende von der Mantelteilung nach. Durch die Lichtquelle wird das Spiel der Darsteller für die Zuschauer als Schattenspiel auf dem Bettlaken sichtbar.

Um die Thematik des Teilens nach dem Spielen aufzugreifen, könnte St. Martin jedem zweiten Kind ein Martinsgebäck geben, das dieses

dann mit einem anderen Kind teilt. Warum das Teilen so wichtig ist, wäre Gesprächsstoff an diesem Tag.

Variante für Kinder ab 8 Jahre
Man überlegt sich mit den Kindern eine Szene, die die Legende des hl. Martin auf die heutige Zeit überträgt, beispielsweise sein Essen in der Schule mit einem Kind zu teilen, das nichts dabei hat. Die Szenen, die den Kindern dazu einfallen, werden als Schattenspiel dargestellt. Sind zehn oder mehr Kinder anwesend, können Untergruppen gebildet werden, die sich verschiedene Szenen überlegen und diese nacheinander als Schattenspiel vorführen.



 Aufnahmegerät wie Smartphone, Gegenstände, um Geräusche zu produzieren

 mind. 6 Spieler ab 8 Jahre

 mind. 30 min



 Bettlaken, Lichtquelle (z. B. Stehlampe), selbst gebasteltes Steckenpferd oder ein 2 m langes Seil, 2 Stoffteile, die vorn zusammengeknötet werden, ggf. Martinsgebäck

 mind. 2 Spieler (und Zuschauer) ab 3 Jahre (mit Hilfestellungen)

 15 min



PUPPENSPIEL

Auf Tonpapier oder Karton malt ein Kind den Soldaten Martin (Höhe 20–25 cm) in seinen Mantel gehüllt auf einem Pferd sitzend. Dann wird die Figur ausgeschnitten und dient als Puppe für das Spiel. Ein zweites Kind malt den frierenden Bettler etwas kleiner und schneidet diese Figur ebenfalls aus. Spielen mehr als zwei Kinder mit, wiederholen sich die beiden Figuren, sodass immer zu zweit gespielt werden kann. Dann erzählt ein älterer Mitspieler

oder Spielleiter die Geschichte, wie der hl. Martin seinen Mantel mit dem Bettler teilte, und die Kinder spielen mit ihren Figuren mit.

Variante: Die Spieler verbergen sich hinter einem gespannten Bettlaken. Für das Publikum sichtbar sind nur die hochgehaltenen Figuren. Zwei ältere Kinder, die die Geschichte von der Mantelteilung kennen, sprechen St. Martin und den Bettler.

 Tonpapier, Stifte, Schere, Variante: Bettlaken

 mind. 2 Spieler ab 3 Jahre (mit Hilfestellungen)

 15 min; ca. 45 min mit Basteln



ST. NIKOLAUS - SPIELE MIT GUT GEFÜLLTEN STIEFELN UND RÄTSELNÜSSEN

2

Der viel geliebte Nikolaus hat auf den folgenden Seiten eine Fülle ausgefallener Kreativgeschenke im Sack, die er gerne verteilt und dabei zum Ausprobieren einlädt.

Die himmlischen Werte des Spielens wie Kooperation, Empathie oder Teilen kennt er sehr gut und möchte Fähigkeiten wie das verbale Talent, Geschicklichkeit, Einfallsreichtum und vieles mehr fördern.

Sogar in seinen Stiefeln befinden sich Geschichten und seine Mitra ist besonders beweglich. Neue Nikolausmoden setzen sich durch, mit denen er durch unsere City oder unser Dorf stapft, um uns zu erfreuen – besondere Geräusche verraten sein Kommen.

Mit ihm kann man was erleben!



DER NIKOLAUS KOMMT AUF LEISEN SOHLEN

 Zettel, Stifte, Stiefel

 mind. 2 Spieler ab 6 Jahre

 10 min



Warum sich immer nur vom Nikolaus beschenken lassen? Kinder können auch selbst den Nikolaus spielen, schließlich haben sie von ihm gelernt, wie das mit den guten Taten funktioniert. Und diesmal wollen sie ihm zuvorkommen: Die Kinder überlegen sich mindestens vier gute Taten, die sie für ihre Eltern tun möchten: aufräumen, Tisch decken, Brötchen besorgen, die Schuhe der Eltern putzen

etc. – Dinge, die sie sonst nicht oder ungern machen. Jede gute Tat wird auf einen Zettel geschrieben. Die Zettel werden zusammengefasst in einen Stiefel getan und durchmischt. Nun wird abwechselnd gezogen, sodass jeder mindestens zwei geheime Aufgaben erhält. Natürlich sollte das Spiel schon am 5.12. gespielt werden, denn am 6.12. lautet dann die Frage: Wann merken die Eltern, was los ist?



STORYTELLING AUS DEM STIEFEL

 Förderung von Fantasie, verbalen Fähigkeiten und Improvisationstalent

 Zettel, Stifte, zwei Stiefel

 mind. 2 Spieler ab 7 Jahre

 30 min



Bei diesem Spiel zum Nikolaustag haben es zwei Stiefel „in sich“. Einer enthält nämlich Stichworte, die zuvor auf Zettel geschrieben werden, wie: „getarnter Nikolaus“, „saurer Bratapfel“, „Opas rote Nase“ oder „Pfarrer Schnürsenkels schläfrige Predigt“. Im zweiten Stiefel liegen Zettel, auf

denen verschiedene Arten von Geschichten notiert werden, wie: „Krimi“, „Märchen“, „Komödie“, „Lovestory“, „Wetterbericht“ oder „Zeitungsartikel“. Der erste Spieler zieht aus beiden Stiefeln je einen Zettel, z. B. „getarnter Nikolaus“ und „Krimi“. Nun muss er sich einen Krimi ausdenken, in dem der „getarnte Nikolaus“ vorkommt. Hat er seine Geschichte beendet, zieht der nächste aus jedem Stiefel einen Zettel und denkt sich eine neue Fantasiestory aus.



NEUE NIKOLAUSMODEN

Dieses Spiel bringt dem Nikolaus Unterstützung bei seinen Aufgaben. Er bekommt Assistenten. Aber wie? Ein Berg von Klamotten und Gegenständen schmückt den Spielort. Reihum wird gewürfelt. Wer eine Sechs würfelt, darf sich ein Kleidungsstück oder ein Accessoire aussuchen und es anziehen. Dann ist der Nächste dran. Wer zuerst vollständig als Nikolaus

ausstaffiert ist, gewinnt. Das Spiel dauert so lange, bis sich alle in Nikoläuse verwandelt haben. Gemeinsam können dann himmlische Nikolausfotos gemacht werden. Und die frisch eingekleideten Nikoläuse können auch gleich zur guten Tat schreiten und Nachbarn oder Freunde besuchen, um ihnen eine kleine Überraschung zu bringen.



 für jeden Mitspieler: Mitra (z. B. aus Tonpapier), Mantel, Handschuhe, Bischofsstab (z. B. Stock), Wattebart mit Gummizug, Sack; Würfel

 mind. 3 Spieler ab 6 Jahre

 30 min



ADVENT - 24 TÜRCHEN UND VIELE SPIELE

3

Der Advent bietet viele Möglichkeiten, gemütlich zu Hause zum Spielen zusammenzukommen und gemeinsam in Richtung Bethlehem unterwegs zu sein.

In diesem Kapitel geht es mit einem Adventskalenderspiel los, das voller Überraschungen und 24 Ideen steckt. Dass man sogar in der Wohnung Schlitten fahren kann, lässt sich in der Zeit vor Weihnachten auch ausprobieren, und fantasiereiche Sterne können vom Himmel geholt werden.

Also: Einfach mal weiterblättern!



BRATAPFEL MIT STROHHALM



Bratapfel, Vanillesoße, Strohhalm, Besteck für jeden Mitspieler, Plastiktischdecke, Würfel



mind. 3 Spieler
ab 3 Jahre



20 min



Wer kann schon einem warmen Bratapfel mit Vanillesoße widerstehen? Der hier servierte ist jedoch mit Hindernissen zu genießen. Auf dem Tisch mit einem Strohhalm in der Mitte eingestochen, steht die begehrte Köstlichkeit der Adventszeit. Die Mitspieler sitzen mit Messer und Gabel ausgestattet drum herum. Reihum wird gewürfelt. Wer eine 6 hat, darf mit dem Besteck ein Stück vom Bratapfel abschneiden, jedoch so, dass der Strohhalm nicht umkippt. Wer den Strohhalm in der Mitte zum Einsturz bringt, muss zwar nicht „in den sauren Apfel beißen“, hat aber verloren und soll das folgende Gedicht vortragen:

Der Bratapfel

Kinder, kommt und ratet,
was im Ofen bratet!
Hört, wie's knallt und zischt.
Bald wird er aufgetischt,
der Zipfel, der Zapfel,
der Kipfel, der Kapfel,
der gelbrote Apfel.

Kinder, lauft schneller,
holt einen Teller,
holt eine Gabel!
Sperrt auf den Schnabel
für den Zipfel, den Zapfel,
den Kipfel, den Kapfel,
den goldbraunen Apfel!

Sie pusten und prusten,
sie gucken und schlucken,
sie schnalzen und schmecken,
sie lecken und schlecken
den Zipfel, den Zapfel,
den Kipfel, den Kapfel,
den knusprigen Apfel.



SINNENVOLL DEN ADVENT ERLEBEN

Dieses Spiel fördert die visuelle, auditive, olfaktorische, gustatorische und taktile Wahrnehmung – kurz alle Sinne. Spiele mit den Sinnesorganen werden auch Kimspiele genannt. Dies geht zurück auf den Roman „Kim“ von Rudyard Kiplings, in dem die Wahrnehmung eine besondere Rolle spielt. Diese Spiele eignen sich auch sehr gut für die Durchführung mit Senioren.

Tastkim: In einem Sack oder einer Kiste liegen so viele adventliche Gegenstände, wie es Mitspieler gibt. Ein Spieler beginnt und nimmt mit verbundenen Augen einen Gegenstand heraus, den er abtastet. Errät er, um was es sich handelt, bekommt er eine Haselnuss als Punkt. Dann ist der nächste an der Reihe.

Riechkim: Verschiedene Teesorten müssen der Reihe nach mit verbundenen Augen „erschnuppert“ werden.

Geschmackskim: Reihum wird jedem mit verbundenen Augen ein Obst- oder Gemüsesaft angeboten. Interessant sind Säfte, die aus zwei oder drei Sorten bestehen und deren Zusammensetzung erraten werden muss. Eine Variante für das ältere Publikum ist das Erraten des Inhalts von Schnapspralinen.

Sehkim: Dieses Spiel ist besonders bei kleinen Kindern sehr beliebt.

Ein Spieler prägt sich den Raum und das Aussehen seiner Mitspieler genau ein, dann verlässt er den Raum.

Nun verändern die anderen etwas an sich selbst oder an der Einrichtung (z. B. andere Frisur, Schuhe tauschen, Vase umstellen etc.). Das hereingerufene Kind muss nun herausfinden, an wem oder wo etwas verändert wurde.

Hörkim: Geräusche, die in Beziehung zur Weihnachtszeit stehen, werden den Mitspielern (z. B. mithilfe eines Smartphones) vorgespielt und dürfen erraten werden. Es können auch von einigen Mitspielern selbst fabrizierte Geräusche von der restlichen Gruppe, die im Nachbarraum mit geöffneten Türen lauscht, erraten werden.



Förderung der
Wahrnehmung



Sack/Kiste, verschiedene adventliche Gegenstände, Augenbinden, verschiedene Teesorten, verschiedene Obst- und Gemüsesäfte / verschiedene Schnapspralinen, Smartphone oder Gegenstände, um Geräusche zu produzieren



mind. 4 Spieler
ab 3 Jahre



30 min



WINTER - EINE SPIELELAWINE VOLLER SPASS

7

Im kalten Winter nach draußen zu gehen, verlangt etwas mehr Überwindung, als es in der warmen Jahreszeit der Fall ist. Sich zum Spielen zu treffen, kann den Reiz der Außenaktivität erhöhen und mehrere Familien, Freunde und Bekannte in unkomplizierter Form zusammenbringen. Ideen, was man mit Kindern verschiedenen Alters im Schnee alles anstellen kann, findet man in diesem Kapitel reichlich. Zeit, sich und den Schnee zu bewegen und die Spielelawine ins Rollen zu bringen!



TOPFSCHNEEBALL

alte Töpfe,
Variante: Flaschen

mind. 2 Spieler
ab 7 Jahre

20 min



Zwei oder mehrere gleich große alte Töpfe (oder Schüsseln) werden im Abstand von einigen Metern zu den jeweiligen Spielern an eine Ziellinie in den Schnee gestellt. Aufgabe ist nun, dass jeder Spieler mit dem Werfen von Schneebällen den eigenen Topf füllt. Wem gelingt dies als erstem? Sollten sich mehrere Mitspieler finden, kann das Spiel auch in zwei Gruppen um die Wette gespielt werden.

Variante

Mit Flaschen als Zielobjekten kann das Spiel so verändert werden, dass die jeweilige Flasche am Ziel mit geworfenen Schneebällen verdeckt werden muss, bis sie nicht mehr zu sehen ist. Wer schafft dies als Erster?



SCHNEESKULPTUREN

mind. 6 Spieler
ab 5 Jahre

20 min



Alle rennen im Schnee wild durcheinander, bis ein Signal vom Spielleiter ertönt. Dann erstarrt jeder zu einer Skulptur und darf sich nicht mehr bewegen. Nun versucht der Spielleiter, eine Skulptur „aufzutauen“, indem er sie eine halbe Minute lang versucht, zum Lachen zu bringen, ohne sie zu berühren. Bleibt die Skulptur „cool“, probiert er es beim Nächsten. Lässt sich auch dieser nicht auftauen, dann rennen wieder alle durch die Gegend bis zum nächsten Signal. Wer sich das Lachen nicht verkneifen kann, löst den „Skulpturenauftauer“ ab.

SCHNEEBUCHSTABEN

Bei einem Spaziergang durch die Winterlandschaft oder drinnen kann das Buchstabenwissen jüngerer Kinder (Vorschule, Erstklässler) gefördert werden, indem sie



gemeinsam mit ihren Körpern Buchstaben bilden. Dabei werden Arme, Beine und Köpfchen kreativ eingesetzt. Für den Buchstaben A kann beispielsweise ein Spieler mit ausgestreckten Armen den Querbalken darstellen, während zwei andere Kinder die schrägen Linien bilden. Zum Schluss wird von der Buchstabenfigur ein Schnappschuss gemacht.

Förderung
des Buchstaben-
wissens

mind. 3 Spieler
ab 6 Jahre

20 min



WOLFSJAGEN IM SCHNEE

Etwas Außergewöhnliches ist passiert: In Schafhausen (einer abgegrenzten Spielfläche) ist ein Wolf aufgetaucht. Die Schafe (= Kinder) interessieren sich für ihn und versuchen, ihn am Schwanz zu berühren. Wem dies gelingt, der läuft nach draußen an den Rand des Spielfeldes und kann vorerst nicht vom Wolf gefangen werden. Der Wolf ist aber nicht ungefährlich. Schnappt er ein „Schaf“ durch Berührung mit seinen Händen, wird dieses auch zum Wolf, indem ihm ein Schwanz umgebunden wird. Alle „Schafe“ kehren dann wieder auf die Spielfläche zurück und spie-

len nun gegen zwei Wölfe. Bleibt ein „Schaf“ bis zuletzt übrig, hat es gewonnen, andernfalls besteht Schafhausen nur noch aus Wölfen.



Stoffschwanz
mit Schnur zum
Umbinden für
jeden Spieler

mind. 6 Spieler
ab 6 Jahre

20 min



Bildnachweis

Outdoor-Piktogramm-Schneemann: © Martial Red/shutterstock;
übrige Piktogramme: © Ursula Harper, München; S. 10/11: © stock.adobe.com/Irina Schmidt; S. 12: © stock.adobe.com/Christian Horz (oben), © stock.adobe.com/djile (unten); S. 13: © Siyatskiy/Shutterstock (oben), © stock.adobe.com/ChristArt (unten); S. 14: © stock.adobe.com/Boris Stroujko (oben), © AlexLMX/Shutterstock (unten links), © Sergey Novikov/Shutterstock (unten rechts); S. 15: © Ruslan Lytvyn/Shutterstock (links), © stock.adobe.com/gpointstudio (rechts); S. 16: © stock.adobe.com/grape_vein (oben), © stock.adobe.com/Simone (unten links), © Monkey Business Images/Shutterstock (unten rechts); S. 17: © stock.adobe.com/agneskantarik (oben), © stock.adobe.com/Branimir (unten); S. 18/19: © stock.adobe.com/scerpica; S. 20: © stock.adobe.com/Oxa (oben), © stock.adobe.com/spass (unten); S. 21: © privat (links), © Prezoom.nl/Shutterstock (rechts); S. 22: © stock.adobe.com/twixx (oben), © Da-ga/Shutterstock (unten); S. 23: © Vera Zinkova/Shutterstock (links), © stock.adobe.com/Oliver Hauptstock (rechts); S. 24: © stock.adobe.com/mizina (oben), © stock.adobe.com/fototheobald (unten); S. 25: © stock.adobe.com/Andrey Kiselev (oben), © stock.adobe.com/Pixelot (unten); S. 26: © stock.adobe.com/O.M. (oben), © stock.adobe.com/Ermolaev Alexandr (unten); S. 27: © stock.adobe.com/karandaev (oben), © stock.adobe.com/Friends Stock (unten links), © St. Benno Verlag GmbH (unten rechts); S. 28/29: © stock.adobe.com/Jeanette Dietl; S. 30: © stock.adobe.com/bluebat (oben), © stock.adobe.com/Rhönbergfoto (unten); S. 30–33: © stock.adobe.com/YummyBum (Nummern 1 bis 24), S. 31: © stock.adobe.com/PhotoSG; S. 32: © stock.adobe.com/pilippphoto (oben), © stock.adobe.com/Stepan Popov (unten); S. 33: © hayo/Fotolia (oben), © stock.adobe.com/Fotofreundin (unten); S. 34: © stock.adobe.com/Stillkost (links), © Marius Pirvu/Shutterstock (rechts); S. 35: © stock.adobe.com/asemeykin (oben), © Friends Stock/Shutterstock (unten); S. 36: © stock.adobe.com/Elena Degano; S. 37: © Pavel L Photo and Video/Shutterstock (oben), © stock.adobe.com/uckyo (unten); S. 38: © stock.adobe.com/Zerbor (oben), © M. Schuppich/Shutterstock (Mitte), © stock.adobe.com/skif (unten); S. 39: © privat (oben links und rechts), © stock.adobe.com/Brian Jackson (unten); S. 40: © stock.adobe.com/gradt (oben), © stock.adobe.com/thingamajiggs (unten links), © stock.adobe.com/SasaStock (unten rechts); S. 41: © stock.adobe.com/Alisa (oben), © stock.adobe.com/Ivan Volozhanin (unten); S. 42: © stock.adobe.com/GCapture (oben), © Carmen Steiner/Fotolia (unten links), © stock.adobe.com/Lucky Dragon (unten rechts); S. 43: © stock.adobe.com/mas-simo vernicesole (oben), © stock.adobe.com/pilippphoto (unten); S. 44: © stock.adobe.com/S.Kobold (links oben), © R. MACKAY PHOTOGRAPHY, LLC/Shutterstock (links unten), © Lisa-S/Shutterstock (rechts unten); S. 45: © stock.adobe.com/kudosstudio (oben links), © stock.adobe.com/Eric Isselée (oben rechts und unten links), © stock.adobe.com/Alexander Potapov (unten rechts); S. 46/47: © Evgeny Atamanenko/Shutterstock; S. 48: © stock.adobe.com/Springfield Gallery (links), © stock.adobe.com/czarny_bez (rechts); S. 49: © stock.adobe.com/eevlada (oben links), © stock.adobe.com/Oleg Seleznev (oben rechts), © stock.adobe.com/

Ольга Остапенко (unten); S. 50: © stock.adobe.com/soleg (oben), © stock.adobe.com/czarny_bez (Mitte), © stock.adobe.com/Syda Productions (unten); S. 51: © stock.adobe.com/Angelov (oben), © stock.adobe.com/Jacob Lund (unten); S. 52: © Javier Crespo/Shutterstock (links), © majeczka/Shutterstock (Mitte), © YanivBer-man/Shutterstock (rechts); S. 53: © stock.adobe.com/fascinadora (oben), © stock.adobe.com/victoria p. (unten); S. 54: © Dmitry Trubitsyn/Shutterstock; S. 55: © Jesus Keller/Shutterstock (oben), © stock.adobe.com/PUNEET (Mitte links), © Rudy Bagozzi/Shutterstock (Mitte rechts), © Krakenimages.com/Shutterstock (unten); S. 56: © stock.adobe.com/czarny_bez; S. 57: © stock.adobe.com/Nelos (oben), © Anneka/Shutterstock (unten); S. 58/59: © Yuganov Konstantin/Shutterstock; S. 60: © GO/Shutterstock (oben), © Tanya Sid/Shutterstock (Käse); © stock.adobe.com/george3973 (Salztange); S. 61: © stock.adobe.com/5second (oben), © stock.adobe.com/Africa Studio (unten); S. 62: © stock.adobe.com/RPHOTOWORKS (oben), © stock.adobe.com/Seventyfour (unten); S. 63: © Lora liu/Shutterstock (oben), © Photographee.eu/Shutterstock (unten); S. 64: © Ruslan Mitin/Shutterstock (oben), © Media-Group_BestForYou/Shutterstock (unten); S. 65: © Dmitry Naumov/Shutterstock (oben), © Ana Blazic Pavlovic/Shutterstock (unten); S. 66/67: © stock.adobe.com/Andreas P; S. 68: © zef art/Shutterstock; S. 69: © stock.adobe.com/mark_gusev (oben), © Mindscape studio/Shutterstock (unten); S. 70: © margouillat photo/Shutterstock; S. 71: © stock.adobe.com/kagemusha (oben); S. 72: © stock.adobe.com/Olivier Le Moal; S. 73: © stock.adobe.com/Eyal Shtark (links), © stock.adobe.com/JP (Mitte), © stock.adobe.com/bertys30 (rechts); S. 74: © Martin M303/Shutterstock; S. 75: © Jacob_09/Shutterstock; S. 76/77: © Evgeny Atamanenko/Shutterstock; S. 78: © Leonid Tit/Fotolia (oben), © Irina Wilhauk/Shutterstock (unten); S. 79: © oasisamuel/Shutterstock (oben), © Turistas/Shutterstock (unten); S. 80: © MPH Photos/Shutterstock (oben), © stock.adobe.com/Stanislaw_V (unten); S. 81: © Anna Kucheroval/Shutterstock (links), © inna Sochinska/Shutterstock (rechts); S. 82: © stock.adobe.com/babimu (links), © Kiselev Andrey Valerevich/Shutterstock (rechts); S. 83: © stock.adobe.com/Frog 974 (oben), © stock.adobe.com/mickyso (unten); S. 84: © Pelevina Ksinia/Shutterstock (oben), © TetiBond/Shutterstock (unten); S. 85: © Eric Isselee/Shutterstock (oben), © stock.adobe.com/Bloody Orange (unten); S. 86: © Ira Lichi/Shutterstock (oben), © stock.adobe.com/naturenow (unten links), © stock.adobe.com/vladimirzhoga (unten rechts); S. 87: © Olesya Turchuk/Shutterstock (oben), © Christopher Hall/Shutterstock (Mitte), © stock.adobe.com/Baltazar (unten); S. 88: © Marko Poplasen/Shutterstock (links), © stock.adobe.com/Вадим Сирота (Mitte), © stock.adobe.com/raland (rechts); S. 89: © Elena Shashkina/Shutterstock (oben), © stock.adobe.com/JenkoAtaman (unten); S. 90: © wk1003mike/Shutterstock (oben), © stock.adobe.com/goodmoments (unten); S. 91: © FamVeld/Shutterstock (oben), © goodmoments/Shutterstock (unten); S. 92: © macondo/Shutterstock (oben), © Nickolya/Shutterstock (unten); S. 93: © Pavel L Photo and Video/Shutterstock (oben), © Volodymyr TVERDOKHLIB/Shutterstock (Mitte), © Steve Photography/Shutterstock (unten)