



Waldweihnachts-Geländespiel inklusive Rollen

(KOMPASS 5/2019)

Eine Weihnachtsfeier muss nicht immer als Stern-OL durchgeführt werden. Wie wäre es, mal mit einem Geländespiel Weihnachten zu feiern?

Von Murielle Egloff und Thomas Boutellier / Barny

Geschichte

Die Drei Könige sind unterwegs zum Jesuskind. Als sie in einer Oase die Nacht verbringen, stiehlt ein Räuber alle Geschenke. Ihr seid nun die einzigen, welche die Geschenke zurückbringen können. Die alte Frau, die in der Oase haust, hat die Räuber beobachtet und hat ihren Plan mitbekommen. Sie hat alles aufgeschrieben und steckt euch das Pergament im allerletzten Moment, bevor ihr abreist, zu. Rund um Betlehem (dem geheimen Versteck der Räuber) leben viele Personen, die euch helfen können. Allerdings müsst ihr zuerst an der Absperrung vorbei ins Dorf kommen. Sprecht alle Personen an, die ihr trifft, und hört genau zu, was sie euch erzählen. Einige werden gar nicht mit euch sprechen, dann müsst ihr weitergehen. Sammelt alle Gegenstände, die ihr im Spiel erhaltet, ihr werdet sie bestimmt noch mal gebrauchen können. Ihr bekommt alle notwendigen Gegenstände im Spiel. Löst die kleinen Rätsel und Aufgaben und gelangt mit ein wenig Köpfchen zu dem Ort, wo die Räuber die Geschenke versteckt haben.

Waldweihnachtsgeländespiel

Ein Waldweihnachtsgeländespiel mit verschiedenen Rollen für eine kleine oder eine grosse Gruppe (bis zu max. 100 Personen).

Dieses Geländespiel unterscheidet sich von den traditionellen Waldweihnachtsfeiern. Hier geht es darum, mit Köpfchen und Fantasie das Ziel zu erreichen. Damit das Spiel gelingt, braucht es ein wenig Vorbereitung:

- Es werden mindestens 12 Leitende gebraucht, je grösser die Gruppe ist, umso mehr Leitende wird es brauchen, damit der Zeitrahmen von rund zwei Stunden eingehalten werden kann.
- Die Leitenden müssen sich gut vorbereiten.

Als Einstieg wird die Geschichte erzählt.

Ablauf des Spiels (entspricht auch dem Lösungsweg!)

Die Teilnehmenden erhalten zu Beginn einen Silberling. Damit kaufen sie beim berüchtigten Händler Baruch einen Wegbrief, der ihnen den Zugang ins Dorf ermöglicht. Mit diesem Wegbrief gehen sie zum Zöllner und mogeln sich ins Dorf Betlehem hinein. In Betlehem geht's zur Frau des Bürgermeisters, diese schickt

die Teilnehmenden zum Friseur von Betlehem, der ihnen eine grossartige Frisur verpasst. So frisiert geht's wieder zur Frau des Bürgermeisters, diese rückt eine halbe Eintrittskarte raus. Dann schickt sie die Teilnehmenden zur Dorfältesten. Diese verschenkt ohne weiteres fünf Wunderkerzen. Die Wunderkerzen müssen zum Dorfheiler gebracht werden, der im Geheimen einen Heiltrank braut und die Wunderkerzen noch als besonderen Zusatz für das Feuer benötigt. Wenn er den Trank fertiggestellt hat, schenkt er den Teilnehmenden Streichhölzer. Die Streichhölzer braucht der Schmid, der ausserdem noch Kohle und einen neuen Diener benötigt. Jetzt erst schnell zum Zimmermann, der einen neuen Job sucht. Diesem wird verraten, dass er sich beim Schmid bewerben soll. Dafür rückt der Zimmermann einen Silberling raus. Mit dem Silberling kann man jetzt noch Kohle bei Baruch kaufen. Die Kohle wird dann dem Schmid gebracht und der bedankt sich mit einem Schleifstein. Der Römer braucht einen Schleifstein, weil sein Schwert stumpf ist. Als Dank verrät er den Teilnehmenden, dass sie mit dem Dorfsänger ein Weihnachtslied singen müssen. Der Sänger ist superfroh darüber, und verrät, dass der Wirt gerne Schulwitze hört. Über den Witz freut sich der Wirt und schenkt den Teilnehmenden die zweite Hälfte der Eintrittskarte für das Fest heute Abend. Mit den beiden Hälften geht es dann weiter zum Brunnenwächter, der so gerne auf das Fest möchte. Als Dank lässt er die Kinder in den Brunnen schauen - wo sich die Geschenke befinden. Ende.

Wenn alle Gruppen beim Brunnen (oder wenn es mehrere gibt bei den Brunnen) vorbeigekommen sind, haben sie die Geschenke der Drei Könige eingesammelt. Klassischerweise ja Gold, Weihrauch und Myrrhe (oder eben leere Kisten mit der Aufschrift). Hier könnte man das Spiel verlängern und die Gruppen überlegen sich, was denn heute für Geschenke gebracht würden. Wenn die Gruppen ihre Geschenke beisammenhaben, treffen sich alle auf einem zentralen Platz im Wald. Dort ist symbolisch oder als Puppe das Jesuskind dargestellt, das die Könige beschenken möchten. Wenn alle Gruppen das Geschenk abgegeben haben, ist das Spiel zu Ende. Falls es ein Wettstreit sein soll, würde die Zeit zählen, die man gebraucht hat, aber zu Weihnachten soll ja nicht alles ein Wettstreit sein. Nun folgen die lokalen Traditionen: Suppe mit Wienerli, Lagerfeuer und Sing-Song. Zurück ins Pfadiheim, die Gruppenunterkunft oder das Kirchgemeindehaus, um Lebkuchen zu essen. Das macht immer Spass und fördert die Gemeinschaft.

Rollen

Nachfolgend finden sich die verschiedenen Rollen, welche die Aufgaben hüten und von den Teilnehmenden im Verlauf des Spiels besucht werden.

Berüchtigter Händler Baruch

Du bist der berüchtigte Händler Baruch und hast irgendwo ausserhalb einen Tisch stehen. Du verkaufst Kohlestücke und Wegbriefe für je einen Taler. Den Wegbrief brauchen die Teilnehmenden, um überhaupt in die Stadt Betlehem reinzukommen. Du darfst mit jedem Kind sprechen.

Tipp: Achte darauf, dass jede Gruppe nur einmal einen Brief und ein Stück Kohle kauft. Die Teilnehmenden brauchen zuerst den Wegrief. Verkaufe also zu Beginn des Spieles nur diesen. Auf diesem Wegbrief werden die Namen der Teilnehmenden eingetragen. Hilf ihnen nicht zu sehr!

Später kommen die Gruppen noch mal und wollen ein Stück Kohle kaufen.

Material:

- Kostüm als Händler
- Tisch
- Ca. 10 Kohlestücke
- Ca. 10 Wegbriefe (siehe Vorlage)

Zöllner

Du bist der Zöllner und sitzt beim Eingang der Stadt Betlehem. Zum Beispiel können zwei zusammengefaltete Tische auf dem Boden deinen Eingang symbolisieren. Du lässt nur Personen mit einem Wegbrief in die Stadt. Als Beweis, dass die Teilnehmenden wirklich berechtigt sind, die Stadt zu betreten, willst du den Wegbrief mit den Namen sehen. Wenn die Gruppe einen Wegbriefe hat, schreibst du ihnen ein B für Betlehem auf die Hand und lässt sie rein. Wenn sie keinen Brief haben, weist du sie ab.

Tipp: Bei dir wird schnell Betrieb herrschen, also beeil dich, denn alle Teilnehmenden müssen erst an dir vorbei, um das Spiel richtig zu starten. Die Teilnehmenden müssen nur einmal beim Zoll vorbei, um die Handmarkierung zu erhalten. Aber im Spiel müssen sie die Stadt noch mal verlassen. Ob sie dann über deinen Zoll gehen oder nicht, ist egal. Wenn alle Teilnehmenden bei dir waren, kannst du deine Grenze abbauen. Das ist schon ziemlich bald nach dem Start.

Material:

Kostüm als Zöllner
Evtl. zwei Tische und Bänke zur Markierung der Grenze (oder Ähnliches)
Schwarzer Marker

Frau des Bürgermeisters

Du bist die Frau des Bürgermeisters und sprichst nur mit Teilnehmenden, die ein B auf der Hand stehen haben. Dann sagst du: «Oh mein Gott, wie seht ihr denn aus! So kommt ihr nie auf das Fest heute Abend. Geht schnell zum Stadtfriseur David und lasst euch frisieren. Kommt dann wieder und ihr bekommt was Schönes.» Wenn die Teilnehmenden mit einer schönen Frisur wiederkommen, gib ihnen eine halbe Eintrittskarte (vordere Hälfte). Sage den Teilnehmenden, dass sie noch die andere Hälfte brauchen, du diese aber nicht besitzt.

Tipp: Jede Gruppe bekommt von dir nur einmal eine Karte (vordere Hälfte). Die Teilnehmenden brauchen aber noch die zweite Hälfte, die sie wo anders bekommen. Achte darauf.

Material:

- Kostüm
 - Ca. 10 halbe Eintrittskarten (vordere Hälfte)
-

Stadtfriseur David (allenfalls mehrere Personen)

Du bist der Stadtfriseur und sprichst nur mit Teilnehmenden, die ein B auf der Hand stehen haben. Die Teilnehmenden sollten zu dir kommen und erzählen, dass die Frau des Bürgermeisters sie geschickt habe, um sich von dir eine ordentliche Frisur verpassen zu lassen. Du frisierst die Teilnehmenden also und schickst sie wieder zurück zur Frau des Bürgermeisters.

Wenn eine Gruppe kommt und sagt, du sollst ihnen die Haare machen, dann frag, wer sie geschickt hat. Wissen sie es nicht, gibt's keine Frisur.

Material:

- Kostüm
 - Tisch
 - Haargel, Haargümmeli, Bürste, ...
-

Die Stadtälteste

Du bist die Stadtälteste und sprichst nur mit Teilnehmenden, die ein B auf der Hand stehen haben. Laufe die ganze Zeit langsam über den Platz. Wenn eine Gruppe kommt, erzählst du etwas von einem Stall, Geburt, Hirten, Stern ... Dann schenkst du jeder Gruppe ein Päckli mit Wunderkerzli. Die Teilnehmenden müssen dafür nichts tun. Pass auf, dass du jeder Gruppe nur einmal die Wunderkerzli gibst. Wenn du keine Wunderkerzli mehr hast, ist deine Rolle erledigt (evtl. bist du die Person, die Tipps gibt, wenn das Spiel zu lange geht!)

Material:

- Kostüm
 - Ca.10 Päckli Wunderkerzli
-

Stadtheiler

Du bist der Stadtheiler, sitzt hinter einem Kessel mit irgendwelchem Zeugs drin und braust einen Trank. Du sprichst nur mit Teilnehmenden, die ein B auf der Hand stehen haben und die dir das Päckli Wunderkerzli bringen, das sie von der Stadtältesten haben. Dir fehlt diese wichtige Zutat noch für deinen Zaubertrank. Zünde die Wunderkerzli an, schwenke sie über den Topf und murmle paar Worte.

Dann ist dein Zaubertrank fertig und du schenkst der Gruppe eine Schachtel Streichhölzer zum Dank.

Material:

- Kostüm
 - Kessel
 - Feuerzeug
 - Ca.10 Schachtel Streichhölzer
-

Hofschmied

Du bist der Hofschmied und sprichst nur mit Teilnehmenden, die ein B auf der Hand stehen haben. Dann sagst du: «Ich bin hier der Hofschmied, aber ich brauche neue Streichhölzer und neue Kohle. Wenn ihr mir diese beiden Sachen bringt, bekommt ihr dafür einen schönen Schleifstein als Geschenk. Aber nur beide Sachen auf einmal bringen, nicht nacheinander. Ach ja, ich brauche auch noch einen kräftigen Handlanger, also nicht so Würstchen, wie ihr es seid, einen richtigen Kerl, der mir helfen muss. Wenn ihr einen seht, schickt ihn zu mir, das wäre voll nett!» Die Teilnehmenden müssen also Streichhölzer (vom Stadtheiler) und Kohle bringen. Dann bekommen sie den Schleifstein. Der Zimmermann ist der arbeitslose Handlanger, den die Teilnehmenden finden sollen. Der wird jedoch nicht zu dir kommen, da er ja von jeder Gruppe angesprochen werden muss.

Material:

- Kostüm,
 - ca. 10 Schleifsteine oder Schleifpapier
-

Zimmermann

Du bist der Zimmermann und sprichst nur mit Teilnehmenden, die ein B auf der Hand stehen haben. Du läufst ständig langsam über den Platz. Wenn eine Gruppe kommt, sagst du: «Ich bin arbeitslos und suche einen neuen Job, wisst ihr wer noch Hilfe braucht?» Wenn die Teilnehmenden jetzt schon beim Schmied waren, werden sie dich sofort dahin schicken. Dafür bedankst du dich mit deinem «letzten Taler». Wenn die Teilnehmenden nicht wissen, wem du helfen kannst und nix vom Schmied erzählen, gibst du auch keine Taler raus. Sag, sie sollen sich noch mal umhören, und gehe weiter.

Material:

- Kostüm
 - Ca.10 Taler
-

Römer

Du bist der Römer und sprichst nur mit Teilnehmenden, die ein B auf der Hand stehen haben. Dann sagst du: «So ein Ärger, mein Schwert ist stumpf wie noch nie. Ich brauche dringend einen Schleifstein oder so was. Wenn ihr mir einen bringt, verrate ich euch etwas.» Wenn dir eine Gruppe einen Schleifstein bringt (den sie vom Schmied erhalten haben), verrätst du ihr, dass sie mit dem Stadtsänger Weihnachtslieder singen muss und das Codewort König Baltasar nennen soll (das wird gebraucht, weil sonst die andern Gruppen einfach so zum Stadtsänger gehen können, wenn sie sehen, dass man beim Stadtsänger singen muss.)

Material:

- Kostüm
 - Schwert
-

Stadtsänger

Du bist der Stadtsänger und sprichst nur mit Teilnehmenden, die ein B auf der Hand stehen haben. Aber eigentlich hast du nix zu sagen und klimperst auf deinem Instrument. Die Teilnehmenden kommen erst im späteren Teil des Spiels zu dir. Sie sollen mit dir Weihnachtslieder singen und müssen dir das Codewort «König Baltasar» verraten (das Codewort brauchen sie, weil sie sonst bei anderen Gruppen gesehen haben könnten, dass man bei dir singen muss). Nur wenn sie beides wissen, singst du mit ihnen Weihnachtslieder und verrätst, dass der Wirt gerne Schulwitze hört.

Material:

- Kostüm
 - Instrument
-

Wirt

Du bist der Wirt und sprichst nur mit Teilnehmenden, die ein B auf der Hand stehen haben. Du erzählst gerne Witze. Wenn eine Gruppe zu dir kommt und einen Schulwitz erzählt, bist du voll froh und schenkst der Gruppe die zweite Hälfte der Eintrittskarte (sie dürfen keinen Witz erzählen, den deine andere Gruppe schon erzählt hat). Die Teilnehmenden müssen erst zum Ende des Spiels zu dir, kann also etwas dauern, bis die erste Gruppe mit dem Witz kommt.

Material:

- Kostüm
 - Ca. 10 halbe Eintrittskarten (zweite Hälfte)
-

Brunnenwächter

Du bist der Brunnenwächter und sprichst nur mit Teilnehmenden, die ein B auf der Hand stehen haben. Du stehst vor dem «Brunnen» und lässt keinen reinschauen. Wenn eine Gruppe kommt sagst du: «Was wollt ihr hier? Bestimmt wollt ihr auf das Fest heute Abend. Da gehen nämlich alle hin, und nur ICH habe keine Einladung. Also lasst mich in Ruhe, und meinen Brunnen seht ihr auch nicht von innen!» Bringt dir aber eine Gruppe die beiden Hälften der Einladungskarte (vorne und hinten), lässt du die Teilnehmenden als Dank in den Brunnen reinschauen.

Du bist die letzte Station. Wenn die Gruppen nach und nach das Rätsel lösen, sag ihnen sie sollen leise sein und die andern in Ruhe weiterspielen lassen.

Material:

- Kostüm
 - z.B. Grosses Fass als Brunnen (ein Pfaditopf muss reinpassen)
-

Geschenke gefunden

Im Brunnen ist ein Pfaditopf, in dem entweder die Geschenke drin sind oder in dem eine Schatzkarte ist oder Koordinaten, die zeigen, wo sich der Schatz findet.

WEGBRIEF

**DIE BESITZER DIESES
WEGBRIEFES HABEN SICH
MIT DER SUMME:
1 TALER DAS RECHT
ERKAUFT INS DORF
EINZUTRETEN.**

**DIESER BRIEF GILT NUR EINMAL UND
OHNE BRIEF IST DER ZUGANG INS
DORF VERBOTEN
AUGUSTUS IM JAHRE 15 DER
REGENTSCHAFT VON KÖNIG HERODES**

