

SP^{EL}ELTAG Winterthur

Alle Adventstürchen

- 1 Welche Geschichte ist wahr?
- 2 2 spannende Rategeschichten
- 3 Tic-Tak-Toe
- 4 Papier-Wurf-Olympiade
- 5 Wann hast du das letzte Mal Verstecken gespielt?
- 6 Weihnachtssterne-Origami
- 7 Bilder/Wörter erraten
- 8 Oh ja!
- 9 Schiffeversenken
- 10 Kennenlern Obstsalat
- 11 Weihnachts - Stadt - Land - Fluss
- 12 2 spannende Rategeschichten
- 13 Wortketten
- 14 Weihnachts-Pantomime
- 15 Ninja Spiel
- 16 Papierflieger Wettbewerb
- 17 3 spannende Rategeschichten
- 18 Würfle deine Geschichte
- 19 Wer bin ich? Mal umgekehrt!
- 20 Pferderennen
- 21 Weihnachts-Montagsmaler
- 22 Ich schreibe auf meinen Wunschzettel...
- 23 Schätze mal!
- 24 Weihnachtslieder raten / Gewürze raten



SP^{ELT}ELTAG Winterthur

1. Adventstürchen

Welche Geschichte ist wahr?

In diesem Spiel geht es darum, zwei kurze (Lebens-)Geschichten so glaubwürdig wie möglich zu erzählen. Davon ist eine Geschichte wahr und eine gelogen. Die anderen müssen erraten, welche der Geschichten wahr ist.



SP^{ELT}ELTAG Winterthur

2. Adventstürchen

2 spannende Rategeschichten

Das Dinner

Nach einem Dinner in einem Sternerrestaurant müssen sich ein Grossteil der Gäste übergeben. Mit dem Essen war allerdings alles in Ordnung. Was war geschehen?

Die Röhre

Zwei Affen finden auf einer Wiese eine Röhre. Beide schauen in die jeweils gegenüberliegenden Enden. Die Röhre ist weder besonders lang, noch verstopft und gerade. Trotzdem können sich die beiden nicht sehen. Warum?

Lösung
Das Dinner
Das Restaurant befindet sich auf einem Kreuzfahrtschiff. Nach dem Galadinner begann ein heftiger Sturm und viele der Gäste wurden seekrank und mussten sich übergeben.
Die Röhre
Sie schauen zu unterschiedlichen Zeiten in die Röhre.



SP^{ELT}AG Winterthur

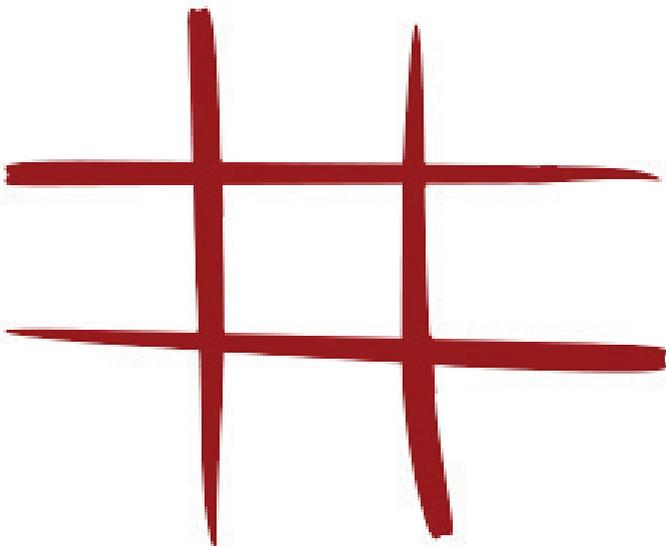
3. Adventstürchen

Tic-Tac-Toe

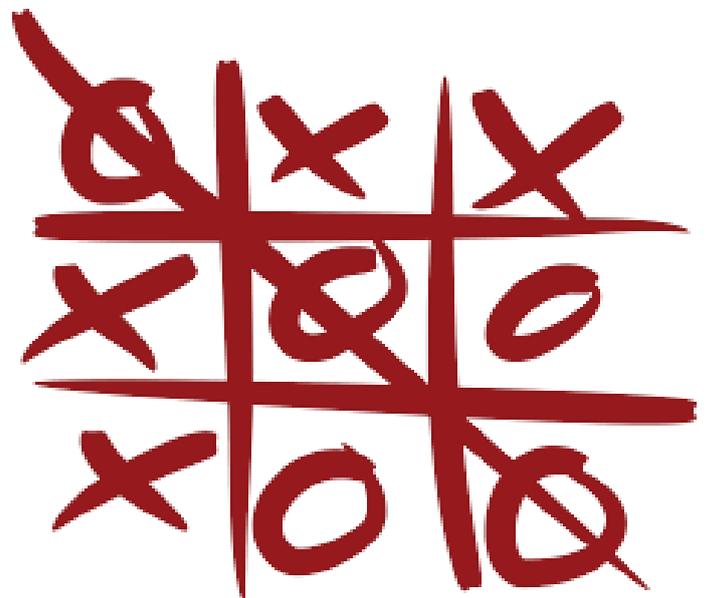
Tic-Tac-Toe oder «Drei gewinnt» ist ein klassisches, einfaches Zweipersonen-Strategiespiel.

Auf einem quadratischen, 3×3 Felder grossen Spielfeld setzen die beiden Spieler abwechselnd ihr Zeichen (ein Spieler Kreuze, der andere Kreise) in ein freies Feld. Der Spieler, der als Erster drei Zeichen in eine Zeile, Spalte oder Diagonale setzen kann, gewinnt. Wenn allerdings beide Spieler optimal spielen, kann keiner gewinnen, und es kommt zu einem Unentschieden. Das heisst, alle neun Felder sind gefüllt, ohne dass ein Spieler die erforderlichen Zeichen in einer Reihe, Spalte oder Diagonalen setzen konnte.

Vorbereitung



Ziel



Material:

- Papier
- Stift



SP^{EL}ELTAG Winterthur

4. Adventstürchen

Papier-Wurf-Olympiade

Papierbälle aus Altpapier formen. Nun wird ein Ziel festgelegt und um die Wette geworfen. Hierbei gilt: Je kreativer und verrückter das Ziel gewählt wird umso besser. Fangt an, über Ecken, über Hindernisse mit Abprallen das gewünschte Ziel zu treffen.

Material:
- Altpapier



SP^{ELT}ELTAG Winterthur

5. Adventstürchen

Wann hast du das letzte Mal Verstecken gespielt?

Verstecken ist nur etwas für Kinder! Weit gefehlt, es kann auch im erwachsenen Alter unglaublich viel Spass machen, sich zu verstecken und gegenseitig zu suchen.

Schnapp dir deine Freunde, Teamkollegen oder Familie und spiel Verstecken wie zu Kinderzeiten!

Viel Spass!!



SP^{ELT}ELTAG Winterthur

6. Adventstürchen

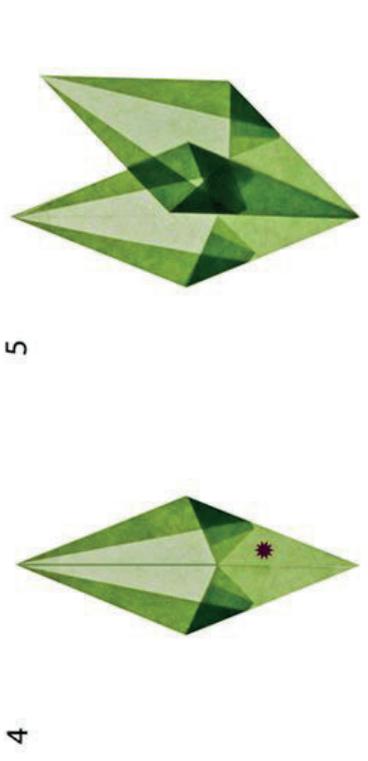
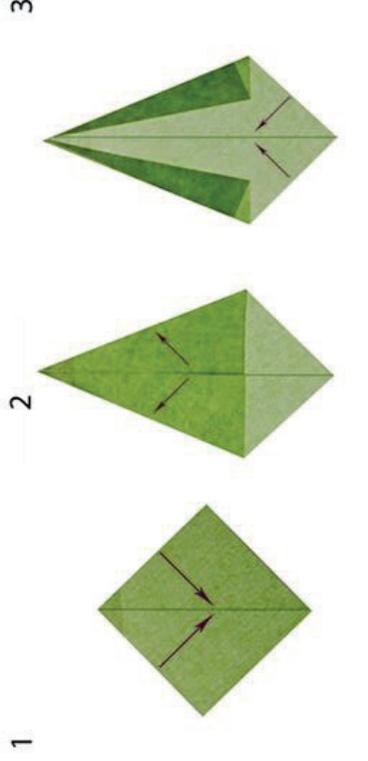
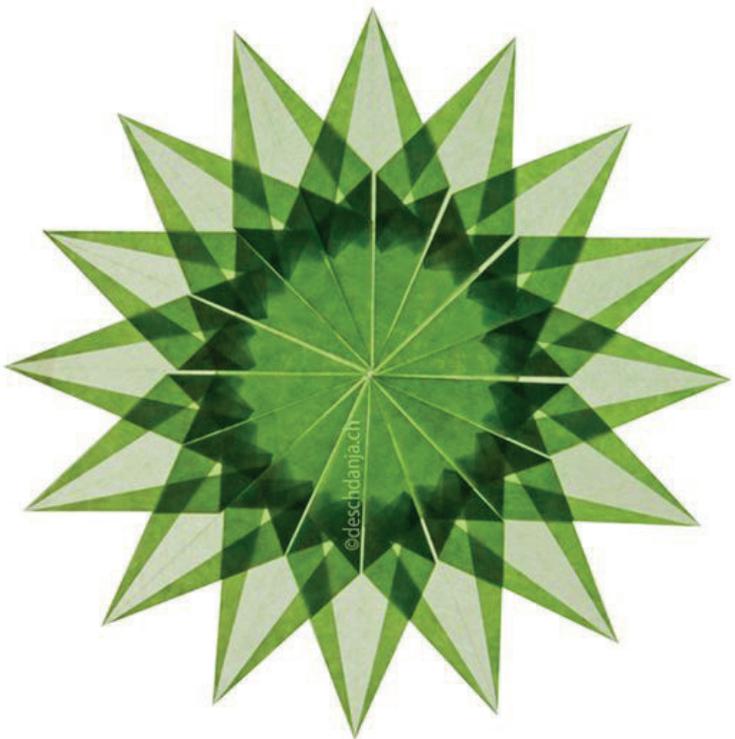
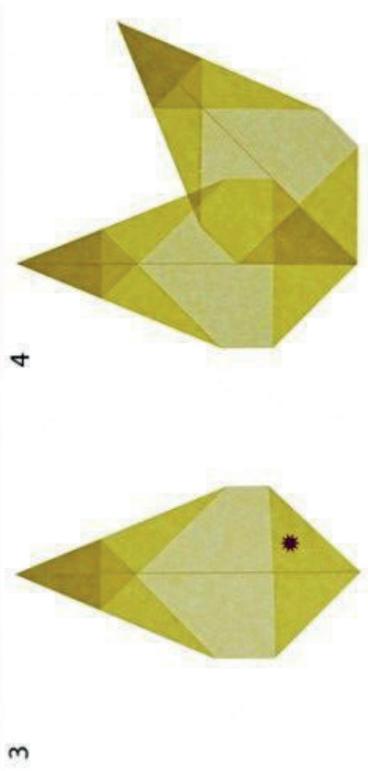
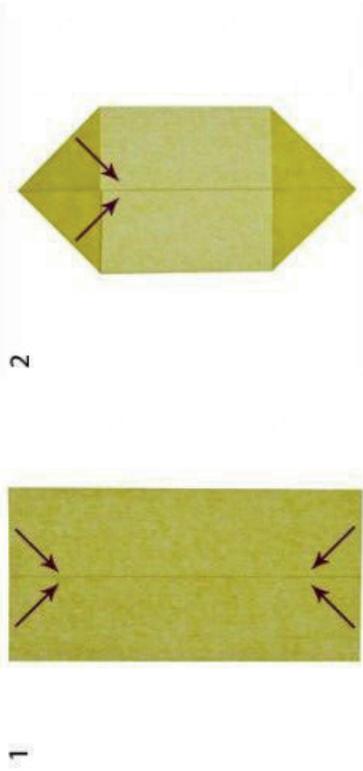
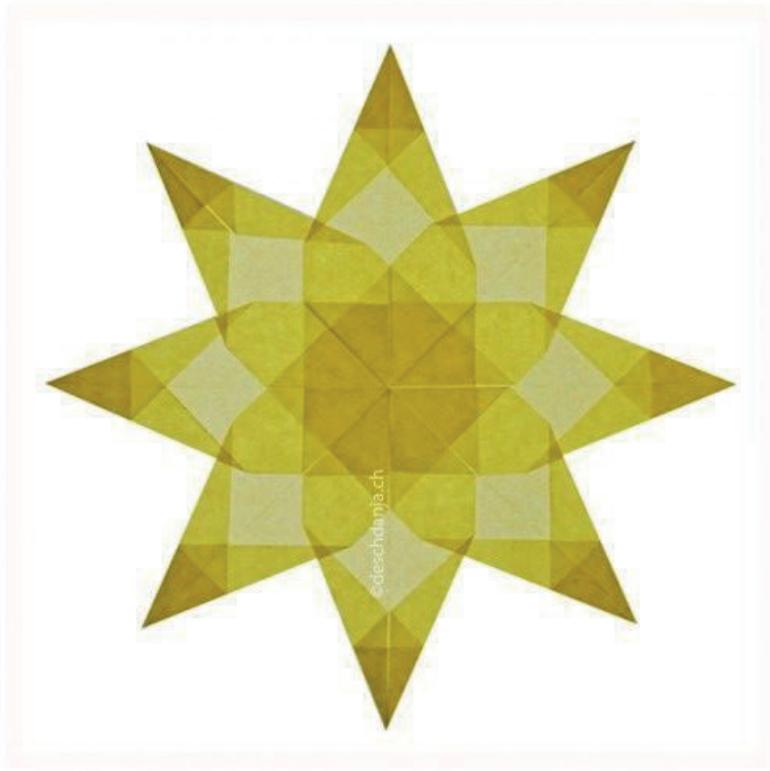
Weihnachtssterne-Origami

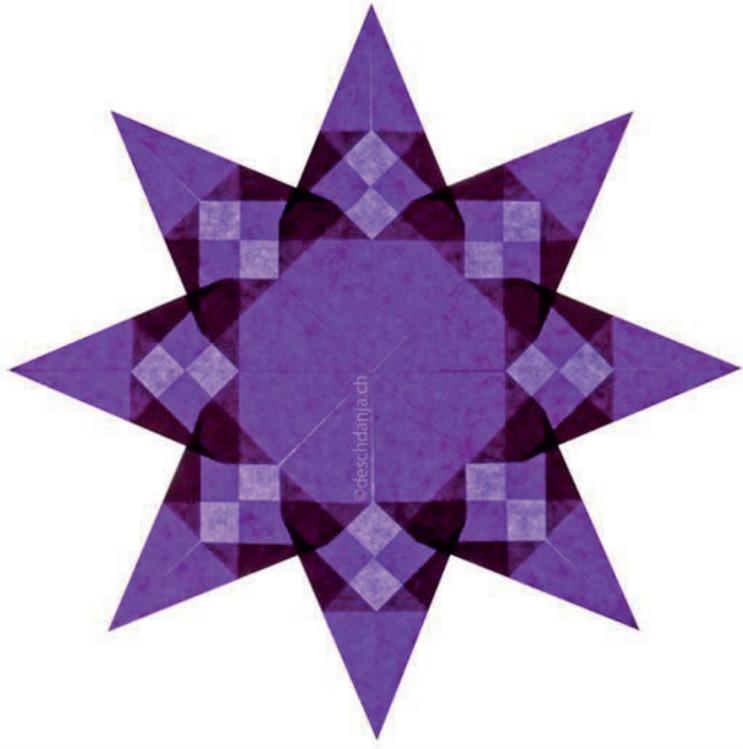
Im Anhang findest du die Falтанweisung für tolle Weihnachtssterne-Origami. Einige sind etwas schwerer, andere sind auch für junge Kinder geeignet. Aus den gefalteten Origamis lässt sich eine schöne Weihnachtsdekoration basteln, ohne viel Material und Aufwand.

Material:

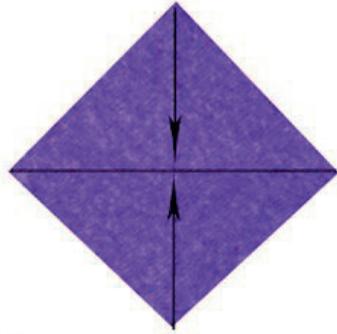
- farbiges Papier
- Seidenpapier
- Schere
- Falтанleitung



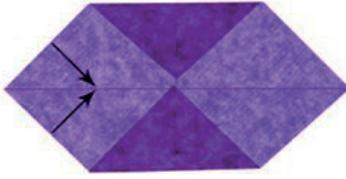




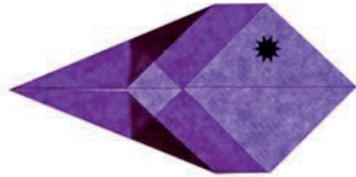
1



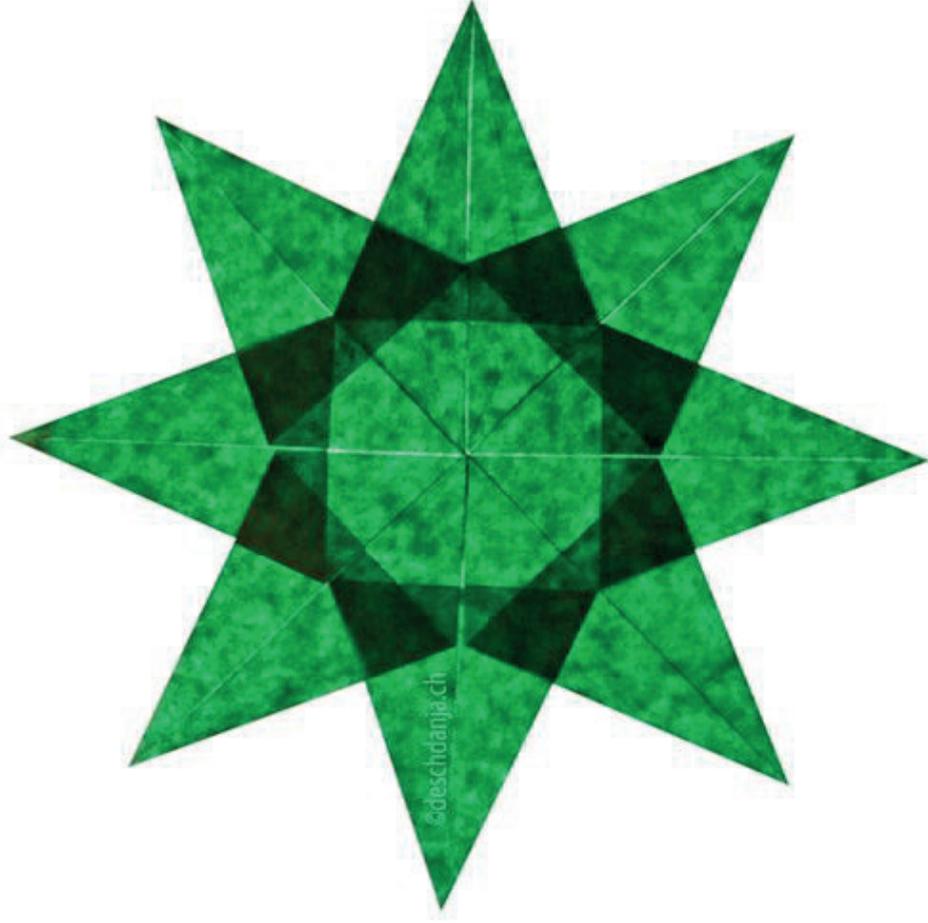
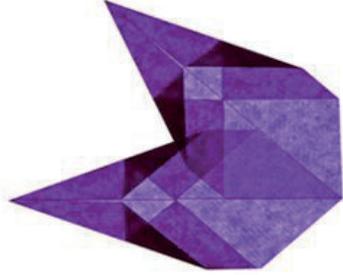
2



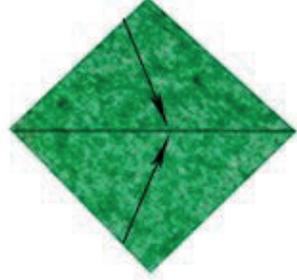
3



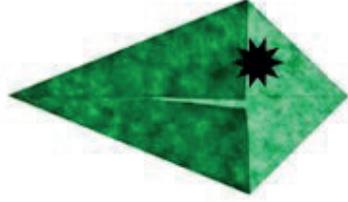
4



1



2



3



SP[👤]EELTAG Winterthur

7. Adventstürchen

Bilder/Wörter erraten (Variante 1)

Suche dir einen Partner und zeichne Bilder oder schreibe Wörter auf den Rücken deines Partners. Dieser muss erraten, was du gezeichnet bzw. geschrieben hast. Mit kleinen Tipps kannst du auch Hilfestellung bieten. Wenn das Bild/Wort erraten ist, tauscht ihr.

Bilder/Wörter erraten (Variante 2)

Wenn ihr Steine oder ähnliches zur Verfügung habt, könnt ihr damit genauso gut Bilder und Wörter auf den Boden legen, die möglichst schnell von deinem Gegenüber erraten werden müssen. Diese Variante lässt sich auch sehr gut in Gruppen spielen.

Material:

- alles, was ihr findet um Bilder oder Wörter zu legen (Steine, Blätter, Stöcke usw.)



SP^{ELT}AG Winterthur

8. Adventstürchen

Oh ja!

Alle stehen im Kreis. Wer anfängt, sagt «Wir machen jetzt alle...». Alle rufen «Oh ja! Oh ja!» und machen das Gesagte. So geht es reihum.

Beispiele: «Wir machen jetzt alle eine Grimasse.» oder «Wir klopfen uns alle auf den Bauch.». Das Spiel ist beendet, wenn euch nichts mehr einfällt oder ihr keine Lust mehr habt.

Tipp:

Dieses Spiel ist super für eine Auflockerung nach langem ernsthaften Arbeiten oder um alle Albernheiten rauszulassen, bevor man konzentriert arbeiten möchte.



SP^{EL}ELTAG Winterthur

9. Adventstürchen

Schiffeversenken

Auf das Karopapier wird ein Spielfeld in der Grösse von 7×7 Kästchen aufgemalt. (Kann beliebig verkleinert oder erweitert werden). Die Kästchen werden waagrecht mit den Zahlen von 1 bis 7 bezeichnet und senkrecht mit den Buchstaben von A bis G eingetragen. Von diesem Spielplan benötigt jeder Spieler zwei Stück.

Auf einen Plan malt jeder seine Schiffe ein. Die Schiffe dürfen nur waagrecht oder senkrecht (nicht ums Eck gehen oder diagonal) platziert werden. Der Gegner sollte nicht sehen, wo du deine Schiffe einzeichnest, denn seine Aufgabe ist es, sie zu finden.

Jeder Spieler hat 4 Schiffe:

1x Boot – 2 Kästchen

1x Schiff – 3 Kästchen

1x Kreuzfahrtschiff – 4 Kästchen

1x Marineschiff – 5 Kästchen

Der erste Spieler fängt an und nennt ein Feld auf dem Spielplan z.B. «G» und dann die Zahl der senkrechten Reihe, also G5. Daraufhin schaut der andere Spieler auf seinen Plan, ob in dem genannten Kästchen ein Teil eines Schiffes liegt. Hat der Gegner ein Stück Schiff gefunden, sagt der Spieler: «Getroffen». Ist da aber kein Stück Schiff zu finden, sagt er «Wasser».

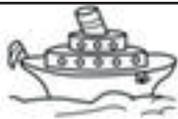
Der Spieler, der am Zug war, trägt danach das abgefragte Feld in seine leeren Spielplan ein. Wie er das macht, ist ihm überlassen z.B. bei «Wasser» einen Kreis malen und bei «Getroffen» ein Kreuz machen. Gespielt wird immer im Wechsel. Hat ein Spieler ein Stück Schiff getroffen, darf er noch einmal raten. Sobald alle Teile eines Schiffes gefunden wurden, sagt man «versenkt». Das Spiel geht so lange, bis einer der beiden Spieler alle Schiffe seines Gegners gefunden bzw. «versenkt» hat.

Material:

- Papier

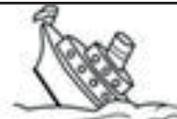
- Stift





Ich

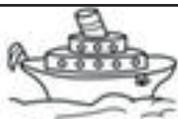
Schiffe versenken



Gegner

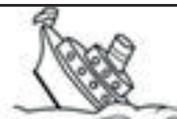
	1	2	3	4	5	6	7
A							
B							
C							
D							
E							
F							
G							

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B							
C							
D							
E							
F							
G							



Ich

Schiffe versenken



Gegner

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B							
C							
D							
E							
F							
G							

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B							
C							
D							
E							
F							
G							



SP^{ELT}ELTAG Winterthur

10. Adventstürchen

Kennenlern Obstsalat

Geschlossener Sitzkreis mit einem Stuhl weniger, als Leute da sind.

Jemand steht in der Mitte und sagt: «Ich mag alle, die...» und danach etwas über sich. Beispiele:

«Ich mag alle, die eine Brille tragen.» (sie trägt also selbst eine Brille)

«Ich mag alle, die im ersten Quartal des Jahres Geburtstag haben.»

«Ich mag alle, die Informatik studieren.»

«Ich mag alle, die morgens schlecht aus dem Bett kommen.»

Dann stehen alle auf, auf die dieses Merkmal zutrifft, und suchen sich einen neuen Platz (nicht den Platz der Nachbarin, sonst wird es zu einfach). Wer vorher in der Mitte war, sollte dabei versuchen, einen der freien Plätze zu bekommen. Wer keinen Platz kriegt, steht als Nächste/r in der Mitte. Und sagt: «Ich mag alle, die...»



SP^{EL}ELTAG Winterthur

11. Adventstürchen

Weihnachts - Stadt - Land - Fluss

Anstatt mit den klassischen Begriffen wie Stadt, Land und Fluss mit Begriffen rund um Weihnachten spielen. Z.B. Weihnachtsgebäcke, Namen von Personen, die ihr an Weihnachten trifft, Weihnachtssymbole etc.

Erklärung von Stadt, Land, Fluss

Vor Spielbeginn wird unter den Spielern das Grundthema besprochen. Z.B. Tiere, Pflanzen, Berufe, Prominente oder eben Büro. Hat man sich geeinigt, legt jeder Mitspieler auf seinem Zettel mehrere Spalten an und beschriftet diese entsprechend dem Thema. Dann kann es schon fast losgehen. Was noch fehlt, ist einzig der Buchstabe, mit dem die Begriffe der einzelnen Kategorien beginnen müssen. Um den Anfangsbuchstaben zu ermitteln, geht der Startspieler in Gedanken das Alphabet durch; sein rechter Sitznachbar muss dann zu einem Zeitpunkt seiner Wahl laut «Stopp» sagen. Sollte der Startspieler bei «Z» ankommen, bevor sein Sitznachbar «Stopp» sagt, fängt er im Alphabet wieder von vorne an. Sobald der Anfangsbuchstabe ermittelt ist, fangen alle Mitspieler mit dem Aufschreiben an. Der erste Spieler, der alle Begriffe notiert hat, beendet durch ein lautes «Stopp» die Spielrunde. Alle anderen Mitspieler dürfen ein angefangenes Wort fertig ausschreiben, müssen danach aber den Stift zur Seite legen. Die Ergebnisse der Teilnehmer werden miteinander verglichen. Richtige Begriffe, die bei mehr als einem Spieler vorkommen, geben in der Regel 5 Punkte, während Begriffe, die nur ein Spieler gefunden hat, 10 Punkte wert sind. 20 Punkte kann man geben, wenn der Spieler als einziger ein Wort in dieser Kategorie gefunden hat. Nach der Auswertung ist der Spieler rechts vom Startspieler als nächstes dran, das Alphabet aufzuzählen. Das Spiel endet nach einer zu Spielbeginn festgelegten Anzahl an Runden und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Material:

- Papier
- Stifte



SP^{EL}ELTAG Winterthur

12. Adventstürchen

2 spannende Rategeschichten

Der geheimnisvolle Ballon

Der kleine Sohn bläst einen Luftballon auf und spielt ein paar Minuten damit rum. Anschliessend verlässt seine Mutter mit ihm die Wohnung. Der Ballon bleibt zurück. Als sie einige Stunden später wieder zurückkehren, staunen die beiden nicht schlecht, denn der Luftballon befindet sich 5 cm über dem Boden. Was war passiert?

Die Frau

Eine Frau betritt in Begleitung eines Mannes, den sie sehr liebt ein Gebäude. Kurz darauf kommt sie mit einem anderen Mann, den sie sehr liebt wieder heraus. Was ist geschehen?

Die Frau
Es ist die Hochzeit der Frau. Sie wird von ihrem Vater in die Kirche gebracht und verlässt die Kirche mit ihrem Ehemann.

Der geheimnisvolle Ballon
Während ihrer Abwesenheit ereignete sich ein Wasserrohrbruch. Die Wohnung wurde überschwemmt und der Luftballon schwamm dadurch 5 cm über dem Boden.



SP^{ELT}ELTAG Winterthur

13. Adventstürchen

Wortketten

Hier geht es darum Wörter zu finden, bei denen mindestens der letzte Wortteil identisch ist. Spieler/in 1 denkt sich ein Wort aus, das aus zwei oder mehr zusammengesetzten Wörtern besteht, beispielsweise «Butterbrot». Der nächste Spieler/in muss dann mit dem hinteren Wort ein neues Wort bilden. Aus «Butterbrot» wird beispielsweise also «Brotkorb» und daraus «Korbmacher». Für kleinere Kinder eignet sich die einfachere Variante. Es wird ein Hauptwort gesucht und jeder versucht, möglichst viele zusammengesetzte Wörter zu finden, die das Hauptwort enthalten.



SP^{IEL}ELTAG Winterthur

14. Adventstürchen

Weihnachts-Pantomime

Begriffe erraten mittels pantomimischer Vorführung: Es werden zwei Spiel-Teams gebildet. Beide Teams sollten aus der gleichen Anzahl von Spielern bestehen. Vorher werden beliebige Anzahl von Begriffen auf kleine Zettel geschrieben. Abwechselnd zieht dann jeweils ein Mitspielender, der einen oder andern Gruppe eine verdeckte Karte. Nun muss er oder sie versuchen, innerhalb einer vorgesetzten Zeit (z.B. 1, 2 oder 3 Minuten oder 1 Sanduhrlänge) den gezogenen Begriff pantomimisch darzustellen. So, dass es für alle gut sichtbar ist. Die Gruppe, die den Begriff zuerst errät, gewinnt 1 Punkt. Wenn der Begriff in der erforderlichen Zeit nicht herausgefunden wird, gewinnt die Gruppe des Darstellenden den Punkt.

Begriff-Ideen:

- Gueztli backen
- Weihnachtsbaum
- Adventskranz
- Samichlaus
- Engel
- Singen
- Adventskalender
- Geschenke auspacken
- Schnee
- Weihnachtsessen
- Schneemann
- Glühwein
- Weihnachtsschmuck
- Schlittschuhlaufen
- Nüsse knacken

Material:

- (Alt-) Papier
- Stifte



SP^{ELT}AG Winterthur

15. Adventstürchen

Ninja Spiel

Alle Teilnehmende stellen sich in einem Kreis auf. Dann rufen sie «eins, zwei, drei, Ninja». Bei «Ninja» machen alle einen möglichst grossen Sprung nach aussen und frieren ein. Spieler 1 beginnt und versucht mit einer seiner Hände, eine Hand seines Mitspielers abzuschlagen. Dazu darf er nur einen Schritt/Sprung machen. Spieler 2 muss versuchen dem Angriff auszuweichen, indem er seine Hand wegzieht. Nach jeder Bewegung müssen beide (Angreifer und Verteidiger) jedoch wieder einfrieren und dürfen sich erst wieder bewegen, wenn sie an der Reihe sind oder Ausweichen müssen.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe (im Uhrzeigersinn der Anfangsaufstellung der Nächste) und versucht ebenfalls, die Hand eines beliebigen Mitspielers abzuschlagen. Dazu darf nun er einen Sprung machen.

Ziel ist es, die Hand zu treffen. Wenn dies geschieht, muss die getroffene Hand aus dem Spiel genommen werden und hinter dem Rücken verschränkt werden. Derjenige, der zuletzt noch Hände hat, hat gewonnen.



SP^{IEL}ELTAG Winterthur

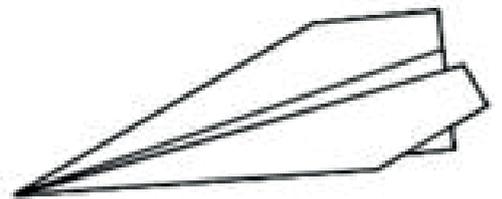
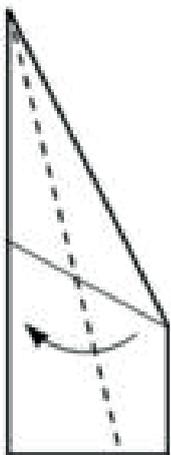
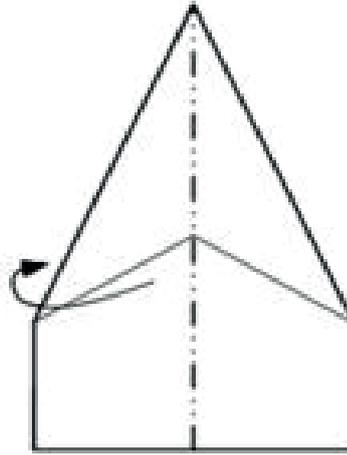
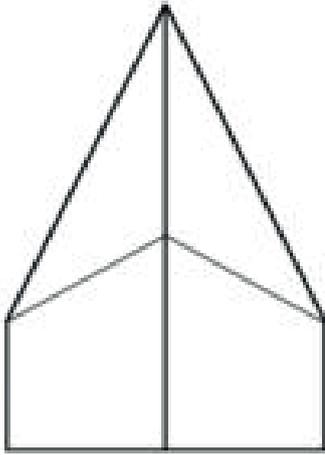
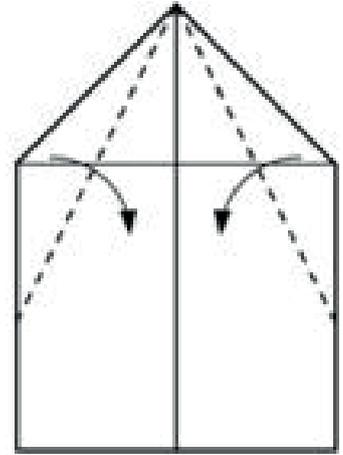
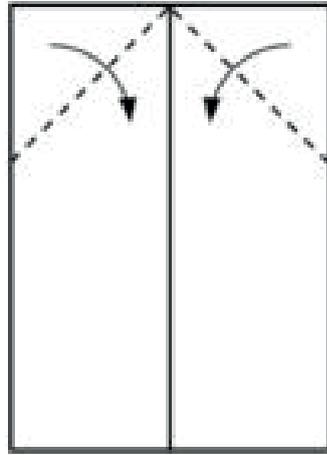
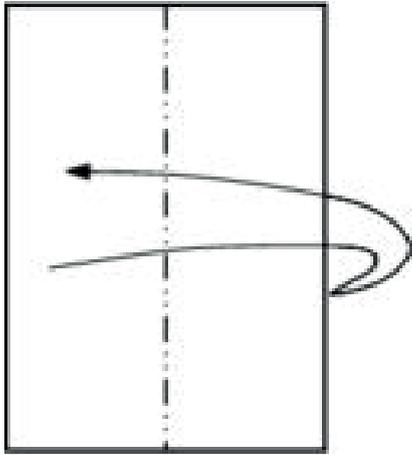
16. Adventstürchen

Papierflieger Wettbewerb

Jeder Spieler oder Spielerin bastelt einen Papierflieger, den er mit seinem Namen beschriftet, um Verwechslungen zu vermeiden. Die Flieger dürfen getestet werden. Beim eigentlichen Wettbewerb ist nur ein Versuch erlaubt. Setzt für euch eine Startlinie fest. Der Papierflieger, welcher am weitesten von der Startlinie liegen bleibt, hat gewonnen.

Material:
- Papier
- Stifte





SP^{EL}ELTAG Winterthur

17. Adventstürchen

3 spannende Rategeschichten

Fund im Frühling

Im Frühjahr finden Kinder auf der Wiese 2 Kartoffeln, eine lange Möhre und einen alten schwarzen Hut. Keiner weiss, wie die Sachen dahin kommen. Was ist passiert?

Verrückte Leute

Da schiebt jemand einen Stein vor ein Hotel, zahlt 40.000 Euro und geht weiter. Wo liegt das Hotel?

Was ist das denn für ein Ort?

Gestern sass ich auf einem rosa Elefanten und hinter mir fuhr ein Polizeiauto. Wo befand ich mich?

Lösung
Fund im Frühling
Der Schneemann vom Winter ist geschmolzen.
Verrückte Leute
Das Haus liegt auf der Schlossallee von Monopoly.
Was ist das denn für ein Ort?
Auf dem Kinderkarussell.



SP^{ELT}AG Winterthur

18. Adventstürchen

Würfle deine Geschichte

Bastelt aus Papier vier Würfel. Auch mehr, wenn ihr wollt. Auf die Würfelseiten schreibt oder zeichnet ihr vorgehend verschiedene Symbole oder Begriffe wie Katze, Mond oder Computer. Die fertigen Würfel werden alle auf einmal gewürfelt. Mit den gewürfelten Symbolen oder Begriffen gilt es nun, eine Geschichte zu erzählen. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

1. Spielvariante

Du erzählst die Geschichte deinen Mitspielern und sie passen auf, dass du alle Bilder einbaust.

2. Spielvariante

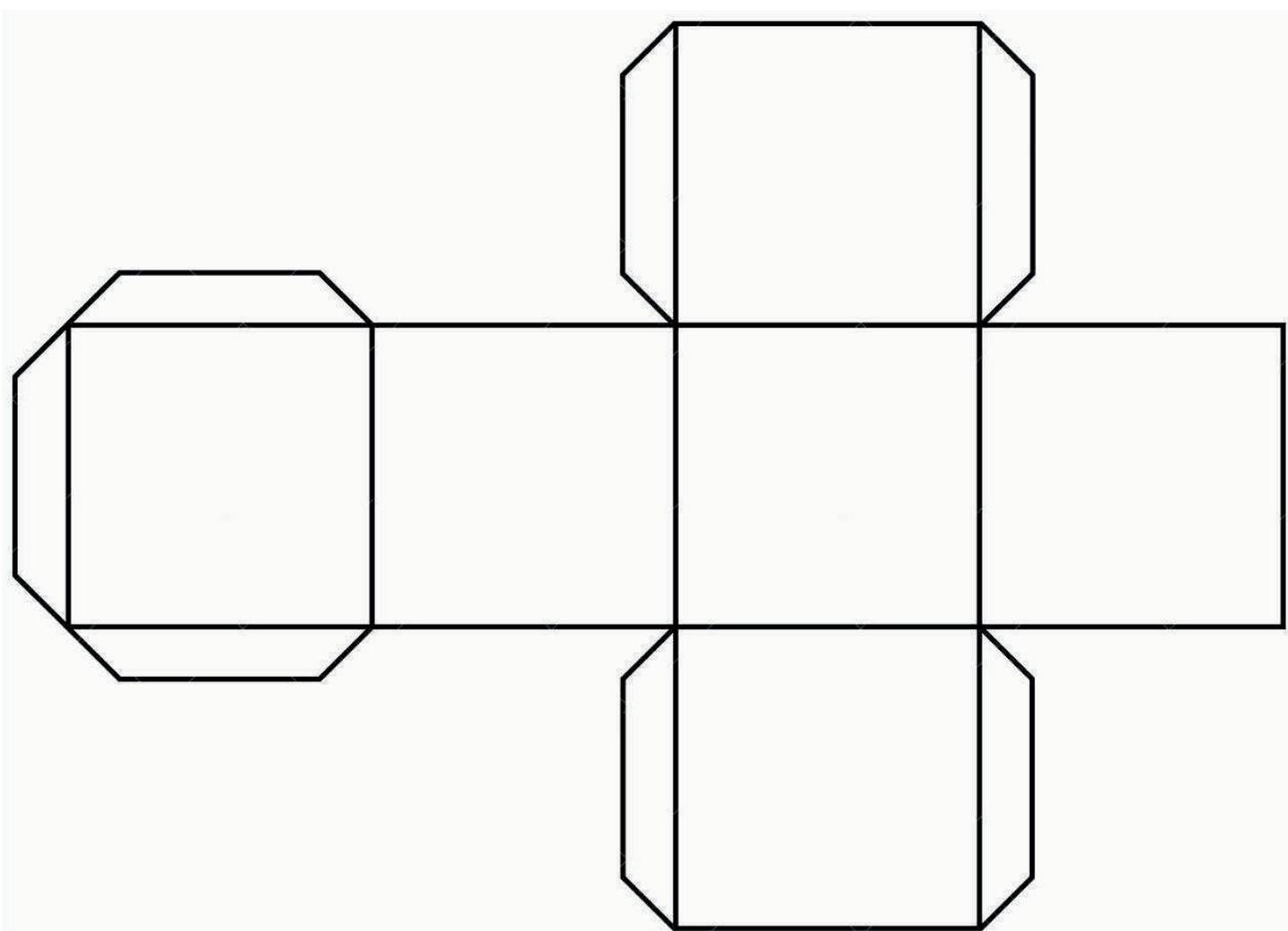
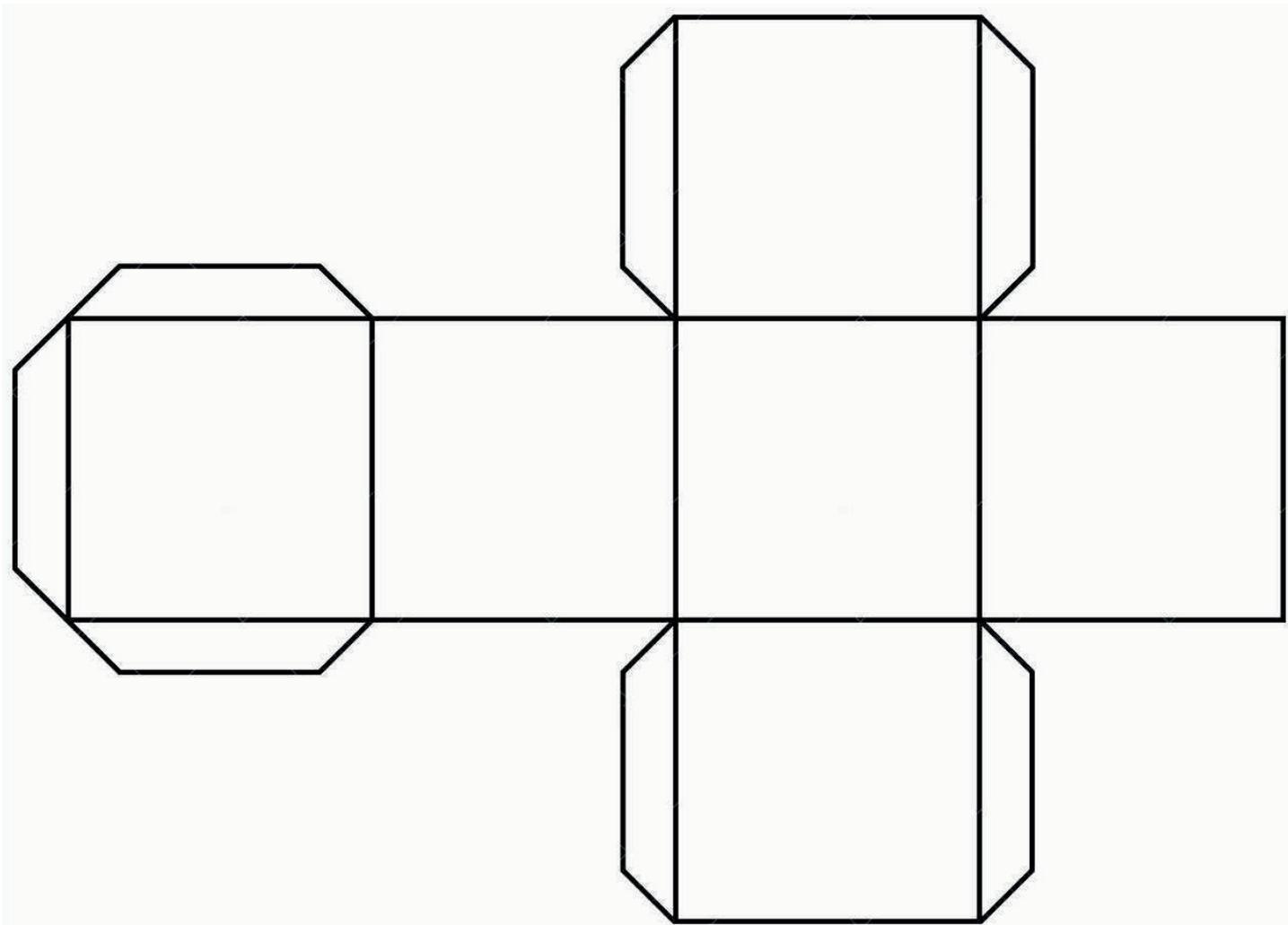
Ein Spieler beginnt mit der Geschichte und baut dazu eines der Bilder ein. Dann muss der nächste Spieler mit der Geschichte fortfahren und ein weiteres Bild einbauen. Das geht so lange weiter bis keine Würfel mehr übrig sind. Wichtig: Die Geschichte muss einen Zusammenhang ergeben, es dürfen nicht unterschiedliche Geschichten pro Spieler entstehen.

Diese Würfel können auch Ideen für Aufsätze oder Kurzgeschichten liefern.

Material:

- Papier
- Würfel-Bastel-Vorlage
- Schere
- Leimstift
- Stifte





SP^{ELT}AG Winterthur

19. Adventstürchen

Wer bin ich? Mal umgekehrt!

1. Jeder schreibt auf einen Zettel den Namen einer Person oder eines Gegenstandes. Das Thema wird vorher in der Gruppe abgesprochen. Den Zettel legt ihr verdeckt vor euch auf den Tisch.

2. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Begonnen wird beim jüngsten Spieler. Reihum darf nun jeder der Runde raten, welche Person oder Gegenstand der jüngste Spieler gewählt hat. Erlaubt sind dazu nur Fragen, die mit JA oder NEIN beantwortet werden können. Beispiel: «Bist du eine Frau?»

3. Der an der Reihe darf solange Fragen stellen, wie die Fragen mit JA beantwortet werden. Bei einem NEIN, ist der nächste an der Reihe Fragen zu stellen. Haben alle der Runde Fragen an den jüngsten Spieler gestellt, werden nun Fragen an die nächste Person der Runde gestellt.

4. Gewonnen hat, wer am längsten inkognito bleibt, wessen Identität die anderen also erst als letztes herausbekommen.

Natürlich darf mit der Zeit auch der eine oder andere Tipp gegeben werden.

Material:

- Papier
- Stift



SPIELTAG Winterthur

20. Adventstürchen

Pferderennen

Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer sitzen auf dem Boden im Kreis und stellen durch Bewegungen und Laute gemeinsam ein Pferderennen dar. Spass garantiert.

1. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer knien auf dem Boden so dicht nebeneinander, dass sich ihre Schultern berühren. Sie bilden dabei einen Kreis.
2. Die Spielleitung erzählt eine Geschichte von einem Pferderennen: Sie fragt die Mitspieler, wie es sich auf einer Pferderennbahn anhört und klopft sich dabei bereits mit den Händen auf die Oberschenkel. Alle machen es ihr nach. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sind nun Pferde, die an einem Hindernisrennen teilnehmen. Die Spielleitung führt die «Pferde» zum Start. Unruhe vor dem Start: Die Gruppe trippelt mit den Fingerspitzen auf den Boden. Dann lässt die Spielleitung einen kleinen Augenblick ihre Hände auf den Oberschenkeln ruhen, bis Ruhe eingekehrt ist.
3. Dann klatscht sie in die Hände und ruft laut «Start!» (Aufspringen ist sehr effektiv.) Alle Mitspieler schlagen ihre Hände auf die Oberschenkel.
4. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer machen nun die Bewegungen der Spielleitung nach. Sie führt um die Bahn: Rechtskurve (nach rechts legen), Linkskurve (nach links legen), Hindernis (Hände vollführen eine wellenförmige Bewegung; Aufspringen ist auch möglich), Doppelhindernis (zweifache Bewegung - zweifaches Aufspringen), Linkskurve (nach links legen), Holzbrücke (mit Fäusten auf den Brustkorb schlagen), Wassergraben (mit den Fingern an den Lippen «Plätschern» imitieren), Rechtskurve (nach rechts legen), Zielgerade und Endspurt (Schlagfrequenz erhöhen), Tribüne und Zieleinlauf (lautes Klatschen und Jubelgeschrei).

SP^{ELT}ELTAG Winterthur

20. Adventstürchen

Weitere mögliche Motive:

- schneller Pferdegalopp: sich schnell auf die Schenkel klopfen
- langsamer Pferdegalopp: sich langsam auf die Schenkel klopfen
- Hindernis: die Gruppe richtet sich gemeinsam auf, hebt die Arme bis auf Kopfhöhe und gibt einen Laut (z.B. Hoh) von sich
- Dreifach-Oxer: siehe erstes Hindernis mal drei
- Hubschrauberperspektive: mit den Fäusten auf die Brust klopfen, dazu: «Flap, Flap, Flap»
- fotografierender Fan: Fotografierbewegung machen, «Klick, klick, klick»

Die Spielleitung kann je nach Ausdauer der Teilnehmerinnen und Teilnehmer die «Rennstrecke» sehr abwechslungsreich gestalten.



SP^{ELT}AG Winterthur

21. Adventstürchen

Weihnachts-Montagsmaler

Im Vorfeld werden auf kleine Zettel Begriffe zum Thema Weihnachten geschrieben, welche dann gezeichnet werden müssen. Die Teilnehmenden teilen sich in zwei Teams auf. Zuerst zieht ein Mitspieler des ersten Teams einen verdeckten Zettel. Er zeichnet innerhalb der festgelegten Zeit (z.B. 1, 2 oder 3 Minuten oder 1 Sanduhrlänge) den gezogenen Begriff. So, dass er für alle gut sichtbar ist. Beide Teams versuchen nun den Begriff zu erraten. Die Gruppe, die den Begriff zuerst errät, gewinnt 2 Punkte. Wenn der Begriff in der erforderlichen Zeit nicht herausgefunden wird, gewinnt die Gruppe des Malenden 1 Punkt. Nun zieht ein Mitspieler des zweiten Teams einen Zettel und das Spiel geht weiter.

Material:

- (Alt-) Papier
- Flipchart, Grosses Papier oder Tafel
- Stifte



SP^{ELT}AG Winterthur

22. Adventstürchen

Ich schreibe auf meinen Wunschzettel...

Dies ist eine Variante von «Ich packe meinen Koffer und nehme mit».

Der erste Spielende beginnt mit dem Satzanfang: «Ich schreibe auf meinen Wunschzettel: Eierpunsch.»

Nun kommt der nächste Spielende an die Reihe und wiederholt: «Ich schreibe auf meinen Wunschzettel: Eierpunsch und...» und ergänzt einen weiteren Begriff, der zu Weihnachten passt z.B. ein Rentierschlitten. Jeder Spieler wiederholt also alle Begriffe, die auf dem Weihnachtzettel stehen und ergänzt einen neuen.

Nacheinander scheiden alle Spieler aus, die sich nicht an alle Begriffe erinnern oder falsche Begriffe nennen. Die Person, die sich zuletzt noch an alles erinnert, gewinnt.



SP^{ELT}AG Winterthur

23. Adventstürchen

Schätze mal!

Das Spiel kannst du überall spielen. Egal ob im Zug oder zu Hause. Z.B. könnt ihr raten wie viele Menschen bei einer Zughaltestelle einsteigen oder wie viele rote Gegenstände sich in eurem Raum befinden. Dann wird nachgezählt. Wer am nächsten dran liegt, gewinnt die Runde.



SP^{EL}ELTAG Winterthur

24. Adventstürchen

Weihnachtslieder raten

Dieses Spiel kann man mit einzelnen Teilnehmenden oder mit Gruppen spielen. Ein Mitspieler spielt verschiedene Weihnachtslieder zwischen fünf und zehn Sekunden an einer beliebigen Stelle des Liedes an. Wer die meisten Lieder errät, gewinnt. Wahlweise können die Lieder auch gesummt anstatt abgespielt werden.

Gewürze raten

Man sucht sich verschiedene (möglichst weihnachtliche) Gewürze raus. Dann werden den Teilnehmern die Augen verbunden und die Gewürze vor die Nase gehalten. Wer die meisten Gewürze errät, gewinnt.

Material:

- Abspielgerät
- Weihnachtslieder
- Gewürze
- Augenbinde oder Schal

