

Stationsspiel Weihnachtsfeier (Turmfalken 2024)

Story: Die Kinder sind Hirten und wollen sich eigentlich auf den Weg machen zur Krippe in Betlehem. Allerdings sind ihnen leider ihre Schafe weggelaufen und ohne die wollen sie natürlich nicht los. Um sie wiederzufinden, machen sie sich auf den Weg und begegnen dabei allerlei Personen aus der Weihnachtsgeschichte bzw. solchen, die mit dieser im Zusammenhang stehen. Alle, denen die Hirten begegnen, können ihnen dabei helfen, ein Schaf zu finden. Dafür muss allerdings zunächst eine Aufgabe erfüllt werden.

Umsetzung: Die Aufgaben an den Stationen sind ideal für kleinere Gruppen (z.B. 4 – 5 Personen), daher sollte man große Gruppen entsprechend aufteilen. Es gibt insgesamt neun ausgearbeitete Stationen, bei Bedarf könnt ihr aber auch weniger nehmen oder noch zusätzliche entwickeln. Die Personen, die die Stationen übernehmen, sollten in ihre Rolle eintauchen und den Kindern entsprechend begegnen. Am besten geht das, wenn sie sich zumindest etwas verkleiden. Wir haben das Spiel im Gemeindehaus gespielt, aber natürlich könnte man es auch draußen spielen. Auf den folgenden drei Seiten sind die einzelnen Rollen näher beschrieben.

Dauer: Wir haben ca. 50 Minuten gespielt. Wie lange die Kinder an den einzelnen Stationen benötigen, könnt ihr aber recht variabel gestalten. Auch durch größere Distanzen zwischen den Stationen lässt sich die Spielzeit verlängern.

Material: Bei den Rollen ist jeweils angegeben, welches Material benötigt wird. Für die Schafe benötigt ihr Schafstempel entsprechend der Anzahl der Stationen (und dazu Stempelkissen, am besten in unterschiedlichen Farben). Vorlagen für die Laufkarten, mit denen die Kinder die Schafe sammeln, findet ihr weiter unten. Auch ein paar andere Materialien, die ausgedruckt werden müssen, findet ihr unten.

Eine Besonderheit stellt der Schaukelelch bei der Station der Eselshändlerin dar. Falls ihr keinen parat habt (wovon wir ausgehen ;-), nehmt einfach etwas Ähnliches, z.B. ein Schaukelpferd oder ein sehr großes Plüschtier.

Engel Gabriela und Rafaela

Ihr seid Engel und begeisterter Sänger im Engelchor. Jetzt, wo der Retter der Welt geboren wurde, könnt ihr Engel einfach nicht aufhören, vor Freude zu singen. Da bleibt eigentlich keine Zeit, sich um verirrte Schafe zu kümmern. Vor allem, weil ihr gerade ein ganz anderes Problem habt: So langsam kommen euch die Lieder, die ihr als Engelschor immer so singt, wieder zu den Ohren heraus. Ob die Hirten euch wohl ein Weihnachtslied ihrer Wahl vorsingen können, damit ihr auf neue Liedideen kommt? Dann könntet ihr ihnen vielleicht doch mit dem Schaf finden, ihr habt da kürzlich eines gesehen.

Aufgabe: Weihnachtslied singen

Material: Stempel

Ort:

Septimus Spekulatius

Du bist römischer Beamter, genauer gesagt dritter Sekretär des Stadthalters Quirinius. Und eigentlich hast du wirklich keine Zeit, dich mit Schafen zu beschäftigen – du musst schließlich gerade für Kaiser Augustus eine Volkszählung organisieren. Aber tatsächlich ist dir gerade ein herrenloses Schaf zugelaufen. Das kannst du als sorgfältiger Beamter aber natürlich nicht einfach so rausgeben. Die Hirten müssen dir schon den Abholschein A38 bringen, wenn sie ihr Schaf wiederhaben wollen. Wo sie den herbekommen? Einfach den [Waldläufer]zeichen durch das Haus der Behörde folgen.

Aufgabe: Abholschein A38 abgeben

Material: Stempel, Waldläuferzeichen aus Papier (vor Spielstart aufhängen), Abholschein A38 (9x)

Ort:

Zimmermann Hananias

Du bist Zimmermann und ein Kollege von Joseph. Seit Joseph in Elternzeit ist, musst du die ganze Arbeit auf der Baustelle alleine erledigen. Und jetzt sollst du dich auch noch um Schafe kümmern? Was denken sich die Hirten dabei eigentlich!?! Na gut, wenn sie dir helfen, ein paar Nägel in den dicken Balken einzuschlagen, dass kannst du ihnen vielleicht doch einen Tipp in Sachen Schaf geben.

Aufgabe: Nägel einschlagen

Material: Stempel, dickes Holzstück, Nägel, Hammer

Ort:

Eselhändlerin Salome

Du bist Eselhändlerin – zumindest warst du es. Aber die Esel gingen in den letzten Tagen wegen dem ganzen Herumgereise wegen der Volkszählung weg wie warme Semmeln. Den letzten hast du vor ein paar Tagen einem Paar aus Nazareth verkauft. Die Frau war hochschwanger, die konnte kaum noch laufen. Und jetzt ist kein Esel mehr übrig, sondern nur noch dieses merkwürdige Tier, dass dir neulich ein Händler aus dem Norden angedreht hat. So eine Art Hirsch oder so. Der ist noch störrischer als ein Esel! Wenn die Hirten dir helfen, den zu zähmen und durch den Trainingsparcours zu befördern, dann hilfst du ihnen vielleicht auch mit dem Schaf weiter.

Aufgabe: Schaukelelch durch den Parcours befördern

Material: Stempel, Schaukelelch, Zeug für den Parcours

Ort:

Elisabeth

Du bist Elisabeth, Frau des Priesters Zacharias und eine Verwandte von Maria. Es freut dich sehr, dass die Hirten ihr und dem Neugeborenen einen Besuch abstatten wollen. Maria ist bestimmt fix und fertig von der Geburt und kann jede Hilfe gebrauchen. Ob Joseph sonderlich hilfreich sein wird, da bist du dir sehr unsicher. Der hat ja dauernd nur seine Bauprojekte im Kopf. Aber vielleicht können die Hirten sich ja nützlich machen. Sie könnten gleich hier deinem Baby Johannes mal üben, ein Kind zu wickeln. Als Windel können sie ja vielleicht ein Halstuch nehmen. Wenn die Hirten ihre Aufgabe gut erfüllen, hilfst du ihnen bei der Suche nach dem Schaf. Du hast da so eine Idee, wo das sein könnte.

Aufgabe: Johannes wickeln („Windel“ sollte gut halten und einen ordentlichen Eindruck machen)

Material: Stempel, Babypuppe

Ort:

Balthasar

Du bist Sterndeuter und kommst weit her. Du hast keine Ahnung, was ein Schaf ist. So ein weißes, wolliges Tier? So etwas gibt es dort, wo du herkommst, nicht. Aber wenn es hier Tiere mit warmem Fell gibt, dann bist du wohl auf dem richtigen Weg. Du musst nämlich Richtung Norden, da steht ein auffälliger Stern, der auf die Geburt eines neuen Königs hindeutet. Dem willst du deine Ehre erweisen. Da du keine Lust mehr hattest, dich querfeldein durchs Gestrüpp zu schlagen (das mag dein Kamel nämlich gar nicht), hast du dir gestern bei einem Händler eine Karte und dieses merkwürdige Navigationsgerät besorgt. Der Händler hat gesagt, du müsstest die Karte damit einnorden. Aber wie soll das gehen? Können dir die Hirten dabei helfen? Dann verrätst du ihnen auch, wo du das wollige Tier gesehen hast.

Aufgabe: Karte einnorden

Material: Stempel, Karte, Kompass

Ort:

Wirtin Deborah

So viel los war in Bethlehem noch nie! Das ist sonst wirklich ein verschlafenes Nest, aber wegen der Volkszählung drängen sich gerade die Leute in die Stadt. Du bist Deborah, Wirtin einer Herberge, und hast kein einziges Zimmer mehr frei in deiner Herberge, sogar den Stall hast du vermietet. Du hast also alle Hände voll zu tun. Und jetzt hat die Küchenmagd auch noch die Linsen fallen lassen und rote und braunen Linsen vermischt. Wenn die Hirten die für dich sortieren, holst du ihnen das Schaf, dass dir zugelaufen ist.

Aufgabe: Linsen sortieren

Material: Stempel, rote und braune Linsen, 2 Teller

Ort:

Zacharias

Du bist der Priester Zacharias und gerade etwas missgelaunt. Die alte Jesaja-Schriftrolle, die schon seit Generationen in deiner Familie ist, wird langsam bröselig und ein Teil des Textes ist auseinandergefallen. Das wieder zusammensetzen dürfte eigentlich nicht schwer sein, aber du bist schon alt und deine Augen sind nicht mehr die besten. Und jetzt stehen da auch noch diese Hirten und suchen nach ihren verlorenen Schafen! Nun ja, wenn sie dir beim Zusammensetzen des Textes helfen, dann kannst du ihnen vielleicht mit den Schafen helfen. Hinterm Haus hast du vorhin etwas blöken hören – deine Ohren funktionieren nämlich noch ausgezeichnet!

Aufgabe: Text zusammensetzen

Material: Textbruchstücke, Lösung, Stempel

Ort:

Weberinnen Hulda und Hanna

Ihr seid die Weberinnen Hulda und Hanna und verarbeitet die Wolle der Schafe zu warmen Wollstoffen. Tatsächlich habt ihr ein kleines Schaf gesehen, dass ist hier eben ganz frech in die Webstube hereingekommen und hat alles durcheinandergebracht, so dass ihr erstmal aufräumen musstet. Deshalb hängt ihr jetzt mit eurer eigenen Arbeit hinterher. Das Schaf können die Hirten gerne wieder mitnehmen, aber vorher müssen sie euch helfen. Ihr arbeitet gerade an einer kostbaren Decke für den neugeborenen König, dafür braucht ihr zwei geflochtene Bänder als Dekoration. Ob das wohl die Hirten übernehmen könnten?

Aufgabe: 2 Bänder flechten

Material: Wolle, Stempel

Ort:

Gruppenname: _____

Station	Schaf	Station	Schaf
Engelschor		Römischer Beamter	
Zimmermann		Eselhändlerin	
Elisabeth		Sterndeuter	
Wirtin		Priester	
Weberinnen		Gesamtzahl:	

Gruppenname: _____

Station	Schaf	Station	Schaf
Engelschor		Römischer Beamter	
Zimmermann		Eselhändlerin	
Elisabeth		Sterndeuter	
Wirtin		Priester	
Weberinnen		Gesamtzahl:	

<p>ABHOLSCHHEIN A38</p> <p>DIESER ABHOLSCHHEIN BERECHTIGT SIE ZUR ABHOLUNG EINES SCHAFS</p>	<p>ABHOLSCHHEIN A38</p> <p>DIESER ABHOLSCHHEIN BERECHTIGT SIE ZUR ABHOLUNG EINES SCHAFS</p>
<p>ABHOLSCHHEIN A38</p> <p>DIESER ABHOLSCHHEIN BERECHTIGT SIE ZUR ABHOLUNG EINES SCHAFS</p>	<p>ABHOLSCHHEIN A38</p> <p>DIESER ABHOLSCHHEIN BERECHTIGT SIE ZUR ABHOLUNG EINES SCHAFS</p>
<p>ABHOLSCHHEIN A38</p> <p>DIESER ABHOLSCHHEIN BERECHTIGT SIE ZUR ABHOLUNG EINES SCHAFS</p>	<p>ABHOLSCHHEIN A38</p> <p>DIESER ABHOLSCHHEIN BERECHTIGT SIE ZUR ABHOLUNG EINES SCHAFS</p>
<p>ABHOLSCHHEIN A38</p> <p>DIESER ABHOLSCHHEIN BERECHTIGT SIE ZUR ABHOLUNG EINES SCHAFS</p>	<p>ABHOLSCHHEIN A38</p> <p>DIESER ABHOLSCHHEIN BERECHTIGT SIE ZUR ABHOLUNG EINES SCHAFS</p>
<p>ABHOLSCHHEIN A38</p> <p>DIESER ABHOLSCHHEIN BERECHTIGT SIE ZUR ABHOLUNG EINES SCHAFS</p>	<p>ABHOLSCHHEIN A38</p> <p>DIESER ABHOLSCHHEIN BERECHTIGT SIE ZUR ABHOLUNG EINES SCHAFS</p>

¹Das Volk, das in der Finsternis lebt, hat ein großes Licht gesehen. Es scheint hell über denen, die im düsteren Land wohnen.

⁵Denn uns wurde ein Kind geboren, ein Sohn ist uns geschenkt worden. Ihm wurde die Herrschaft übertragen. Er trägt die Namen: wunderbarer Ratgeber, starker Gott, ewiger Vater, Friedefürst.

⁶Seine Herrschaft ist groß und bringt Frieden ohne Ende. Er regiert als König auf dem Thron Davids und schafft Recht und Gerechtigkeit. So festigt und stärkt er sein Königreich jetzt und für immer. Der Herr Zebaoth bewirkt das in seiner leidenschaftlichen Liebe.