STERNSINGER-BEWEGUNGSSPIEL
ZUM THEMA FLUCHT

Spielart: Stationenspiel
Gruppengröße: 2-6 Teams à 2-5 Sternsinger; 2 (oder mehr) Spielleiter/-innen
Alter: ab 6 Jahre
Dauer: etwa 2 Stunden

MATERIAL:

» Spielbrett mit nummerierten Feldern
(Startfeld, Felder 1-59, Zielfeld 60, einige sind mit einer Krone gekennzeichnet: siehe Aufgabenliste)

» Für jede Gruppe: eine Spielfigur, ein Würfel, einen Lauf- und Ergebniszettel

» Für jede/n Gruppenleiter/-in: eine Aufgabenliste

» 60 Zettel (Vorderseite: Zahl, Rückseite: Wort)

» Für die Aufgaben:

- Stifte (Kugelschreiber, Buntstifte)
- Einige Blätter Papier
- Gekochtes Ei, Esslöffel
- (Stopp-)Uhr
- Grabbelsack mit verschiedenen Gegenständen
- Becher oder Gläser mit Leitungswasser
- Puppe
- Matratze oder Decke
- Verbandsmaterial (Mullbinden, Dreieckstuch)
- Brot (eine Scheibe pro Gruppe)
- Eiswürfel
- Tuch oder Schal, um die Augen zu verbinden

ZIEL DES SPIELS:

Das Team, das als erstes Feld 60 erreicht, hat gewonnen.

VORBEREITUNG:

Die Zettel, auf deren Vorderseite eine Zahl und auf deren Rückseite ein Lösungswort steht, werden im und um das Gebäude (je nach örtlichen Möglichkeiten und gewünschtem Schwierigkeitsgrad) verteilt, sodass die Zahl sichtbar ist und die Zettel nicht wegfliegen können (ggf. befestigen).

Ein Tisch mit den Materialien für die verschiedenen Aufgaben wird bereitgestellt, ein weiterer, auf dem das Spielfeld steht.

SPIELVERLAUF:

Jedes Team stellt seine Spielfigur auf das Startfeld.

Das erste Team würfelt und rückt seine Spielfigur auf das entsprechende Feld vor. Der/die Spielleiter/in trägt die Zahl in den Laufzettel der Gruppe ein. Jetzt muss die Gruppe den Zettel mit der entsprechenden Zahl im vereinbarten Gebiet suchen. Hat die Gruppe den Zettel gefunden, merkt sie sich das Lösungswort auf der Rückseite (Zettel hängen/liegen lassen!) und geht zur Station „Lösungsknacker".

Ist das ganze Team bei der Station angekommen und sagt das richtige Lösungswort, erhält es eine Aufgabe. Diese versucht sie nun zu lösen oder zu erledigen (sind weitere Betreuer/-innen verfügbar, ist es ratsam, hier weitere Anlaufstellen anzubieten, bei der man die Aufgabe lösen kann).

Ist die Aufgabe gelöst, unterschreibt die Spielleitung auf dem Laufzettel und die Gruppe darf zurück zum Spielfeld, um erneut zu würfeln. Ist die Aufgabe nicht oder falsch gelöst, geht die Gruppe zurück zum Spielfeld, rückt drei Felder nach hinten und sucht die entsprechende Zahl.

Wichtig: Die Teams müssen bei den Spielstationen immer vollständig sein - erst dann dürfen sie würfeln und lösen.

ERGEBNIS:

Die Kinder sind müde vom Suchen, Finden und Rennen. Sie haben einiges über das Sternsingen, aber auch über Flucht, das diesjährige Thema der Aktion Dreikönigssingen, erfahren. Vielleicht können sie sogar ein bisschen nachempfinden, dass man bei einer Flucht viele Hürden überwinden und vielen Gefahren entgehen muss, bevor man in Sicherheit ist. Es bietet sich an, nach dem Spiel mit den Kindern über ihre Erfahrungen zu reden und den Bezug zum Thema Flucht und zur Hilfe der Sternsinger herzustellen.

SPIELSTATIONEN

Feldnummer	Lösungswort	Aufgabe
Felder 1-10: Situation in der Familie		
1	Unruhe	Schreit einmal so laut, wie ihr könnt!
2	Eile	Macht einen Eierlauf über fünf Meter.
3	Verkleidung	Als was verkleiden sich die Kinder, die Sternsingen gehen?
4	Entscheidung	Fühlt, was in einem Grabbelsack ist!
5	Krieg	In vielen Ländern der Welt herrscht leider Krieg. Nennt ein Land oder eine Region, in der derzeit Krieg herrscht (Spielleiter dürfen helfen!)
6	Gefahr	Wen ruft man bei Gefahr und wie erreicht man die Helfer? *Notruf: 112 (Feuerwehr, Rettungsdienst, Polizei), nur Polizei: 110*
7	Sternsinger	Wie viele Sternsinger gehen in ganz Deutschland von Tür zu Tür? *a) 300 b) 20.000 c) 500.000*
8	Strom	Nennt fünf Dinge, die ihr benutzt und die ohne Strom nicht funktionieren. *Beispiel: TV, PC, Lampe, Wasserkocher, elektrische Zahnbürste*
9	Fluss	Ihr schwimmt mit dem Strom und kommt schneller voran. Rückt vier Felder vor.
10	Könige	Wie heißen die Heiligen Drei Könige? *Kaspar, Melchior, Balthasar*
Felder 11-20: "Packen" für die Flucht		
11	Packen	Wie viele Tiere jeder Art nahm Mose mit auf die Arche? *Es war Noah, der die Arche baute.*
12	Rucksack	Nennt drei Dinge, die ihr in einem Rucksack für die Flucht mitnehmt. *Beispiel: Essen, Trinken, Papiere, Zeugnisse, Taschenmesser*
13	Decke	Erklärt, warum man auf einer Flucht eine Decke gebrauchen könnte. *Beispiel: Weil es nachts sehr kalt werden kann.*
14	Spenden sammeln	Woran erkennt man echte Sternsinger? *An dem roten Sternsinger-Ausweis.*
15	Schuhe	Welcher Schuh gehört nicht an den Fuß? *Der Handschuh*
16	Zeugnis	Tanzt alle zusammen den Ententanz vor und ergattert die Bestnote!
17	Trinken	Endlich Wasser. Jeder darf einen Becher Wasser trinken.
18	Gaben	Welche Gaben brachten die Heiligen Drei Könige dem Jesuskind? *Weihrauch, Myrrhe, Gold*
19	Kuscheltier	Malt einen Sumsefrunz beim Baden!
20	Essen	Sagt fehlerfrei auf: Fischers Fritz fischt frische Fische. Frische Fische fischt Fischers Fritz.

Feldnummer	Lösungswort	Aufgabe
Felder 21 – 30: Auf der Flucht		
21	Rennen	Lauft so schnell ihr könnt eine Runde ums Haus/um den Tisch!
22	Verstecken	Sucht die vorher versteckte Puppe (dort liegen lassen).
23	Geschnappt	Ihr wurdet erwischt und müsst zurück auf Feld 21.
24	Stille	Versucht, 30 Sekunden lang kein Geräusch zu machen.
25	Hunger	Was hört man, wenn man Hunger hat? *Bauchknurren*
26	Geburt	In welcher Stadt wurde Jesus geboren? *Bethlehem*
27	Müdigkeit	Was möchte man machen, wenn man ganz müde ist? *sofort einschlafen*
28	Angst	Spielt der Jury vor: Einer von euch hat Angst, die anderen trösten ihn.
29	Segnen	Was bringen die Sternsinger in jedes Haus? *Den Segen*
30	Flucht	Ihr habt die Flucht überstanden und dürft ein Feld vorrücken (auf 31).
Felder 31–40: Grenzübergang		
31	Grenze	Erklärt, was eine Grenze ist.
32	Ausweis	Malt euch einen Ausweis.
33	Zaun	Zählt auf, an wie vielen Zäunen ihr heute schon vorbei gekommen seid. *Beispiel: Grundstückszaun, Bahnschranke, eingezäunter Wald*
34	Wegweiser	Was leitete die Heiligen Drei Könige nach Bethlehem? *Der Stern*
35	Erleichterung	Stoßt alle zusammen einen großen Erleichterungsseufzer aus!
36	Hoffnung	Wann ist Jesus geboren? *Am 25. Dezember*
37	Polizei	Macht eine Polonaise durch den Raum mit Tatütata!
38	Singen	Singt der Jury ein Sternsingerlied vor!
39	Stempel	Malt Euch einen Stempel, mit dem ihr nach Deutschland einreisen dürft.
40	Einreiseland	Denkt Euch ein vierzeiliges Gedicht aus mit dem Titel: „Willkommen in Deutschland“

Feldnummer	Lösungswort	Aufgabe
Felder 41–50: Flüchtlingslager		
41	Ankunft	Joker. Ihr seid im Flüchtlingslager und werdet untersucht. Rückt vor auf Feld 46.
42	Reise	Wie heißt der Mann, der für die Sternsinger das Flüchtlingslager in Malawi besucht hat? *Willi Weitzel*
43	Haus	Im Flüchtlingslager haben die Häuser oft nur einen Raum für die ganze Familie. Zählt auf, was alles in diesem Raum passiert! *Schlafen, Kochen, Essen, Spielen, ...*
44	Bett	Teilt euch alle für eine Minute eine Matratze/Decke und versucht zu schlafen. War es bequem? Könntet ihr vorstellen, jede Nacht so zu schlafen?
45	Dreikönigstag	An welchem Tag im Jahr feiern wir das Fest der Heiligen Drei Könige? *Am 6. Januar*
46	Arzt	Ihr habt Wunden an Kopf, Armen und Beinen. Verbindet sie!
47	Essen	Teilt euch eine Scheibe Brot. Werdet ihr davon so satt wie von einem Mittagessen?
48	Sicherheit	Einem Spieler werden die Augen verbunden. Dieser muss ein einfaches Wort blind malen. Die anderen Spieler müssen es erraten. *Beispiel: Haus, Baum, Hund, ...*
49	Kälte	Am Dreikönigstag ist es oft sehr kalt. Zur Übung singt ihr ein Sternsingerlied mit Eiswürfeln im Mund!
50	Schule	Zählt zusammen, wie viele Schulstunden ihr alle an einem Mittwoch habt.
Felder 51–60: Wie sieht die Zukunft aus?		
51	Ausbildung	Ohne eine Ausbildung bekommt man oft keine Arbeit. Erzählt, welchen Beruf ihr einmal haben möchtet!
52	Heimatland	Ihr möchtet wissen, wie es einer Tante geht, die nicht zusammen mit euch geflohen, sondern zu Hause geblieben ist. Ihr versucht, sie anzurufen. Spielt das Gespräch nach.
53	Sternsinger-Zeichen	Pantomime. Ein Spieler muss einen Sternsinger-Begriff den anderen Spielern darstellen. Dabei darf er nichts sagen. *Beispiel: Krone, Umhang, Kreide ...*
54	Einwande-rungsbeamter	Erklärt, dass ihr Flüchtlinge seid und in einem anderen Land leben müsst, weil eure Heimat gerade zu gefährlich ist.
55	Freude	Erzählt einen Witz.

Feldnummer	Lösungswort	Aufgabe
56	Segen	Der Segensspruch: Wie geht die Abkürzung und wofür steht sie? *20* C+M+B+14* *(CMB steht für: Christus mansionem benedicat - Christus segne dieses Haus. 20 und 14 ergeben die Jahreszahl 2014. Der Stern steht für den Stern von Bethlehem, die drei Kreuze für Vater, Sohn und Heiliger Geist.)*
57	Fremde	Dies ist ein Endspurt-Joker! Rückt vor auf 59!
58	Familie	Wie alt seid ihr alle aus eurer Gruppe zusammen?
59	Zukunft	Stellt euch auf einen Tisch und ruft: "Wir haben es bald geschafft!“ "
60	Segen bringen, Segen sein - Hoffnung für Flüchtlingskinder in Malawi und weltweit	Führt einen Freudentanz auf!

LAUF- UND ERGEBNISZETTEL

Spielfeldzahl	Unterschrift

STERNSINGER-BEWEGUNGSSPIEL

Start

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60

DIE STERNSINGER
KINDERMISSIONSWERK

Ziel