

## **Regieanweisungen für die Personen**

Die nun folgenden Angaben sind jeweils nur für diejenige Person (Gruppenleiter/Stationenleiter) bestimmt, die für die jeweilige Station verantwortlich ist. Diese Person kennt die Aufgaben, Eigenschaften und Zusammenhänge der anderen Stationen nicht und kann deshalb darüber auch keine Auskünfte bzw. Tipps erteilen. Dann ist auch für ein bisschen Spannung für die Mitarbeiter bzw. mitwirkenden Personen gesorgt.

## **Weihnachtsmann**

- Läuft im Bereich des Zelttes umher
- klagt jeder Gruppe sein Leid...
  - Weihnachten muss in diesem Jahr ausfallen
  - die Rentiere sind krank
  - es gibt keinen Schnee
  - die großen Geschenke sind noch nicht fertig
  - und Weihnachtsstimmung gibt es unter den Menschen auch nicht mehr
- Bittet die Gruppe Weihnachten doch noch zu retten. Wie, kann er leider nicht sagen!!!

**Material:** Baum zum schmücken!!!

## **Tierarzt**

- gibt den Gruppen Hinweis auf ein neuartiges Mittel zum Einschlafen. Die Besonderheit hieran ist, dass es in Flüssigkeit aufgelöst werden muss.
- Erzählt auf Anfrage, dass die Rentiere völlig unterernährt sind.
- Übergibt ihm eine Gruppe das fehlende Hufeisen und das notwendige Futter für die Rentiere gibt er Ihnen das Gesundheitsattest.

**Material:** 7 Gesundheitsatteste

## **Schmied**

- erzählt gerne, dass Frau Holle keinen Schnee machen kann, weil ihr alle Kopfkissen geklaut wurden
- braucht Eisen vom Marktplatz, bittet die Gruppe ihm dieses zu besorgen und gibt Ihnen zur Bezahlung Geld mit.

- Wird das Eisen gebracht, schenkt er Ihnen ein Hufeisen!  
Kein Hinweis wofür es benötigt wird ... ALS GLÜCKSBRINGER!
- Kommt eine Gruppe, um das Werkzeug der Elfen zu reparieren, sagt er, dass er dafür Holz und Streichhölzer benötigt, da sein Feuer ausgegangen ist.
- Kommt eine Gruppe mit Holz, Streichhölzern und dem defektem Werkzeug zu ihm, repariert er das Werkzeug (Merkmal mit Elfen besprechen!)

**Material:** Geld, 7 Hufeisen, Merkmal wg. repariertem Werkzeug

## Elfe

- Klagt, dass sie bis Weihnachten niemals mit den großen Geschenken fertig wird
- Es fehlt an Material (Holz) und das Werkzeug ist auch kaputt gibt das Werkzeug mit der Bitte um Reparatur an die Gruppe
- Erzählt, dass die Hexe nie schläft und immer wachsam ist.  
Zum Schlafen muß man sie schon zwingen
- Tauschen Holz & repariertes Werkzeug (Merkmal mit Schmied besprechen!!) und 5 kleine Geschenke gg. ein großes Geschenk

**Material:** 7 defekte Werkzeuge, 7 große Geschenke

## Marktplatz

- verkauft Eisen für den Schmied (*Preis wird noch bekannt gegeben*)
- verkauft Schlafmittel (*Preis wird noch bekannt gegeben*)  
(Hinweisschild wg. Verkauf des neuen Mittels aufstellen!!)
- Texte von Weihnachtslieder liegen zur kostenlosen Mitnahme aus
- Erzählt, dass die Hexe gerne Tee trinkt
- Möglichkeit Geld zu verdienen indem die Kinder Sterne für den Weihnachtsbaum basteln.

**Material:** Eisen, Schlafmittel (als Aufkleber!!!), Hinweisschild auf Schlafmittel, Geld, Weihnachtslieder, Papier, Leim, Scheren, Bastelanleitungen für Sterne.

## Frau Holle

- Jammert, dass man ihr die Kopfkissen geklaut hat.
- Erzählt, dass sie vor kurzem ein Hufeisen gefunden hat. Muss wohl von einem der Rentiere stammen

- Gibt ihr eine Gruppe ein Kopfkissen und die Zauberformel zum Schneemachen, erhalten sie einen Sack Schnee

**Material:** 7 Sack Schnee (durchsichtiger Plastiksack mit Sagexschnee)

### Zauberer

- hat all seine Zauberstäbe im Wald verloren
- bringt ihm eine Gruppe das Zauberstab, schenkt er Ihnen einen Zauberspruch (Verrät allerdings nicht, wofür dieser gut ist ( „Der kann euch bestimmt noch hilfreich sein!!“))
- erzählt, dass die richtige Weihnachtsstimmung ohne Baumschmuck nicht aufkommt.

**Material:** 7 Zauberstäbe, Zaubersprüche (verschlossenen Umschlag u.ä.)

### Hexe

- Erzählt stolz, dass sie Frau Holle alle Kopfkissen geklaut hat
- Muss von der Gruppe eingeschläfert werden  
Geht nur mit Tee & Schlafmittel Mix (Merkmal (Aufkleber o.ä.) mit Marktplatz absprechen!!)
- Lässt sich (wenn eingeschlafen) ein Kissen klauen

**Material:** 7 Kopfkissen

### Gastwirt

- erzählt, dass Frau Holle eine Zauberformel zum Schneemachen benötigt
- verschenkt nur auf Anfrage Streichhölzer
- Die Gruppe kann in einem Glücksspiel (mit Würfeln, Spiel Selber ausdenken) eine Flasche Tee erspielen.

Hier können sich die Gruppen mit heissem Punch aufwärmen.

**Material:** 7 Streichhölzer, „Schanktest“, 7 leere Petflaschen, heisser Punch, ca. 80 Tassen

## **Landwirt**

- Möglichkeit, gegen eine Aufgabe (2er-First bauen), Geld zu verdienen (Lohn wird noch bekanntgegeben).
- Auf Wunsch kann die Gruppe als Entlohnung für die Aufgabe auch Rentierfutter verdienen. Gruppe muss aber von sich aus fragen!!!!

**Material:** Mat für 2er-First, 2er-First-Anleitung, Geld, Rentierfutter

## **Holzfäller**

- erzählt, dass der Weihnachtsmann für die richtige Stimmung gern Weihnachtslieder hört
- Möglichkeit gegen Aufgaben (Holzhacken) Geld oder Holz zu verdienen. Er fragt die Gruppe nach der gewünschten Entlohnung

**Material:** Geld, Holz, ca. 3 Beile

## **Schluss**

- Kommt eine Gruppe mit
  1. Gesundheitsattest
  2. Schnee
  3. einem großem Geschenk
  4. Baumschmuck
  5. und singt dabei ein Weihnachtslied ...

**hat diese Gruppe alle Aufgaben erfüllt und Weihnachten ist gerettet!!!**