

JRK-Nikolaus/Weihnachtsmannspiel



JRK-Ideenbude
Jugendrotkreuz
DRK-Landesverband Baden-
Württemberg e.V.

Methode

Erarbeitend

Dauer

ab 20 Minuten

Gruppengröße

ab 5 Personen

Eine Abwandlung des Spiels Schokoladentafel oder Ähnliches mit Handschuhen, Mütze und Schal auspacken müssen.

Siehe Anhang

[JRK-Nikolaus-Weihnachtsmannspiel](https://jrk.philopp.de/materials/267)

Material

- Nikolaus/Weihnachtsmann-Mütze
- Würfel
- Notfall-Koffer/EH-Koffer mit Material
- Blutdruck-Mess-Gerät
- Tisch/Stühle
- Verbandsmaterial
- Süßigkeiten
- Zeitungspapier/Wolle oder Bindfaden oder Klebeband

Themenbereich

- Muntermacher
- Spiel und Spaß

Altergruppe

- Bambini (6-9 Jahre)
- Stufe I (10-12 Jahre)

JRK-Nikolaus/Weihnachtsmannspiel

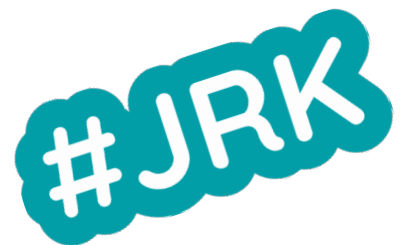
Material:

- Nikolaus/Weihnachtsmann-Mütze
- Würfel
- Notfall-Koffer/EH-Koffer mit Material
- Blutdruck-Mess-Gerät
- Tisch/Stühle
- Verbandsmaterial
- Süßigkeiten
- Zeitungspapier/Wolle oder Bindfaden oder Klebeband

Spielanleitung:

- Es gibt einen Spielleiter (mit Nikolaus- oder Weihnachtsmann-Mütze), der alle Vorgaben kontrolliert
- Packt vor Spielbeginn die Süßigkeiten in Zeitungspapier ein (je mehr, desto länger dauert das Spiel)
- Der Teilnehmer mit der höchsten Zahl oder der jüngste Teilnehmer beginnt
- Jeder Spieler würfelt einmal und handelt dann nach der Anweisung. Danach darf er eine Schicht des Eingepackten wegnehmen
- Ihr spielt so lange, bis das Paket ausgepackt ist

Wer möchte, kann sich auch ein zeitliches Limit setzen.





Regeln/Vorgaben:



Würfel-Augen:

- 1: Richte den Notfall-Koffer (gebe das Paket an die nächste Person, links von dir, weiter)
- 2: Blutdruck messen (Paket an die vierte Person, rechts, weitergeben)
- 3: Platzwechsel mit der Person deiner Wahl (Paket an die dritte Person, links, weitergeben)
- 4: Nenne die 5- W-Fragen (Wo? Was? Wie viele? Welche Art? Warten!), (Paket an die zweite Person, links)
- 5: Fallbeispiel (Spielleiter (Nikolaus) sucht sich ein Beispiel aus: Was tun bei: Atemnot, Bienenstich, Kopfplatzwunde, Bruch, Schürfwunde, Schwindel, Hitzeschlag, Verbrennung, Schock, Bauchschmerzen....)
- 6: Verbinde den Gegenüber am Arm (Paket an die sechste Person weitergeben, rechts).

