

# Das „Weihnachtsspiel“ (2-4 Teilnehmer, Alter ca. ab 8 Jahre, Dauer ca. 20-40 Minuten)

Stand: 05.11.2024

Aus der Buchreihe „Elfi und Zwölfi 2 mutige Elfen auf Reisen“ von Runa Birk ∞ Band 1: „Das Abenteuer zu Weihnachten“

Homepage: <https://elfenaufreisen.de>, Bilder und Textbearbeitung: Sonja M. Petersen über Mindverse: <https://ai.mind-verse.de>



1. a) Du legst zusätzlich bereit: Für das Spiel: 1 Stift, 1 Papierblock, 1 Wecker oder Handywecker, um die Spielzeit von einer Minute zu messen. Zum Basteln: 1 Schere, 1 Klebestift
1. b) Alle Karten und den „Sonderauftrag vom Elfenrat“ mit einer Schere nur am äußeren Rand ausschneiden:

## Charakterkarten „Elfen“:

Charakterkarte:  
„Elfi“

Charakter: Mutig  
Besonders mag ich:  
Reisen in die Welt der Menschen und singen  
Lieblingessen:  
Blütenbrot mit Aufstrich  
Das kann ich nicht ausstehen: Langeweile  
Lieblingsfarbe: Lila

## Reaktionskarten:

Reaktionskarte:  
Wurde die Aufgabe innerhalb von einer Minute gelöst?

Ja? Alle rufen:  
„Das war EFLISSIMO!“

Nein? Alle rufen:  
„Das war ein ELFENPUPS!“

## Spielkarten der Länder:

Dänemark ∞ Stichwort:  
„Kekse backen“

VORMACHEN:  
1. Teig kneten  
2. Plätzchen mit einer Form ausstechen  
3. Backzutaten in eine Schüssel füllen

## Figurenkarten:

Elfi

## Länderkarten:

Dänemark

## Tannenbaum/Elfenspieler:

Elfenspieler

Tannenbaum

## 2. Umklappen und Kleben:

- a) Entlang der gepunkteten Linie in der Mitte und an den beiden Stellen unter den Bildern klappst du die Aufsteller einmal um (nicht schneiden!); siehe Pfeile im rechten Bild = an drei Stellen umklappen.
- b) Damit ein Aufsteller allein stehen kann, werden die unteren Bodenflächen nun aneinandergelobt (im Beispielbild steht „Elfi“ als Beschriftung auf beiden Bodenflächen. Dafür kannst du zum Beispiel einen durchsichtigen Klebfilmstreifen nehmen oder einen Klebestift.



## 3. Spielanleitung:



## 3.a) Skizze:

Stellt die Aufsteller ungefähr wie in der Skizze beschrieben auf. Die Reihenfolge der Länder kannst du umstellen. Im Beispiel ist sie, wie im Buch beschrieben, gewählt.

Wichtig dabei ist, dass neben jedem Aufsteller des Landes ein Tannenbaum steht.

Davor wird der Stapel mit den 4 Spielkarten des zugehörigen Landes abgelegt (das Land steht oben auf der Spielkarte). An der Rückseite steht das Feld „Elfenspieler“. Hiervor stellen sich die Spielfiguren auf, wenn sie dieses Land erreicht haben.

## 3. b) Charakterkarten der Elfen ziehen und Start:

Die Charakterkarten der Elfen werden verdeckt abgelegt. Jeder Spieler zieht eine Karte. Hast du zum Beispiel „Elfi“ gezogen, kannst du hier nachlesen, welchen Charakter sie hat. Die Karte legst du offen vor dir ab. Daneben legt jeder Spieler eine Reaktionskarte. Darauf steht der Spruch, den alle rufen, wenn die Aufgabe innerhalb einer Minute gelöst wurde oder nicht. **START ist für alle an dem Aufsteller „Elfenwald“.** Als erstes liest ein Spieler den **Sonderauftrag vom Elfenrat** vor. Danach beginnen die Spieler der Reihe nach, ein Land zu besuchen. **Dort lösen sie die Aufgaben, die auf den Spielkarten der Länder stehen**, durch Vormachen (ohne Worte), Zeichnen oder Erklären (ohne die Begriffe auf der Karte zu verwenden). **Das Stichwort auf der Karte wird allen laut vorgelesen.** Danach wird der Wecker auf 1 Minute gestellt. Ist die Zeit um, erfolgt die Reaktion aller Spieler gemäß der Reaktionskarte. Danach zieht der Spieler zum nächsten Land weiter und wartet, bis er dran ist. Viel Spaß! **Elfi und Zwölfi**

Diese Hälfte vom Blatt kannst du abschneiden und für die Aufgabe  
„ZEICHNEN“ auf den Spielkarten der Länder nehmen (Vorder- und Rückseite):



## Der Sonderauftrag vom Elfenrat:

Liebe Elfen,

der Elfenrat hat euch einen besonderen Auftrag erteilt. Ihr sollt die Bräuche zur Weihnachtszeit in der Welt der Menschen erforschen. Hierzu dürft ihr in verschiedene Länder reisen.

Dort sind die Aufgaben der Spielkarten der Länder innerhalb von einer Minute zu lösen. Gelingt euch das, rufen alle Spieler als Reaktion den Elfenspruch: „Das war ELFISSIMO!“ und klatschen dabei.

Braucht ihr länger, rufen alle den Spruch: „Das war ein Elfenpups!“ und halten sich die Nase zu, als würde der Pups stinken. Beide Sprüche stehen auf der Reaktionskarte für jeden Spieler.

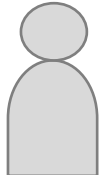
Viel elfenfreundlichen Spaß dabei wünscht euch

**im Auftrag Herr Elfopolis**  
(Sprecher vom Elfenrat)



Skizze der Aufstellung der Spielfiguren und Länder zu Beginn des „Weihnachtsspiels“:

**Karten vor jeden Spieler hinlegen:**



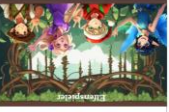

1

2

1 =  
Charakterkarte  
der Elfen

2 =  
Reaktionskarte

**Elfenspieler**






**Tannenbaum**

**Aufsteller:**  
**Island**

Spielkarten  
des Landes

**Elfenspieler**

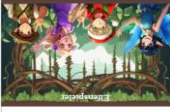




**Tannenbaum**

**Aufsteller:**  
**Deutschland**

Spielkarten  
des Landes

**Elfenspieler**






**Tannenbaum**

**Aufsteller:**  
**Spanien**

Spielkarten  
des Landes

**Elfenspieler**

**Tannenbaum**

**Aufsteller:**  
**Dänemark**

Spielkarten  
des Landes

**Elfenspieler**




**Tannenbaum**

**Aufsteller:**  
**Finnland**

Spielkarten  
des Landes

**Sonderauftrag vorlesen**



**Aufsteller:**  
**Elfenwald**  
**START**  
**und**  
**ENDE**

**Spielfiguren der Elfen (Aufsteller):**



**Elfi**



**Zwölfi**



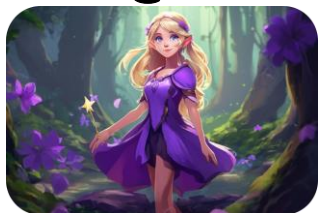
**Blaui**



**Elferik  
alins Glöckchen**

Charakterkarte:

**„Elfi“**



**Charakter:** Mutig

**Besonders mag ich:**

Reisen in die Welt der Menschen und singen

**Lieblingessen:**

Blütenbrot mit Aufstrich

**Das kann ich nicht**

**aussehen:** Langeweile

**Lieblingsfarbe:** Lila

Charakterkarte:

**„Zwölfi“**



**Charakter:** Hilfsbereit

**Besonders mag ich:**

Mein Elfentelefon, handwerken und Hüte

**Lieblingessen:**

Mooskaugummi

**Das kann ich nicht**

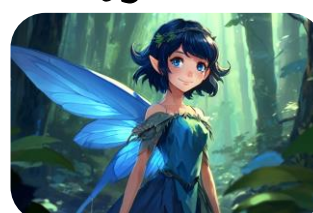
**aussehen:** Ungeduld

**Lieblingsfarbe:** Grün



Charakterkarte:

**„Blau“**



**Charakter:** Frech

**Besonders mag ich:**

Streiche und alles Blaue

**Lieblingessen:** Blaue

Beeren und Blütennektar

**Das kann ich nicht**

**aussehen:** Wenn ich auf

jemanden hören soll

**Lieblingsfarbe:** Blau

Charakterkarte:  
**„Elferik alias Glöckchen“**



**Charakter:** Vor Problemen

fliege ich lieber weg

**Besonders mag ich:**

Alles Weihnachtliche

**Lieblingessen:**

Weihnachtskekse

**Das kann ich nicht**

**aussehen:** Wenn ich etwas

nicht sofort kann

**Lieblingsfarbe:** Rot

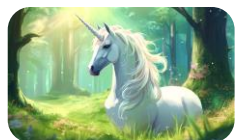
Reaktionskarte:

Wurde die Aufgabe innerhalb von einer Minute gelöst?



**Ja? Alle rufen:**

„Das war EFLISSIMO!“

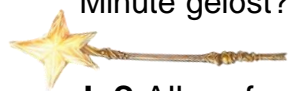


**Nein? Alle rufen:**

„Das war ein ELFENPUPS!“

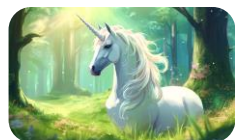
Reaktionskarte:

Wurde die Aufgabe innerhalb von einer Minute gelöst?



**Ja? Alle rufen:**

„Das war EFLISSIMO!“



**Nein? Alle rufen:**

„Das war ein ELFENPUPS!“

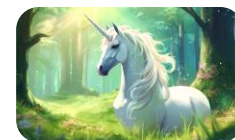
Reaktionskarte:

Wurde die Aufgabe innerhalb von einer Minute gelöst?



**Ja? Alle rufen:**

„Das war EFLISSIMO!“



**Nein? Alle rufen:**

„Das war ein ELFENPUPS!“

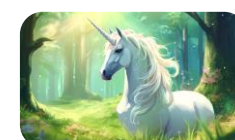
Reaktionskarte:

Wurde die Aufgabe innerhalb von einer Minute gelöst?



**Ja? Alle rufen:**

„Das war EFLISSIMO!“

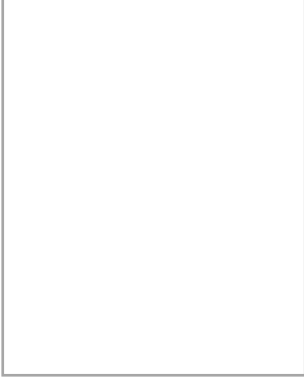


**Nein? Alle rufen:**

„Das war ein ELFENPUPS!“

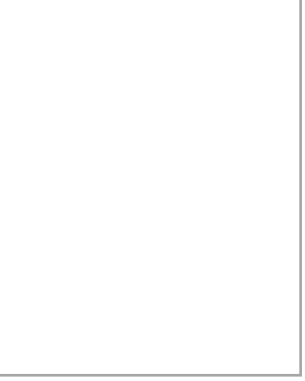
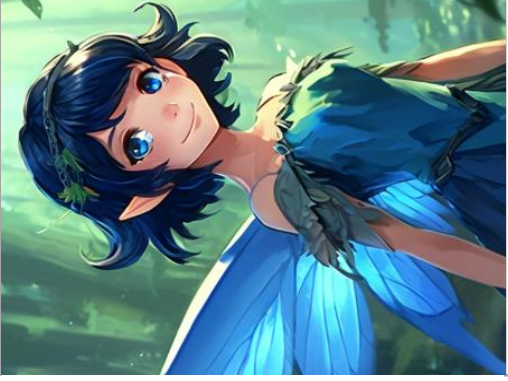






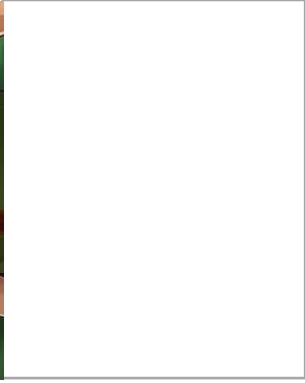
**Blau**

**Blau**



**Elferik alins Glöckchen**

**Elferik alins Glöckchen**



Dänemark ∞ Stichwort:  
**„Kekse backen“**



VORMACHEN:

1. Teig kneten
2. Plätzchen mit einer Form ausstechen
3. Backzutaten in eine Schüssel füllen

Dänemark ∞ Stichwort:  
**„Wichtel kommt“**



ERKLÄREN:

1. Er trägt eine spitze Wichtelmütze
2. Für ihn wird ein Bett aufgestellt
3. Er bekommt eine Schale mit Milchreis

Dänemark ∞ Stichwort:  
**„Schwein im Stall“**



ZEICHNEN:

1. Futtertrog
2. Ringelschwanz
3. Schweinestall

Dänemark ∞ Stichwort:  
**„Weihnachtsschmuck aus Papier basteln“**



VORMACHEN:

1. Papier mit einer Schere ausschneiden
2. Papier zusammenkleben
3. Schmuck am Tannenbaum aufhängen

Island ∞ Stichwort:  
**„Trolle spielen Streiche“ (2)**



ERKLÄREN:

1. Troll schnüffelt unter dem Türschlitz
2. Troll isst Kerzen
3. Troll schaut von außen durchs Fenster

Island ∞ Stichwort:  
**„Sich um Schafe im Stall kümmern“**



ERLÄREN:

1. Das Fell vom Schaf schneiden (schären)
2. Einen Pullover aus Schafswolle stricken
3. Einen Schafstall mit einem Besen ausfegen

Island ∞ Stichwort:  
**„Geschenke im Schuh“**



ZEICHNEN:

1. Ein Schuh steht auf einer Fensterbank
2. Geschenke stecken in einem Schuh
3. Eine Kartoffel steckt in einem Schuh

Island ∞ Stichwort:  
**„Trolle spielen Streiche“ (1)**



VORMACHEN:

1. Kochlöffel ablecken
2. Kochtopf ausschlecken
3. Tür zuschlagen



Deutschland ∞ Stichwort:  
**„Adventskalender“**



ERKLÄREN:

1. Man darf 24 Türen öffnen
2. Es gibt verschiedene Füllungen: z.B. Schokolade oder Bilder
3. Am 1. Dezember darf begonnen werden

Deutschland ∞ Stichwort:  
**„Adventskranz“**



ZEICHNEN:

1. Eine Kerze wird angezündet
2. Tannenzweige werden von einer Tanne geschnitten
3. 4 Kerzen stecken auf einem Kranz

Deutschland ∞ Stichwort:  
**„Igel“**



VORMACHEN:

1. Ein Stachel vom Igel sticht in den Finger
2. Igel hält Winterschlaf
3. Igel frisst Obst, wie einen Apfel, der vom Baum gefallen ist

Deutschland ∞ Stichwort:  
**„Krippe“**



ERKLÄREN:

1. Holzfiguren werden in einer Krippe aufgestellt
2. Figuren sind z.B. Maria, Josef und das Christuskind
3. Ein Krippenspiel erzählt die Weihnachtsgeschichte nach

Spanien ∞ Stichwort:  
**„Mandelsüßigkeit: Turrón“**



ERKLÄREN:

1. Wird gerne in der Weihnachtszeit gegessen
2. Eine wichtige Zutat ist Honig
3. Verkauft in einer Bäckerei

Spanien ∞ Stichwort:  
**„Esel im Stall“**



VORMACHEN:

1. Esel macht Ruflaute „I“ und „A“
2. Esel tritt nach hinten mit einem Bein aus
3. Esel frisst aus einem Futtertrog

Spanien ∞ Stichwort:  
**„Heilige drei Könige“**



ZEICHNEN:

1. Drei Könige
2. Geschenke
3. Kranzkuchen

Spanien ∞ Stichwort:  
**„Lotterie „El Gordo“ zu Weihnachten“**



ERKLÄREN:

1. Ein Los kaufen
2. Im Fernsehen die Lottoziehung anschauen
3. Sich freuen, wenn man gewonnen hat



Finnland ∞ Stichwort:  
**„Wohnort des  
Weihnachtsmannes“**



ZEICHNEN:

1. Er wohnt auf einem Berg, dessen Hügel aussehen wie zwei große Ohren
2. Für ihn arbeiten Elfen mit spitzen Ohren
3. Er hat eine Ehefrau, die Weihnachtskleidung trägt

Finnland ∞ Stichwort:  
**„Briefe im Postamt vom  
Weihnachtsmann“**



VORMACHEN:

1. Briefe abstempeln
2. Einen Wunschzettel lesen
3. Briefe sortieren

Finnland ∞ Stichwort:  
**„Rentiere“**



VORMACHEN:

1. Geweih auf dem Kopf
2. Rentiere ziehen einen Schlitten
3. Rentiere fressen Moos

Finnland ∞ Stichwort:  
**„In der Kälte kann man  
viel unternehmen“**

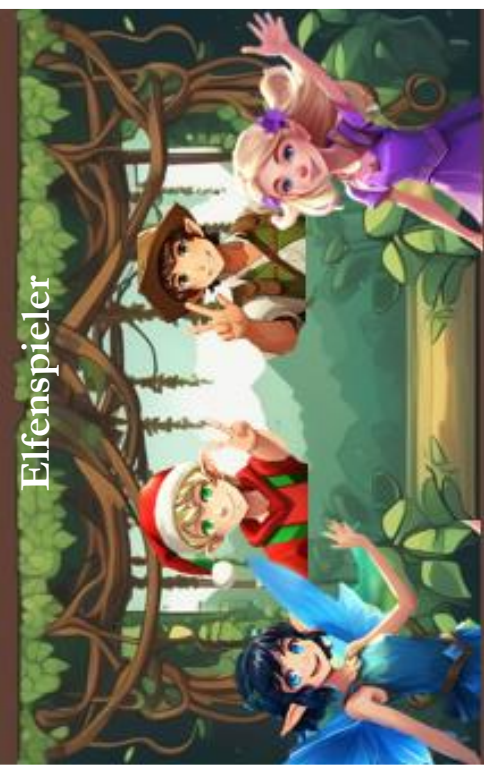
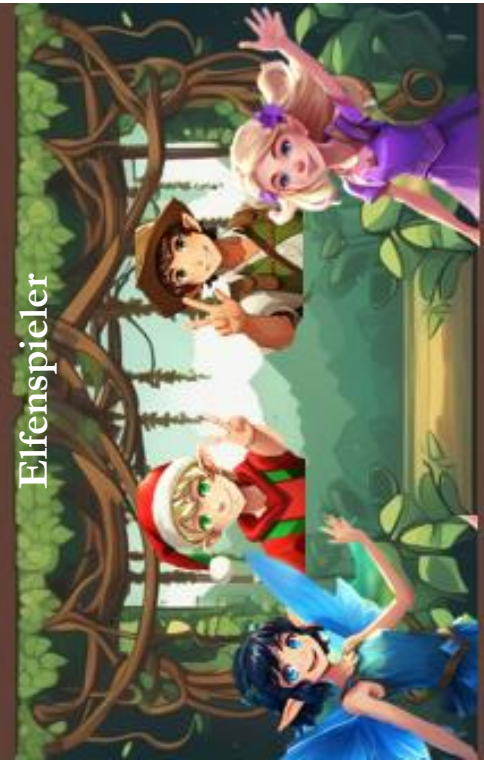


ERKLÄREN:

1. Ein Iglu als runde Hütte aus Eisblöcken bauen
2. Eisangeln (Fische durch ein Loch im gefrorenem See)
3. In eine Sauna gehen (Hütte mit heißem Wasserdampf)

Vorderseite:  
„Tannenbaumkarte“,  
vor der die Spielkarten  
des Landes abgelegt  
werden.

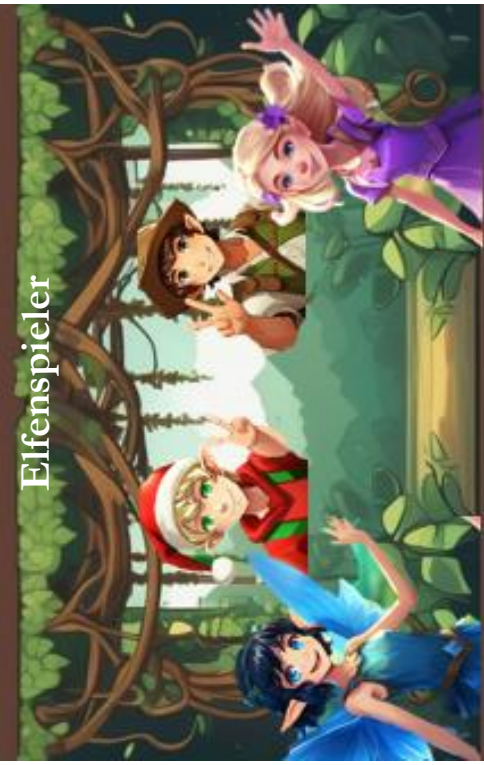
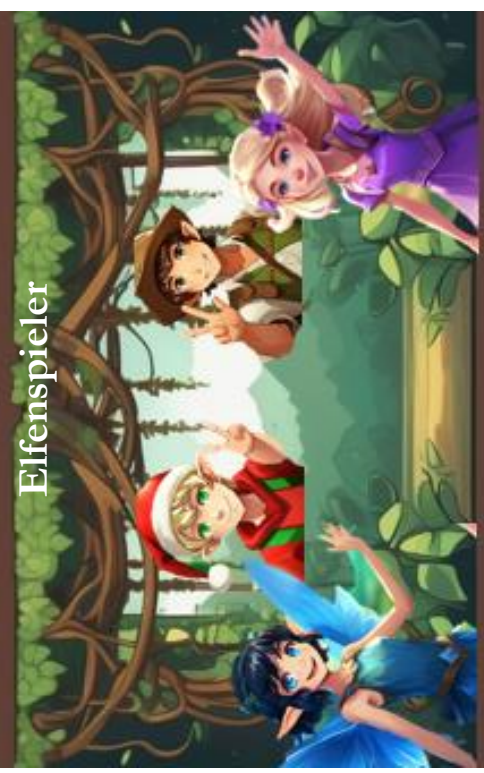
Rückseite:  
„Elfenspieler“:  
Hier stellen sich die  
Aufsteller der  
Elfenspielfiguren hin,  
sobald sie das Land  
erreicht haben. Dort  
warten sie, bis sie  
wieder an der Reihe  
sind, die nächste  
Aufgabe zu erfüllen.





Vorderseite:  
„Tannenbaumkarte“,  
vor der die Spielkarten  
des Landes abgelegt  
werden.

Rückseite:  
„Elfenspieler“:  
Hier stellen sich die  
Aufsteller der  
ElfenSpielfiguren hin,  
sobald sie das Land  
erreicht haben. Dort  
warten sie, bis sie  
wieder an der Reihe  
sind, die nächste  
Aufgabe zu erfüllen.





Vorderseite:

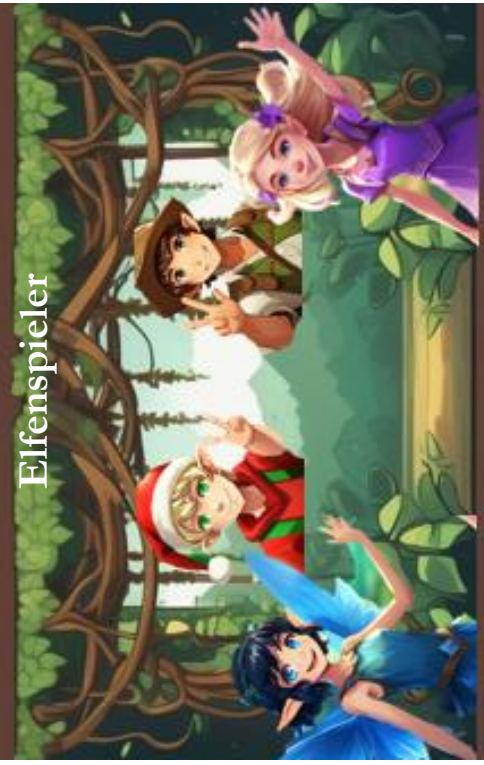
„Tannenbaumkarte“, vor der die Spielkarten des Landes abgelegt werden.

Rückseite:

„Elfenspieler“:  
Hier stellen sich die Aufsteller der Elfenspielfiguren hin, sobald sie das Land erreicht haben. Dort warten sie, bis sie wieder an der Reihe sind, die nächste Aufgabe zu erfüllen.

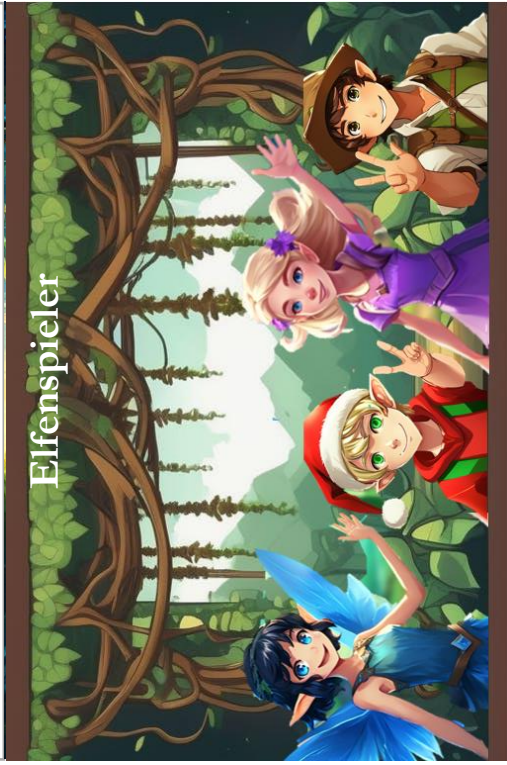


Kartenstapel vor dem Tannenbaum

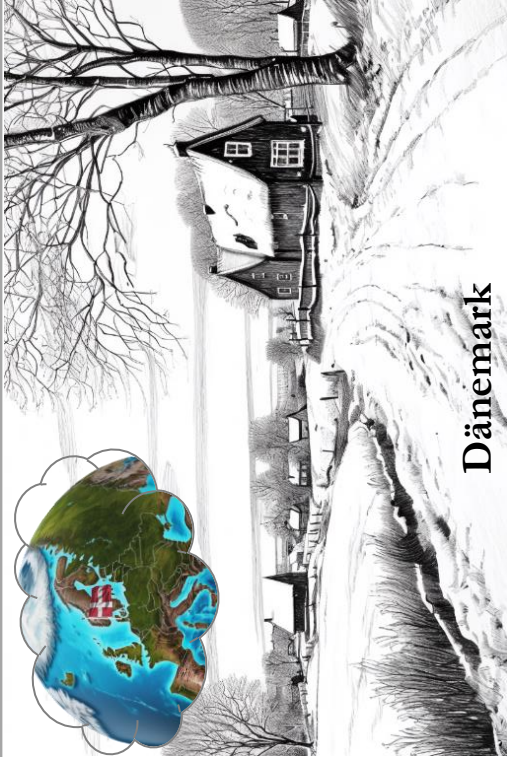
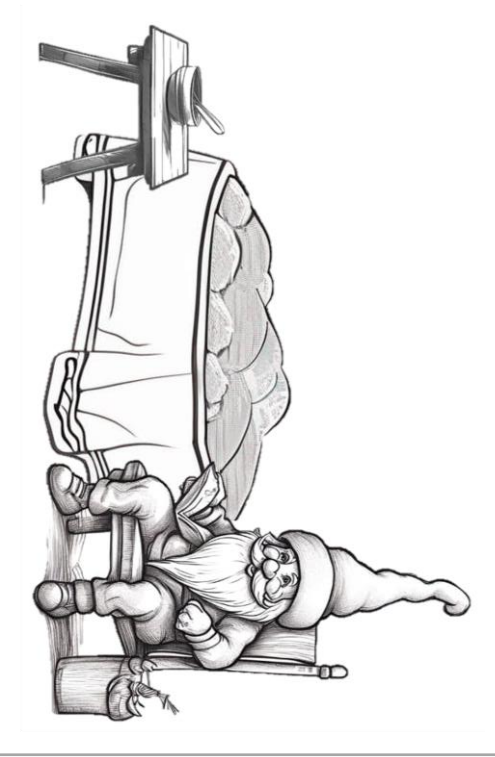


Elfenspieler

„Elfenwald“  
als Start- und Endpunkt  
des Spiels.

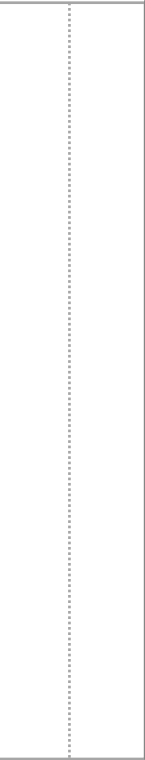
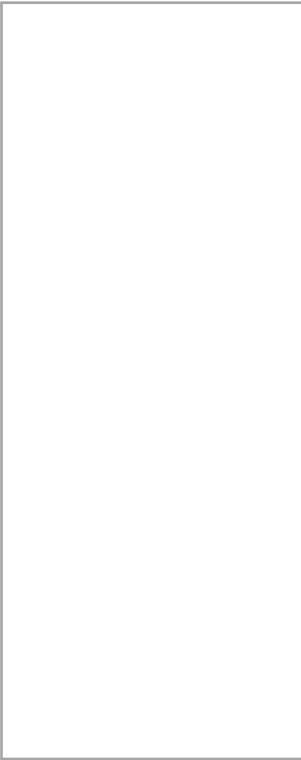
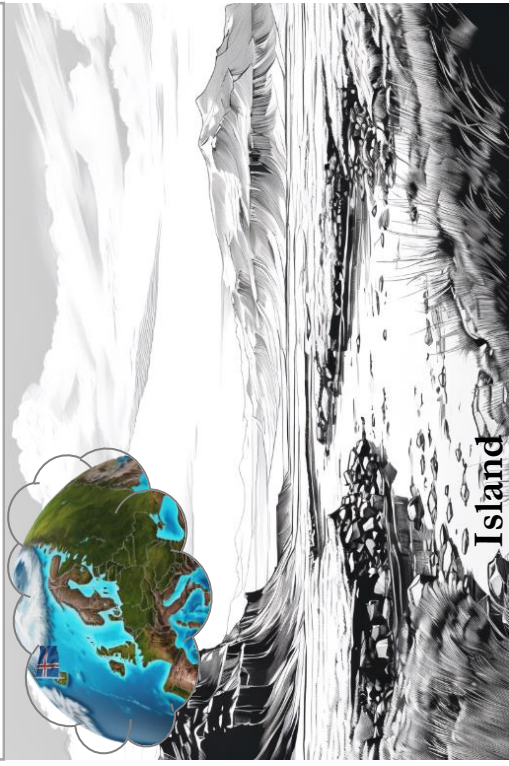


Aufsteller der  
„Länderkarten“:



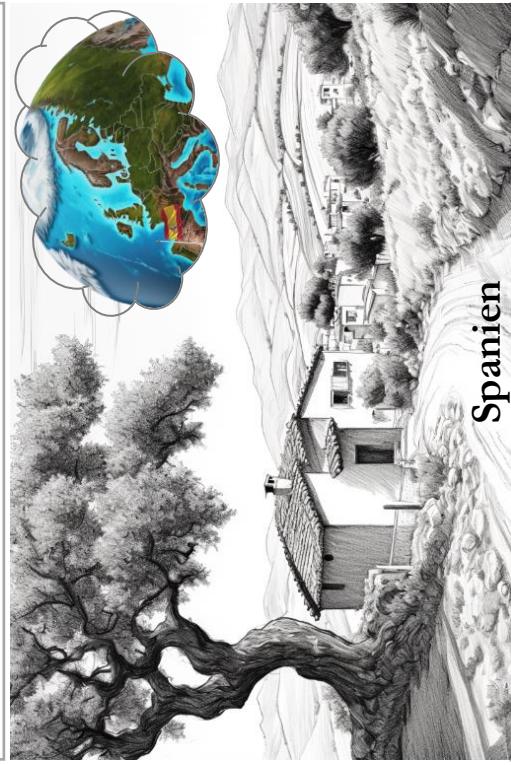
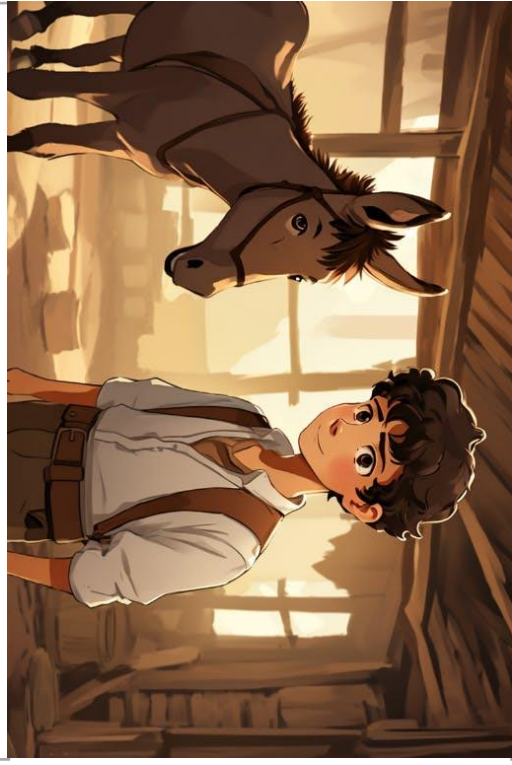


Aufsteller der  
„Länderkarten“:

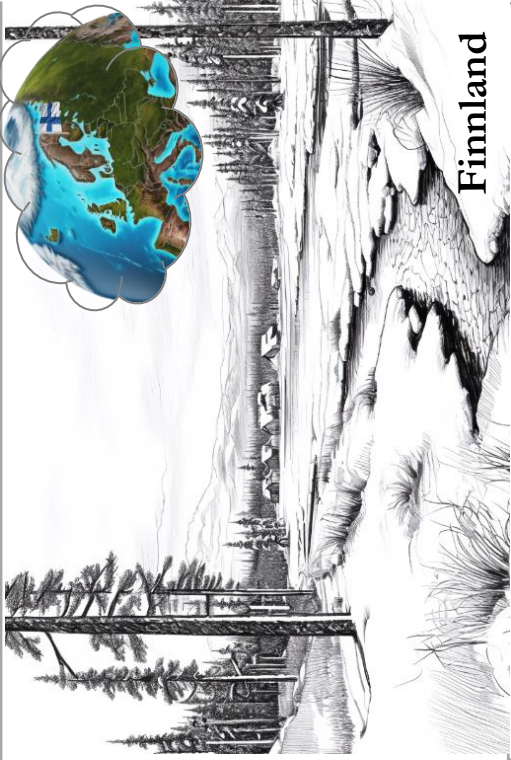




Aufsteller der  
„Länderkarten“:



Spanien



Finnland