

# Projektidee „Weihnachtsmann bringt das Geschenk“

von Amal Chaouite  
Sanija Vlasanova

## Level 1



## Level 2



*Die Idee besteht darin, dass der Weihnachtsmann dem Kind das Geschenk unter den Tannenbaum legen soll. Dafür muss er 2 Niveaus durchlaufen.*

### **Aufgaben der einzelnen Klassen**

#### **Niveau1:**

Wolken: dienen als Treppen, bewegen sich konsistent horizontal. Fällt er aus der Wolke auf die Erde – Spiel endet.

Geschenk: wenn das Geschenk unter den Tannenbaum gestellt wird, klingt eine schöne Musik für den Spieler. Das bedeutet aber nicht, dass er schon gewonnen hat.

Watte: die muss der Weihnachtsmann haben, um die Glocke still zu halten.

Bär: frisst den Weihnachtsmann, wenn er auf die gleiche Wolke springt (Spiel endet).

Schlüssel: im ersten Niveau - öffnet die Tür ins Haus (Zugang zum zweiten Niveau). Im zweiten Niveau öffnet die Tür – Spiel gewonnen.

Tür: Zugang zum Haus. Öffnet sich nur im Fall, wenn der Weihnachtsmann das Geschenk und die Watte hat.

Sterne: die verlängern die Zeit des Spiels.

#### **Niveau1:**

Flur: im Flur befindet sich die Glocke und schläft der Hund.

Hund: schläft. Wenn die Glocke klingelt, wacht der Hund auf (Spiel endet).

Glocke: klingelt, wenn der Weihnachtsmann sie berührt. Kann mit der Watte still gehalten werden.

Tannenbaum: dient als Ziel, um das Geschenk dort abzulegen.

Wanduhr: dient als Zähler. Wenn der Weihnachtsmann in der festgelegten Zeit das Geschenk nicht unter den Baum stellt, zeigt die Uhr 12:00 Uhr und spielt die Vogelmusik ab.

Kind: schläft. Wacht auf, wenn die Uhr die Musik abspielt (Spiel endet).

Küche: in der Küche steht der Teller mit Keksen und Milch für den Weihnachtsmann.

Kekse und Milch: der Weihnachtsmann muss Kekse essen und Milch trinken, sonst kann er nicht aus dem Haus raus und nicht das Spiel gewinnen.

Schlafzimmer Eltern: passives Objekt.