







Julemand, Julemand

Formål:

Julemanden skal finde 3 gaver, der er gemt på nissernes rygge, uden at vælge Drillenissen.

Sådan gør I:

1. Vælg én elev som Julemand.
2. Julemand går uden for klassen.
3. Resten af klassen bliver Nisser, som stiller sig op i klassen og står helt stille.
4. 3 nisser får en gave tapet fast på ryggen.
5. 1 - 2 nisse bliver udpeget som Drillenissen, som skal lave narrestreger i ansigtet og små fjollede bevægelser, når de bliver valgt.
6. Klassen råber: "Julemand! Julemand!", og Julemanden kommer ind.

Spillet:

1. Julemanden vælger én nisse ad gangen og siger deres navn.
 2. Den valgte nisse drejer rundt, så Julemanden kan se ryggen.
- Hvis nissen har en gave:
 - Nissen går op til Julemanden og afleverer gaven.
 - Gaven lægges ved Julemandens plads.
 - Hvis nissen ikke har en gave:
 - Julemand må vælge en anden nisse.
 - Hvis nissen er Drillenissen:
 - Drillenissen laver straks narrestreger i ansigtet og fjollede bevægelser.
 - Julemanden har tabt spillet.
 -

Sådan vinder man:

- Julemanden vinder, hvis han finder alle 3 gaver uden at vælge Drillenissen.
- Nisserne vinder, hvis Drillenissen bliver fundet, før alle gaverne er samlet.

Ny runde:

Vinderen vælger den næste Julemand.

Legen er sjov, nem og perfekt til julehygge i klassen!