



Checkliste zur Organisation des Nikolausbesuches

Name: _____

Datum: _____

Raum dekorieren
(in der Klasse/In der Schule, Lernplakate,
Schokoladen-Nikoläuse u.a.)

Vorbereitungsteam



Lieder einstudieren

Gedicht auswendig lernen

Gedicht aufsagen

Szenisches Spiel

Geschichte oder Legende lesen

Vorlesen

Einladung schreiben

Weitere Vorbereitung

Wer verkleidet sich als Nikolaus?

Ablauf der Feier:

- Begrüßung
- Gemeinsames Singen eines Liedes
- Vorlesen der Legende
- Aufsagen des Gedichtes
- Besuch des Nikolaus' und Begrüßung durch die Kinder
- Nikolaus ruft die Kinder einzeln auf
- Geschenkübergabe an jedes Kind
- Gemeinsames Singen eines Liedes
- Verabschiedung

Mögliche Geschenke



Der Nikolaus kommt

Name: _____

Datum: _____

Einladung



Wir laden herzlich zu unserer Nikolausfeier ein

am _____

um _____

Wo? _____

Programm:

1. Begrüßung
2. Gemeinsames Singen
3. Vorlesen der Legende
4. Aufsagen eines Gedichtes
5. Besuch des Nikolaus und Begrüßung durch die Kinder
6. Nikolaus ruft die Kinder einzeln auf
7. Geschenkübergabe an jedes Kind
8. Gemeinsames Singen
9. Verabschiedung

Wir freuen uns auf Ihre rege Teilnahme.

Beste Grüße

Die Kinder der Klasse _____





Nikolauslegenden

Die **Legenden** rund um den Nikolaus werden den Kindern als **Lernangebote** zur Verfügung gestellt:

1. Die Kinder finden sich zu Partnern zusammen, suchen eine Legende heraus, lesen sie sich gegenseitig vor, stellen sich Fragen und gestalten sie nach ihren Möglichkeiten oder illustrieren sie. Alle Legenden mit den Illustrationen werden in einem eigenen Buch zusammengefasst.
2. Die Kinder lesen nacheinander die einzelnen Legenden und beantworten Fragen dazu.
3. Die Kinder teilen sich in Gruppen auf und wählen aus einem Angebot eine Legende aus, die sie dialogisieren und zu einem Hörspiel weiter ausarbeiten. Das Hörspiel nehmen die jeweiligen Gruppen mit einem digitalen Tonträger auf.
4. Die Kinder teilen sich in Gruppen auf. Jede Gruppe beschäftigt sich mit einer Legende. Alle Gruppen stellen ihre Legende im Plenum vor und fassen ihre Ergebnisse zu einem Würfelspiel „Der Weg des Nikolaus von Myra“ mit unterschiedlichen Aufgabenstellungen (Stationskarten etc.) zusammen.
5. Andere Kinder suchen in Büchern oder über Kindersuchmaschinen im Internet nach weiteren Legenden und Informationen über ihn.

Die Rettung der drei Töchter

Der junge Nikolaus ging an einem Sommerabend spazieren. Es war warm und die Fenster der Häuser waren geöffnet.



Plötzlich hörte er aus einem Fenster eine jammernde Stimme. Er wurde neugierig, blieb stehen und lauschte.

- 5 Ein alter Mann sprach immer wieder vor sich hin: „Ich habe fast alles verkauft, was wir besaßen, um für Essen und Trinken zu sorgen. Jetzt habe ich nichts mehr. Wir müssen alle zusammen sterben. Wenn doch meine drei Töchter heiraten würden. Dann wären sie versorgt. Ich allein komme schon zurecht. Doch die Mädchen haben keine Mitgift, darum
- 10 will sie niemand heiraten.“

- 15 Nikolaus schaute durch das andere Fenster ins Haus. Da schiefen drei Mädchen in einem Bett. Nikolaus hatte plötzlich eine Idee. Schnell lief er zurück nach Hause. Er nahm mehrere Geldstücke und verteilte sie in drei Säckchen. Dann lief er zurück zu dem Haus des alten Mannes. Er warf die drei Säckchen durch das geöffnete Fenster direkt in das Bett der Mädchen.



Nikolaus und Weihnachtsmann

Name: _____

Datum: _____

Bastle aus einem Weihnachtsmann aus Schokolade einen Bischof Nikolaus aus Schokolade.

Materialien

- pro Kind einen Weihnachtsmann aus Schokolade
- rotes Tonpapier
- Goldpapier
- Schere
- Klebstoff

1. Schneide die Einzelteile (Umhang, Kragen, Mitra, Kreuz für die Mitra, Bischofsstab) aus und lege sie auf das Tonpapier.
2. Schneide nun die Teile aus Tonpapier aus.
3. Lege deinem Weihnachtsmann zuerst den Umhang und dann den Kragen um und klebe dies fest.
4. Schneide dann aus Goldpapier das Kreuz für die Mitra aus und klebe alles fest.
5. Setze nun noch deiner Figur die Mitra auf.
6. Schneide noch einen Bischofsstab aus und klebe ihn vorne senkrecht auf. Fertig ist dein Bischof Nikolaus.

