

DER FIL ADVENTSKALENDER 2024

Kleine, kraftspendende Impulse zum kurzweiligen gemeinsamen Lernen,
Nachdenken, Experimentieren, Lesen, Schreiben oder Rechnen mit Freude.

FIL



RSCHLANGENMETERWURSTWORT

TÜR 1: PAPIER-SCRABBLE

Das braucht man:

Papier und Stifte, ggf. Schere, ggf. Wörterbuch

So geht's:

Ein langes Wort wird aufgeschrieben und die Mitspieler*innen versuchen, mit den Buchstaben neue Wörter zu bilden. Beispiel: K Ü R B I S S U P P E > Kürbis, Suppe, Kür, Biss, Eis, super, Rippe ... Wer kann die meisten neuen Worte bilden und aufschreiben?

Zeit:

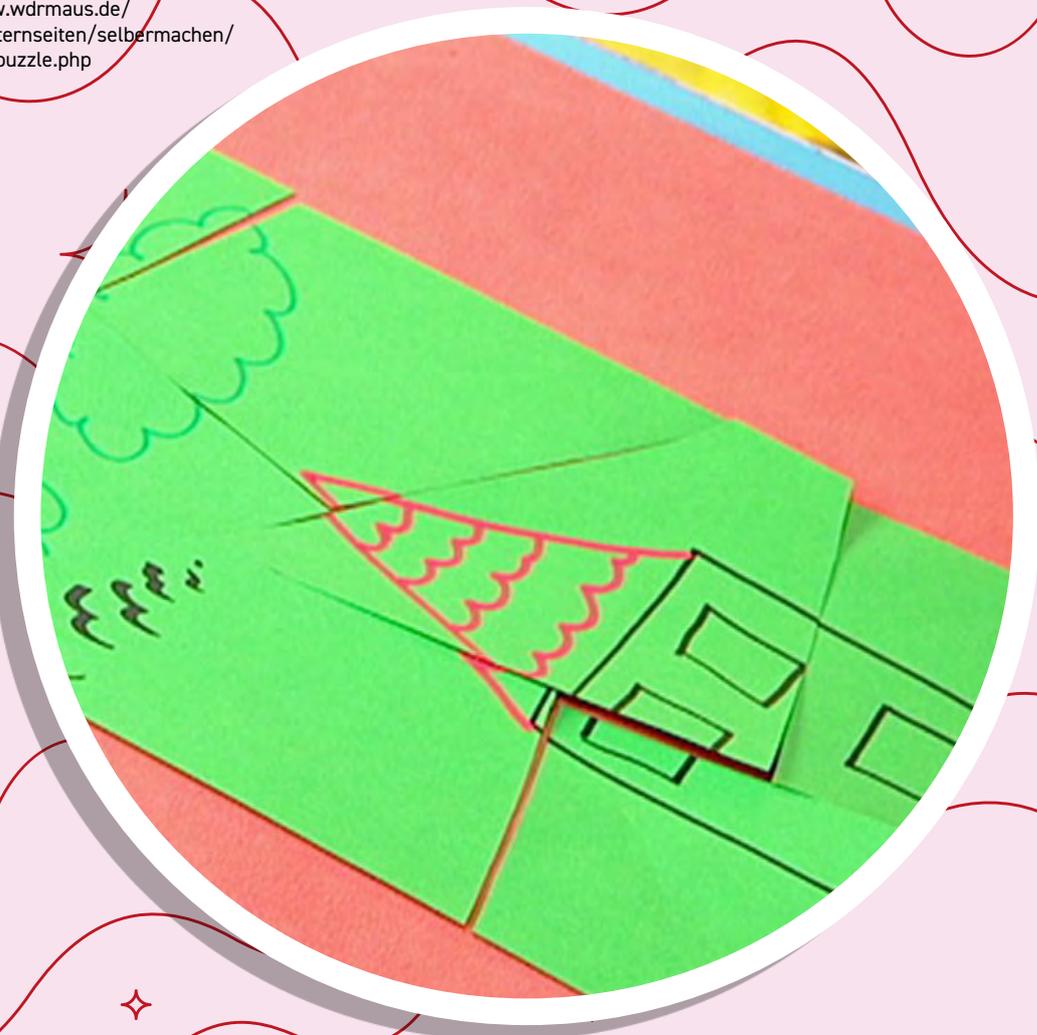
Mindestens 10 Minuten

Das steckt drin:

Wortschatz, Figur-Grund-Wahrnehmung, Merkfähigkeit

Varianten:

- Spielen auf Zeit (Eieruhr)
- Zusatzpunkt, wenn aus den genannten neuen Worten eine kleine Geschichte erzählt wird.
- Einfacher: Buchstaben des Vorlage-Wortes ausschneiden, so dass neue Worte zusammengesetzt werden können.



TÜR 2: PUZZLE

Das braucht man:

Papier, bunte Stifte, Schere, ggf. Zeitschriften

So geht's:

Alle Mitspieler malen ein Bild. Hier ist es egal, welches Thema gewählt wird, es sollte aber schön bunt sein und das Blatt sollte möglichst ausgefüllt sein. Alternativ kann auch ein vorhandenes Bild aus einer Zeitschrift ausgeschnitten werden. Nachfolgend zerschneidet jeder sein Bild in nicht zu kleine Puzzleteile. Die zerschnittenen Bilder werden untereinander getauscht und wieder zusammengesetzt.

Das steckt drin:

Kreativität, Auge-Hand-Koordination, Feinmotorik, Raum-Lage, Figur-Grundwahrnehmung

Zeit:

Mindestens 20 Minuten

Varianten:

- Spielen auf Zeit (Eieruhr)
- Alle zerschnittenen Teile werden zusammen in die Tischmitte gelegt, auf Signal suchen alle ihre Puzzleteile zusammen



TÜR 3: ALARM

Das braucht man:

Timer/Eieruhr/Wecker, Würfel, Papier und Stifte

So geht's:

Ein Timer wird auf eine bestimmte Sekunden- oder Minutenzahl eingestellt Die Spieler zählen laut reihum vorwärts oder rückwärts bis zu oder ab einer bestimmten Zahl (10, 20, 30...). Ist ein Zählvorgang beendet, beginnt man von vorne. Wenn der Timer losgeht, bedeutet dies, dass der Spielende, der gerade seine Zahl gesagt hat, den Alarm entschärfen muss. Dazu muss man würfeln und die zur gewürfelten Zahl gehörende Aktion ausführen. Diese werden vorher zusammen festgelegt und aufgemalt, z.B. 5 mal hüpfen, ein Lied pfeifen, 10 Sek. auf 1 Bein stehen, Hampelmann, einmal um den Tisch laufen ...

Zeit:

15 bis 30 Minuten

Das steckt drin:

Zählen, Zahl-Menge, Kooperation, Zählrhythmus, Reaktion, Schnelligkeit, Koordination

Varianten:

Erweiterung der Aktionen mit 2 Würfeln



❖ TÜR 4: STÄRKEN-ARMBAND – DAS GANZ BESONDERE FREUNDSCHAFTSBAND

Das braucht man:

- Garn für Freundschafts-Armbändchen in verschiedenen Farben (gibt es günstig in Sets zu kaufen)
- Vorlage zum Knüpfen von Freundschafts-Armbändchen (Anleitungen zum Knüpfen von Freundschafts-Armbändern gibt es im Internet/auf youtube)

So geht's:

Machen Sie sich im gemeinsamen Gespräch mit dem Kind auf die Suche nach den sieben wichtigsten Stärken. Diese können auch einer Blanko-Karte notiert werden.

Suchen Sie für jede Stärke eine schöne Farbe aus einem Set von Garn für Freundschafts-Armbändchen aus. Dann wird aus den sieben Stärken-Fäden ein Stärken-Armband geknüpft.

Sprechen Sie beim Knüpfen über die einzelnen Stärken, lassen Sie sie weiterwachsen und sich entwickeln wie das Armband. Daran wird sichtbar, dass sich die einzelnen Stärken miteinander verbinden und etwas Einzigartiges ergeben – genauso wie die Einzigartigkeit und Besonderheit eines jeden Kindes.

Zeit:

Mindestens 15 Minuten

Das steckt drin:

Reflektion, Selbstwertstärkung, Blick auf das Positive, Motivation, Zielfindung, Achtsamkeit, gemeinsame Zeit in schöner Stimmung, Muße, Ruhe

Unter dem Motto „Dein wichtigster Freund für dich bist du!“ können Freundschafts-Armbändchen geknüpft werden, die man sich selbst schenkt. Freundschaft mit sich selbst zu schließen, sich selbst anzunehmen und sich genauso liebevoll wie den besten Freund zu behandeln, ist ein wichtiger Meilenstein in der Selbstwert-Stärkung. Der Fokus liegt hier darin, seine eigenen Stärken zu erkennen, sie sichtbar zu machen und sich immer wieder an sie zu erinnern – mit einem hübschen kleinen Stärken-Armband.

Varianten:

- Anstelle von Stärken können mit jedem Faden auch Ziele/Visionen, Motivations-Sprüche oder Kraftspender verbunden werden, aber auch Wünsche oder Ziele für ein neues (Schul-)Jahr.
- Es können Stärken-Armbändchen geknüpft werden mit den eigenen Stärken, die man einem anderen Menschen schenkt, der diese Stärken vielleicht auch gerne hätte!



TÜR 5: GERÄUSCHE DETEKTIV

Das braucht man:

Verschiedene Gegenstände, mit denen Geräusche erzeugt werden können.

So geht's:

Die Spieler müssen Geräusche erraten, die hinter einer Tür oder einem Vorhang gemacht werden. Beispiele: mit Besteck klappern, Topfdeckel aneinander schlagen, Papier knüllen, Nüsse knacken ...

Zeit:

Mindestens 10 Minuten

Das steckt drin:

Genaueres Hinhören, Konzentration

Varianten:

- Drei bis fünf Geräusche hintereinander (Merkfähigkeit)- wieviele schaffst du? (Selbsteinschätzung)
- Geräusche im Raum: Der Mitspieler, der die Geräusche erzeugt, bewegt sich im Raum. Geraten werden soll: Mit WAS? wurde ein Geräusch erzeugt und WO? Wurde das Geräusch erzeugt.



✧ TÜR 6: MEHR ODER WENIGER

Das braucht man:

2 normale Würfel pro Mitspieler, Papier und Stift

So geht's:

Vorbereitung: auf ein kleines Blatt wird „mehr“ geschrieben und die Zahlen 4, 5 und 6 darunter notiert. Auf ein anderes kleines Blatt wird „weniger“ geschrieben und die Zahlen 1, 2 und 3 darunter notiert (gerne auch in verschiedenen Farben).

Der/die jüngste Mitspieler:in beginnt und würfelt mit einem Würfel. Bei einer 1, 2 oder 3 wird das Blatt „weniger“ in die Mitte gelegt, bei einer 4, 5 oder 6 das Blatt „mehr“.

Nun wird nacheinander mit je zwei Würfeln gewürfelt und beide Anzahlen werden schnell addiert. Gewonnen hat der/diejenige, die am wenigsten/bzw. am meisten Punkte gewürfelt hat. Somit wechselt vor jeder Runde das Ziel.

Wer zuerst 10/20 Punkte erreicht, hat gewonnen (Ziel vorher festlegen).

Zeit:

10 bis 20 Minuten

Das steckt drin:

Reaktion, Menge/Zahl Verständnis, Addition im Zahlenbereich 12, Automatisierung, kognitive Flexibilität, Impulskontrolle

Variationen:

- Es kann auch ein blanko-Würfel beschriftet werden mit mehr/weniger.
- Reaktion: Parallel würfeln.
- Gewinnt man mit einem „Pasch“ (zwei gleiche Würfel), gibt es einen Sonderpunkt.



TÜR 7: RHYTHMUS

Das braucht man:

Zeit und Platz

Zeit:

10 bis 15 Minuten

So geht's:

Eine Spieler:in macht einen Rhythmus vor und der/die Anderen machen ihn mit. Irgendwann steigt er aus und der/die Anderen macht/machen alleine weiter. Dabei kann die Schwierigkeit variieren von z.B.

- zweimal klatschen, einmal stampfen, zweimal klatschen
- zweimal in die Hände klatschen, einmal auf die Oberschenkel patschen, einmal mit den Fingern schnipsen, viermal in die Hände klatschen, zweimal die Arme überkreuzen und auf die eigenen Schultern klatschen

Das steckt drin:

Aufmerksamkeit, zählen, Koordination, Körperkontrolle, Merkfähigkeit, Kreativität, führen und folgen

Variationen:

- Merkfähigkeit: „Ich packe meinen Koffer“ mit Bewegungen: Jeder macht eine Bewegung vor und wiederholt jeweils die Bewegungen der anderen.
- Verdeckte Geräusche: Die Geräusche werden verdeckt erzeugt. Wer schafft es, die richtige Reihenfolge und das richtige Geräusch nachzumachen? (Steigerung ab 3 Geräuschen)



TÜR 8: SAND-YENGA

Das braucht man:

Mehl oder klumpigen Sand, Teller, Streichhölzer oder Zahnstocher, Löffel

Zeit:

10 Minuten

So geht's:

Auf einem Teller wird aus Mehl oder Sand ein Haufen gebildet, in dessen Spitze ein Stock oder ein Streichholz gesteckt wird. Die Spielenden sollen immer ein Stück des Haufens mithilfe eines Löffels entfernen. Bei wem kippt der Stock oder das Streichholz?

Das steckt drin:

Koordination, Impulskontrolle

Variationen:

Vorher schätzen: wann (nach wie vielen Löffeln) kippt das Streichholz?



TÜR 9: DIE STILLE HÖREN

Das braucht man:

Ruhe und Zeit

Zeit:

Mindestens 10 Minuten

So geht es:

Es wird eine Klangschale oder Triangel geschlagen und für 1 oder 2 Minuten herrscht absolutes Schweigen und alle lauschen nur dem verklingenden Ton und nehmen andere Umgebungsgeräusche wahr. Anschließend wird gesammelt, was gehört wurde (Ticken der Uhr, Schritte auf dem Gang, in Entfernung ein bellender Hund, der eigene Atem,...)

Das steckt drin:

Achtsamkeit, Konzentration, Lauschen, Zeitwahrnehmung

Variationen:

- Konzentration auf das Erhören: Augen schließen beim Hören.
- Schätzen der Zeitspanne: Augen öffnen, wenn „vermutlich“ eine Minute vorbei ist.



TÜR 10: LEIDER SCHON BESETZT!

Das braucht man:

Viele (bunte) Haushaltsgummis; unterschiedliche kleine Materialien pro Mitspieler/Mitspielerin ein anderes Material (z. B. getrocknete Erbsen oder weiße und braune Bohnen, kleine Knöpfe, Steine, usw.); Zahlenwürfel 1 bis 4

So geht's:

Alle Mitspielenden sitzen am Tisch. Jeder nimmt sich eine zuvor festgelegte Anzahl von einem der bereitliegenden Materialien. Die Haushaltsgummis werden gemeinsam so übereinander auf den Tisch gelegt, dass unterschiedlich große Zwischenräume (= Felder) entstehen.

Alle würfeln nun reihum. Die jeweils gewürfelte Augenzahl gibt an, wie viele Felder ein Mitspielender mit seinem Material füllen/besetzen darf. Felder dürfen natürlich nicht doppelt belegt werden.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Zwischenräume mit einem Gegenstand besetzt sind. Dann wird gezählt. Wer konnte die meisten Flächen mit seinem Material füllen?

Variationen:

Wenn Sie einen herkömmlichen Würfel verwenden möchten, können Sie sich mit den Kindern kleine Aktionen überlegen, die sie ausführen müssen, wenn sie eine Fünf oder eine Sechs würfeln.



TÜR 11: 5-4-3-2-1

Das braucht man:

Zeit, Achtsamkeit

Zeit:

Ca. 5 Minuten

So geht's:

Die Spielenden nennen im Stillen 5 Sachen, die sie gerade im Moment in ihrer Umgebung sehen (oder stellen sie sich bei geschlossenen Augen vor), anschließend 4 Sachen, die sie hören, dann 3 Sachen, die sie spüren (fühlen, tasten, berühren), danach 2 Sachen, die sie riechen und zum Schluss 1 Sache, die sie schmecken (ev. vorher ein Bonbon oder Weintraube o.ä. in den Mund nehmen). Anschließend gegenseitig berichten, welche Dinge man wahrgenommen hat.

Das steckt drin:

Wahrnehmung der Sinne, bewusstes Wahrnehmen, Langsamkeit, Achtsamkeit, Selbstwahrnehmung, im „Hier und Jetzt“ sein

Variationen:

- Ein Gericht einmal besonders achtsam essen: erspüren, riechen, schmecken, sehen.
- „Der bunte Teller“: 5 essbare Leckereien werden blind „verkostet“, mit Zeit gekaut und genau beschrieben (es geht nicht um die Benennung z.B. Weintraube, sondern um eine möglichst genaue Beschreibung der Wahrnehmung: rund, knackige Schale, innen saftig und weich, sauer, süß, holzig, usw.



TÜR 12: „MAKE ‚N‘ BREAK“ MAL ANDERS

Das braucht man:

„Make ‚n‘ break“-Spiel in Kleinformat

Das steckt drin:

Spielerisches Üben für Mathe oder Deutsch mit Vorlagen/Selbstkontrolle

So geht´s:

Das Spiel wird genau wie in der Anleitung gespielt, nur dass anstatt mit dem Würfel die 15 zu erreichen, eine Aufgabe gerechnet oder ein Satz geschrieben wird. Hierbei muss natürlich die aktuelle schriftliche Rechenoperation bzw. die passende Entwicklungsstufe bei der Auswahl des Übungsmaterials beachtet werden.

Ziel ist es, so schnell und genau wie möglich mit den gelernten Strategien die Aufgabe zu beenden, sodass der Gegner nicht mehr weiterbauen kann und somit keine/weniger Punkte erhält. Wichtig ist hier auch die nachfolgende Kontrolle - schließlich kann auch ein Erwachsener mal Fehler machen und dann kann der Fehlerfinder sich eine schon eroberte Karte des Gegners nehmen.

Variationen:

- Aktuelle Lernwörter, Aufgaben 1x1 einsetzen; vorher aufschreiben lassen (Selbstkontrolle)
- Verschiedene Schwierigkeitsstufen (Erwachsene)



TÜR 13: FEDERFANG

Das braucht man:

Federn, Paare, bzw. eine gerade Anzahl an Personen

So geht's:

Für dieses Geschicklichkeitsspiel erhält eine Person eine zuvor vereinbarte Anzahl an Federn (z. B. fünf). Sie lässt im Stehen langsam eine Feder nach der anderen fallen. Eine zweite Person muss die fallenden Federn auffangen, bevor sie den Boden berühren.

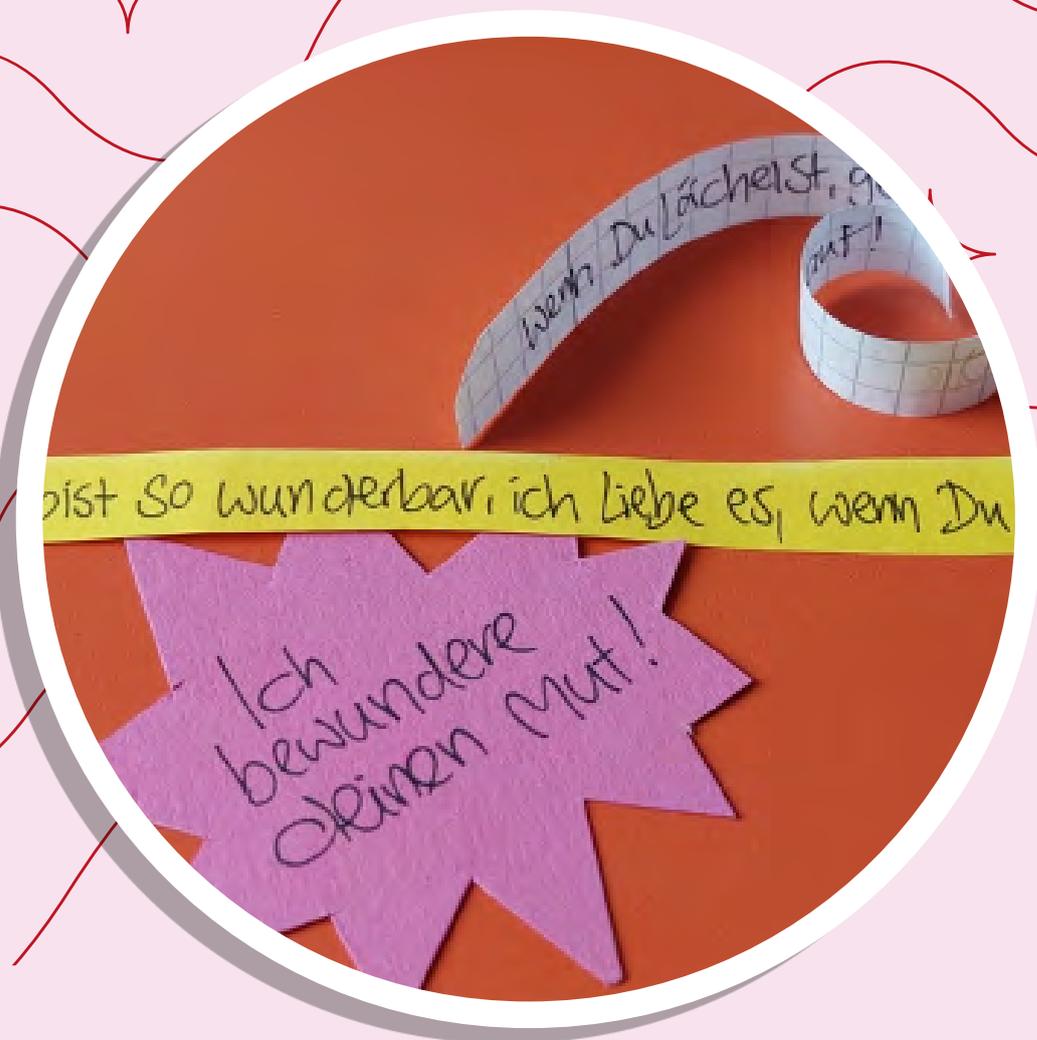
Nachdem alle Federn fallen gelassen wurden, werden die aufgefangenen Federn gezählt. Dann erfolgt Rollentausch. Wer konnte die meisten Federn festhalten?

Das steckt drin:

Reaktion, Koordination, Fangen/Auge-Hand-Koordination

Variationen:

- Um die Aufgabe zu erschweren kann der Abstand variiert werden,
- Darf der Partner die Feder nur mit einer Hand fangen,
- Muss der Partner eine Aufgabe erfüllen, bevor er die Feder fängt (z. B. 4-mal Klatschen oder sich um die eigene Achse drehen),
- Müssen sich die Partner mit dem Rücken zueinander stellen und der Fänger darf sich erst auf ein Signal umdrehen.



TÜR 14: SCHÖNE BOTSCHAFTEN

Das braucht man:

schöne Zettel/Papier, Stifte, ggf. Bänder

So geht's:

Alle Familienmitglieder schreiben liebe Botschaften mit Lob und Liebeserklärungen auf kleine Zettel, die sie überall im Haus verstecken. So kann sich jede und jeder immer wieder ganz überraschend freuen. Und sich daran erinnern, wie schön es ist, liebe Botschaften zu erhalten und zu verschenken.

Das steckt drin:

Schöne Dinge wahrnehmen, Selbstwertstärkung, Blick auf das Positive, Motivation.



TÜR 15: BÄRENGANG

Das braucht man:

Zeit

Das steckt drin:

Angst und Herzklopfen verjagen, Mut spüren.

So geht`s:

Breitbeinig hinstellen und dann das Gewicht von einem Fuß auf den anderen verlagern. Verlagere dabei Schritt für Schritt und langsam das Gewicht von einer Seite zur anderen – wie auf einem wankenden Schiff.

Das steckt drin:

Es entsteht eine gleichmäßige Schaukelbewegung, welche die Neuronen beruhigt und somit Angst verjagen kann.

Varianten:

- Breitbeinig auf der Stelle hin- und her wiegen oder im Sitzen.
- Durch Summen wird die Wirkung noch verstärkt.



✧ TÜR 16: HAUSNUMMERN WÜRFELN

Das braucht man:

3 Würfel, Stifte, Papier, Vorlage Hausnummern ausdrucken oder aufmalen

So geht's:

Ein Spieler beginnt und würfelt mit drei Würfeln. Die Würfelzahlen werden in das linke Vorlagefeld zu Hunderter/Zehner und Einern geschrieben. Die entstandene Zahl wird benannt und ist die Zielhausnummer der nächsten Runde. Nun würfeln alle reihum mit drei Würfeln und versuchen, so nah wie möglich an die Hausnummer der Vorlage heran zu kommen.

Beispiel: Mitspieler 1 fängt an und würfelt die erste Vorlage-Hausnummer. Er würfelt eine 3, eine 1 und eine 5. Er entscheidet sich, die 1 auf die Hunderterstelle zu setzen, die 3 auf die Zehnerstelle und die 5 auf die Einerstelle. Die Hausnummer ist somit 135. Es können somit mit den Würfeln Zahlen von 111 bis 666 entstehen.

Nun würfeln alle reihum und versuchen durch geschicktes Sortieren, eine Hausnummer/Zahl zu finden, die möglichst nah an der Vorlage liegt.

Das steckt drin:

Dezimalsystem, Hunderterraum, weniger/mehr

Zeit:

Mindestens 20 Minuten

Varianten:

- Starten mit zwei Würfeln (Hausnummern 11 bis 66).
- Die Vorlage Hausnummer wird verdeckt gewürfelt und aufgeschrieben.



❖ TÜR 17: DER VERZAGTE BAUMWOLLFADEN – EINE ADVENTLICHE BASTELGESCHICHTE

Das braucht man:

- Geschichte „Der verzagte Baumwollfaden“ (auf dickerem Papier)
- Weihnachtliche Motive (Sticker, Stempel, Zeichnungen, etc.)
- Filzstifte oder Farbstifte
- Schere und Kleber
- Ein Teelicht (für jedes Kind)
- Ein hübsches Band für die Schleifen
- Eine winterliche Servietten oder ein kleines Säckchen
- Evtl. Glitzer, Tannenzweige ...

So geht's:

- Geschichte ausdrucken: Drucke die Geschichte „Der verzagte Baumwollfaden“ auf dickerem Papier aus.
- Lesen üben: Die Geschichte wird vorgelesen, gemeinsam gelesen oder von den Kindern mehrmals selbst gelesen.
- Verzieren: Das Blatt wird mit weihnachtlichen Motiven verziert, anschließend aufgerollt und mit einer Schleife zusammengebunden.
- Teelicht gestalten: Ein kleines Teelicht wird bunt verziert und in eine winterliche Serviette eingepackt.
- Heiliger Abend: Die Kinder können die Geschichte im Kreise der Familie vortragen und überreichen symbolisch das kleine Säckchen.

Das steckt drin:

Lesen, Ausdauer, Kreativität, Gestalten



TÜR 18: MACH LICHT! GEHEIME BOTSCHAFTEN

Das braucht man:

Teelichter, Papier, Stifte, Schere

Vorbereitung:

Text ausdrucken (https://www.lerntherapie-fil.de/fileadmin/user_upload/Downloads/Adventskalender2024/Tuerchen_T18.pdf)

So geht's:

Teelichter nach Anweisung vorbereiten.

Zeit:

20 Minuten

Das steckt drin:

Sinnerfassendes Lesen, Kreativität, schöne Worte verschenken.



TÜR 19: FANG DIE 100

Das braucht man:

6 Würfel, Papier und Stift, ggf. Spielfiguren/Chips

Vorbereitung:

Tabelle mit einer Spalte für jeden Mitspielenden (oder Vorlage ausdrucken: https://www.lerntherapie-fl.de/fileadmin/user_upload/Downloads/Adventskalender2024/Tuerchen_T19.pdf)

So geht's:

- Reihum wird mit 6 Würfeln gewürfelt (ein Wurf). Zusammen gezählt werden immer zwei Würfelbilder, die zusammen die Anzahl 10 ergeben (5 und 5, 6 und 4).
- Die Gesamtsumme wird notiert.
- Mit Vorlage: Jedes Kästchen ist ein Zehnerschritt
- Wer hat zuerst die 100 Punkte erreicht?

Das steckt drin:

Ergänzung zur 10, Rechnen im 10er Raum

Variationen:

- Strategie: Es können jeweils 3 Würfel in der Summe zur 10 genutzt werden (z.B. 2, 3 und 5) mit Begründung (Rechnung)
- Spiel mit 10 Würfeln
- Bei einem Pasch kann mit diesen beiden Würfeln noch einmal gewürfelt werden
- Auf dem Ziel (100) liegt eine kleine Leckerei (Plätzchen, Dominosteine...)



TÜR 20: HINTER, ÜBER, NEBEN, VOR ... KRIPPENAUFBAU EINMAL ANDERS

Das braucht man:

Eine Krippe mit Figuren, alternativ einen anderen Aufbau mit Spielfiguren (z.B. Tiere), Papier, Stifte (ggf. versch. Farben)

So geht's:

Mit dem Aufbau der Krippe die Positionen benennen, z.B. ich stelle die Kuh neben die Krippe. Nach dem Aufbau die Figuren mit kleinen Kärtchen beschriften. Zu jeder Figur einen kleinen Satz sprechen/aufschreiben (Bsp.: https://www.lerntherapie-fl.de/fileadmin/user_upload/Downloads/Adventskalender2024/Tuerchen_T20.pdf)

Zeit:

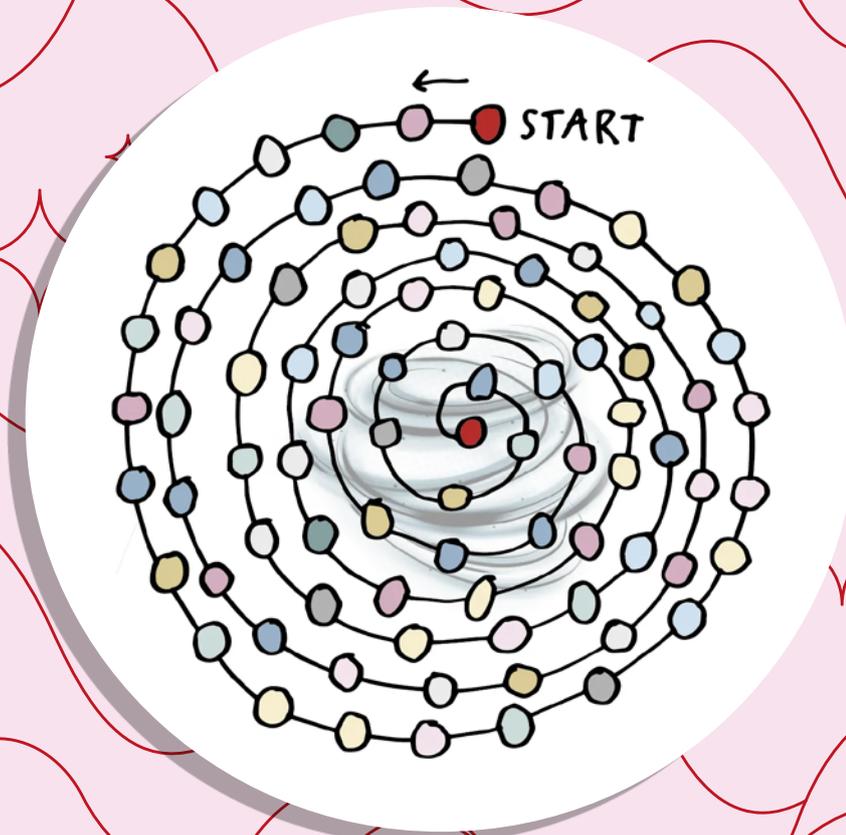
Mindestens 15 Minuten

Das steckt drin:

- Räumliche Beziehungen erkennen,
- Wortschatz
- Lesen: auf der Wortebene, auf der Wortgruppenebene, auf der Satzebene
- Freies Schreiben: Wörter, Wortgruppen, präpositionale Wortgruppen, kleine Sätze bilden

Variationen:

- Aufbau nach Ansage mit Präpositionen: stelle den Esel hinter die Krippe, das Schaf steht links neben der Kuh, usw.
- Gruppen bilden (Tiere, Menschen, Gegenstände)
- Eine kleine Geschichte erzählen/aufschreiben
- Etwas verändern im Aufbau- der andere muss raten, was verändert wurde.
- Profi: mehrere Dinge verändern.



TÜR 21: SO LANGSAM WIE MÖGLICH!

Das braucht man:

Spielplan selber malen oder Vorlage ausdrucken, Spielfiguren, Würfel

So geht's:

In diesem Spiel geht es darum, so langsam wie möglich voranzukommen und nicht in den „wilden Strudel“ in der Mitte zu fallen. Alle Spielfiguren stehen auf Start und ziehen in den Feldern mit den Würfelzahlen. Wer ist „Letzter“ und damit der Gewinner des Spiels?

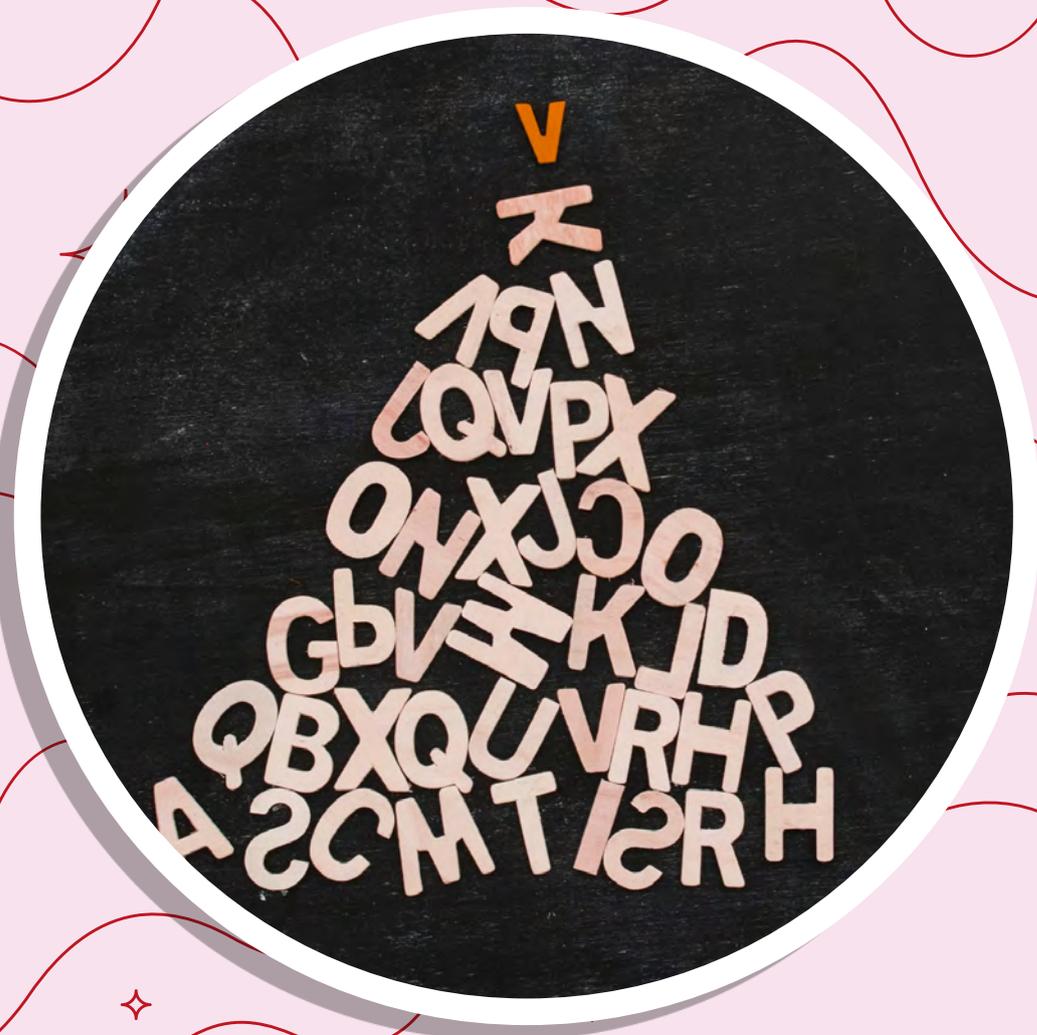
Das steckt drin:

Eins- zu Eins-Zuordnung (abzählen), Spiele einmal anders spielen, Impulskontrolle

Variationen:

- Spielen mit zwei Würfeln – die niedrigere Würfelzahl wird von der höheren abgezogen (Subtrahieren) und darf dann gezogen werden.
- „besondere Felder“ farblich markieren, hier müssen Aufgaben erfüllt werden (z.B. erst mit einem Pasch (zwei gleiche Würfel) oder mit einer 1 kommt man wieder weiter
- Kommt ein Mitspieler auf ein Feld, das schon besetzt ist, kann „rausgeschmissen“ werden- hier muss derjenige, der das Feld räumen muss, 3 Felder vor.

Spielvorlage: https://www.lerntherapie-fil.de/fileadmin/user_upload/Downloads/Adventskalender2024/FiL_Tu_rchenNr21.pd



TÜR 22: WORTE-FINDER

Das braucht man:

Groß-Buchstaben des Alphabets einzeln auf Karten schreiben (z.B. Notizblock), Selbstlaute mehrfach (5 mal A, E, I, O, U, ggf. auch in einer anderen Farbe), alternativ Buchstaben-Kekse (selber backen?) oder Buchstaben- Vorlage ausdrucken (freie downloads im Internet)

So gehts:

20 Buchstaben werden gezogen und auf dem Tisch verteilt. Wer findet in einer vorgegebenen Zeit die meisten Worte?

Zeit:

1 bis 10 Minuten

Variationen:

- Vorher vereinbaren: Pro Wort ein Punkt, pro Silbe ein Punkt
- Wer kann das längste Wort bilden?
- Worte aufschreiben/Selbstkontrolle
- Worte aufessen (Kekse)
- Auf Zeit (Timer)



✧ TÜR 23: WEIHNACHTSBAUM SCHMÜCKEN EINMAL ✧ ANDERS

Das braucht man:

Weihnachts-Dekoration, Baumschmuck oder auch Alltagsmaterialien

So geht's:

Die Mitspieler sitzen im Kreis und schließen die Augen. Jeder bekommt eine Baumdekoration in die Hand gelegt und darf sie nun erfühlen und beschreiben. Welche Besonderheiten hat sie? Ist sie groß, klein, flach, rund, gewellt oder total eben, weich oder hart? Im Anschluss werden alle Dekorationsmaterialien in die Mitte gelegt und jeder versucht, sein Material wiederzufinden.

Das steckt drin:

Fühlen/tasten, genaues Beschreiben, Achtsamkeit, Impulskontrolle

Zeit:

Mindesten 15 Minuten

Varianten:

- Ähnliche Materialien verwenden: Bänder, die sich in Breite und Länge unterscheiden, etc.
- Mit Bewegung: Zuerst verwandelt sich ein Kind in einen Weihnachtsbaum (Yoga-Baum). Es steht also aufrecht und spreizt die Arme zur Seite, möglichst waagrecht. Du, erwachsene Person, oder ein anderes Kind versucht nun, möglichst viele Dekorationsmaterialien auf dem Baumkind zu platzieren.
- Mehr Bewegung: Kleine Kinder verwandeln sich in den Schneefuchs und begeben sich in den Vierfüßerstand. Auf dem Rücken transportieren sie Weihnachtsdekoration (bspw. Strohsterne) durch den Raum.
- Zwei Kinder/Personen stehen sich gegenüber und halten die Handflächen gegeneinander. Zwischen den Handflächen wird je ein Dekorationsmaterial gehalten. Zur Weihnachtsmusik wird so durch den Raum getanzt, so dass das Material nicht herunterfällt.



TÜR 24: KRAFTSPENDENDER IMPULS

Für unser letzten Türchen gibt uns die Familientherapeutin Jovita Brose einen kraftspendenden Impuls.

Musik als universelle „Sprache“ verbindet Menschen in allen Kulturen.

Wir wünschen allen Familien ein entspanntes und besinnliches Fest!

[Link zum Lied:](#)

<https://youtu.be/KSFQUyNhgJw>

[SPOTIFY: https://open.spotify.com/intl-de/track/2ggA0DUEBFZooGw0kAsSUP?si=67474b4c8f884b6d](https://open.spotify.com/intl-de/track/2ggA0DUEBFZooGw0kAsSUP?si=67474b4c8f884b6d)

Den Link zum Text in verschiedenen Sprachen findet Ihr hier:

https://www.lerntherapie-fl.de/fileadmin/user_upload/Downloads/Adventskalender2024/Text_ZuendEinLichtAn_mehrsprachig.pdf