

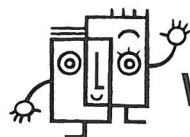
Tania Mills

Mit Kopfkino-Geschichten Hörverständnis üben

Klasse
1/2



Vorlesegeschichten und Arbeitsblätter

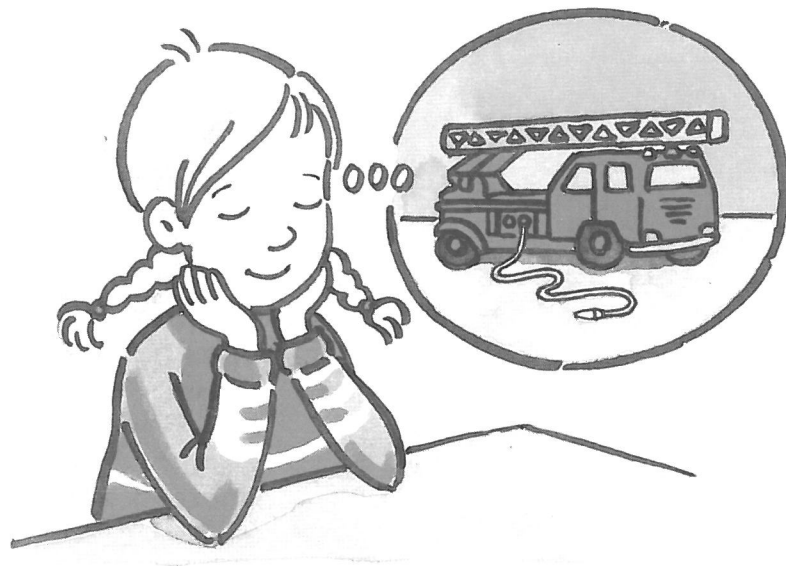


Verlag an der Ruhr

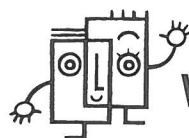
Tania Mills

Mit Kopfkino-Geschichten Hörverständnis üben

Klasse
1/2



Vorlesegeschichten und Arbeitsblätter



Verlag an der Ruhr

Impressum

Titel der amerikanischen Originalausgabe: Learning to Listen. Developing students' ability to listen actively for sustained amounts of time. Book 1. Grade K-2

© der amerikanischen Originalausgabe: Tania Mills

Titel der deutschen Ausgabe: Mit Kopfkino-Geschichten Hörverständnis üben. Vorlesegeschichten und Arbeitsblätter. Klasse 1/2

Autorin: Tania Mills

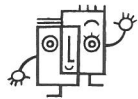
Titelbildmotiv: Eva Spanjardt

Übersetzung: Rita Kloosterziel

Bearbeitung für Deutschland: Verlag an der Ruhr

Druck: Druckerei Uwe Nolte, Iserlohn

Verlag: **Verlag an der Ruhr**
Alexanderstraße 54 – 45472 Mülheim an der Ruhr
Postfach 10 22 51 – 45422 Mülheim an der Ruhr
Tel.: 02 08/439 54 50 – Fax: 02 08/439 54 239
E-Mail: info@verlagruhr.de
www.verlagruhr.de



© der deutschen Ausgabe
Verlag an der Ruhr 2007
ISBN 978-3-8346-0338-8

geeignet für
die Klasse



Ein weiterer
Beitrag zum
Umweltschutz:

*Das Papier, auf das
dieser Titel gedruckt ist, hat
ca. 50% Altpapieranteil,
der Rest sind chlorfrei
gebleichte Primärfasern.*

Außerdem in der Reihe erschienen:



■ **Mit Kopfkino-Geschichten
Hörverständnis üben – Klasse 3/4**

Vorlesegeschichten und Arbeitsblätter
Kl. 3–4, 67 S., A4, Papphefter
ISBN 978-3-8346-0339-5
Best.-Nr. 60339
18,50 € (D)/19,- € (A)/32,40 CHF





Alle Vervielfältigungsrechte außerhalb der durch die Gesetzgebung eng gesteckten Grenzen (z.B. für das Fotokopieren) liegen beim Verlag. Der Verlag untersagt ausdrücklich das Speichern und Zur-Verfügung-Stellen dieses Buches oder einzelner Teile davon im Intranet, Internet oder sonstigen elektronischen Medien. Kein Verleih.

Inhaltsverzeichnis

4 Vorwort

5 Auf der Feuerwache 

8 Dinosauriern auf der Spur 


11 Fütterungszeit im Zoo 


14 Das Feuerwerk 

17 Ich bin ein Vogel 

20 Ich bin ein Riese 

23 Eine Regenbogen-Reise 

26 Eine Fahrt im Dampfzug 

29 Ein Strandspaziergang 

32 Das Puppenhaus 

35 Der Elfen-Kreis 

38 Das Knusperhaus 

41 Der Drachen 


44 Das Zauberkarussell 

47 Der Zauberbaum 

50 Der neue Spielplatz 

53 Im Zoogeschäft 

56 Der Sturm 

59 Der Laden des Zauberers 

62 Ein Besuch im Zirkus 

65 Lösungen

67 Literatur- und Internettipps

Vorwort

Genaueres Zuhören ist eine Fertigkeit, die Kinder sowohl für die erfolgreiche Arbeit in allen schulischen Lernbereichen als auch für effektive Kommunikation im Alltag brauchen. Die vorliegende Materialsammlung eröffnet Kindern vielfältige Möglichkeiten, das genaue Zuhören im Unterricht einzuüben.

So setzen Sie die Materialien ein

Lesen Sie die Geschichten vor (die Kinder lesen die Geschichten nicht selbst!). Gehen Sie vorher die Geschichte durch, die Sie im Unterricht einsetzen wollen, und machen Sie sich mit dem Inhalt vertraut. Versuchen Sie, mit ruhiger, besänftigender Stimme vorzulesen und nicht zu schnell zu sprechen. Machen Sie nach jedem Satz und nach jedem Abschnitt eine kurze Pause, damit die Kinder die Informationen verinnerlichen können.

Zu jedem Thema finden Sie drei Arbeitsblätter:



1. Vorlesegeschichte



2. Hörverstehen: Hörverständnisübungen, die unmittelbar mit dem Inhalt der Geschichte zu tun haben.



3. Sprachgebrauch: Übungen zum Sprachgebrauch, die an den Inhalt der Geschichte anknüpfen und Möglichkeiten zu kreativem sprachlichen Ausdruck geben.

Kinder, die zum ersten Mal mit diesen Materialien arbeiten, werden möglicherweise Schwierigkeiten haben, sich über den gesamten Zeitraum zu konzentrieren. Diese Fertigkeit werden sie sich jedoch immer mehr aneignen, je häufiger Sie die Materialien einsetzen. Bestehen Sie darauf, dass die Kinder leise sind und ihre MitschülerInnen nicht stören. Am besten ist es, wenn die Kinder die Augen geschlossen halten. Auf diese Weise werden Ablenkungen reduziert und es ist einfacher, die Informationen aus den Geschichten zu verinnerlichen und „Kino im Kopf“ entstehen zu lassen. Erklären Sie den Kindern den Sinn der Aktivitäten, und überlegen Sie gemeinsam mit ihnen, was mit „aktiv zuhören“ gemeint ist.

Vorschläge zur Durchführung

1. Eine beruhigende Erfahrung

Die Kinder sitzen ruhig da und hören zu, während Sie die Geschichte langsam vorlesen. Die Geschichten lassen sich vor allem dann gut einsetzen, wenn die Kinder aus der eher hektischen Pause kommen oder aus irgendeinem Grund besonders unruhig sind. Sie werden auch erleben, dass Kinder Sie bitten werden, eine beliebte Geschichte mehrmals vorzulesen.

2. Möglicher Ablauf

- Weisen Sie die Kinder vor dem Vorlesen auf Informationen hin, auf die sie beim Zuhören besonders achten sollen. Aus dem Arbeitsblatt „Hörverstehen“ können Sie jeweils entnehmen, welche Informationen die Kinder brauchen.
- Schreiben Sie die Hinweise zunächst an die Tafel; später beschränken Sie sich darauf, sie mündlich weiterzugeben.
- Lassen Sie die Kinder anfangs Notizen machen, wenn sie die entsprechende Information in der Geschichte hören. Später sollten sie sich die Informationen bis zum Ende der Geschichte merken können.
- Wenn die Kinder so weit sind, dass mündliche Hinweise ausreichen und sie sich die Informationen merken können, ohne sie schriftlich festzuhalten, reduzieren Sie die Anzahl der Hinweise, die Sie im Vorfeld geben. Beginnen Sie schließlich ganz ohne Hinweis zu lesen.

3. Arbeitsblatt „Hörverstehen“*

Nach dem Vorlesen füllen die Kinder das Arbeitsblatt aus. Das kann in Stillarbeit geschehen. Sammeln Sie die Arbeitsblätter anschließend ein, um Informationen zu Bewertungszwecken zu bekommen. (Die Antworten finden Sie auf Seite 65/66.) Alternativ können Sie das Arbeitsblatt zum Hörverstehen im Klassenplenum oder in Gruppen besprechen lassen und den Kindern so die Möglichkeit geben, das Blatt auf weniger formelle Weise auszufüllen.

4. Arbeitsblatt „Sprachgebrauch“*

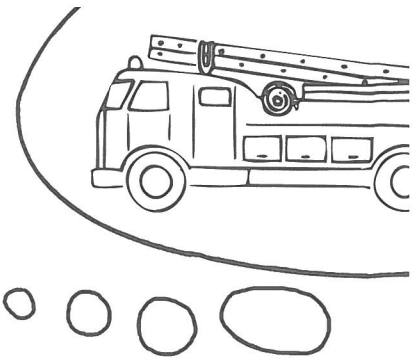
Dieses Arbeitsblatt lässt sich in Verbindung mit den Übungen zum Hörverstehen oder an ihrer Stelle einsetzen. Es eignet sich auch als eigenständiges Arbeitsblatt für schnelle Arbeiter. Es kann außerdem Bewertungszwecken dienen und Aufschluss über die Kreativität eines Kindes und seine Fähigkeit geben, Anweisungen umzusetzen.

5. Szenische Darstellung

Die Kinder hören zu, während Sie die Geschichte vorlesen. Beim zweiten Vorlesen setzen die Kinder das Geschehen szenisch um. Es ist auch möglich, die Geschichte auf Band zu sprechen, sodass Sie sich an den szenischen Darstellungen beteiligen oder sie vormachen können.

* Die Arbeitsblätter sind nicht für Kinder geeignet, die noch nicht lesen und schreiben können. Die Geschichten können Sie jedoch trotzdem einsetzen. Sammeln Sie nach dem Vorlesen die Antworten und Ideen der Kinder und schreiben Sie sie auf oder lassen Sie die Kinder ihre Ideen in Form von Bildern oder szenischer Darstellung präsentieren.

Auf der Feuerwache



Zeit für unsere Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die Tischplatte. Achtet darauf, dass ihr niemanden berührt. Schließt die Augen. Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, haltet die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Atmet weiter tief ein und aus, während ich euch eine Geschichte vorlese.

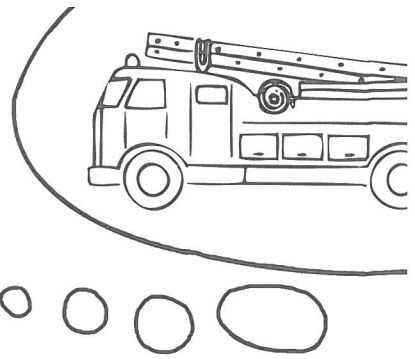
Hört gut zu.

Heute besuchst du eine Feuerwache. Als du an der Wache ankommst, klopfst du an die Tür. Du wartest einen Moment und hörst, wie sich Schritte nähern. Als die Tür aufgeht, steht dort ein Mann mit einer kurzen Hose und einem T-Shirt. Er streckt dir die Hand entgegen und sagt: „Willkommen in der Feuerwache. Ich bin Oberbrandmeister Klaus. Ich werde dir hier alles zeigen.“ Du schüttelst den Kopf. „Wie können Sie Oberbrandmeister sein?“, fragst du. „Sie tragen keine schwarze Jacke, keine schwarze Hose, keine schwarzen Stiefel und keinen Helm!“ Oberbrandmeister Klaus lacht. „Wenn ich in der Feuerwache bin, trage ich meine Schutzausrüstung nicht. Ich würde sehr schwitzen, wenn ich meine Uniform an hätte. Komm herein und dann zeige ich dir, wo wir die Ausrüstung aufbewahren.“ Er führt dich in die Feuerwache. Ihr geht gemeinsam einen langen Korridor entlang. Dabei zeigt Oberbrandmeister Klaus auf ein paar offene Türen. „Das ist die Küche, in der wir unsere Mahlzeiten zubereiten. Dies sind die Schlafräume, in denen wir schlafen. Das ist der Fitnessraum, in dem wir trainieren. Das ist der Raum, in dem wir lesen oder fernsehen. Hier ist das Badezimmer mit Duschen, wo wir uns waschen, wenn wir von einem Einsatz kommen.“ Du überlegst gerade, wo das Feuerwehrauto steht, als Oberbrandmeister Klaus stehen bleibt. Er dreht sich um und sieht dich an. „Hör gut zu“, sagt er. „Wenn du die Alarmglocke läuten hörst, bedeutet das, dass es irgendwo brennt und dass die Feuerwehrleute ausrücken und löschen müssen. Du musst aus dem Weg gehen, damit wir schnell losfahren können. Hast du das verstanden?“ Du nickst. Dann sagt Oberbrandmeister Klaus: „Komm und sieh dir das Feuerwehrauto an.“ Du folgst ihm

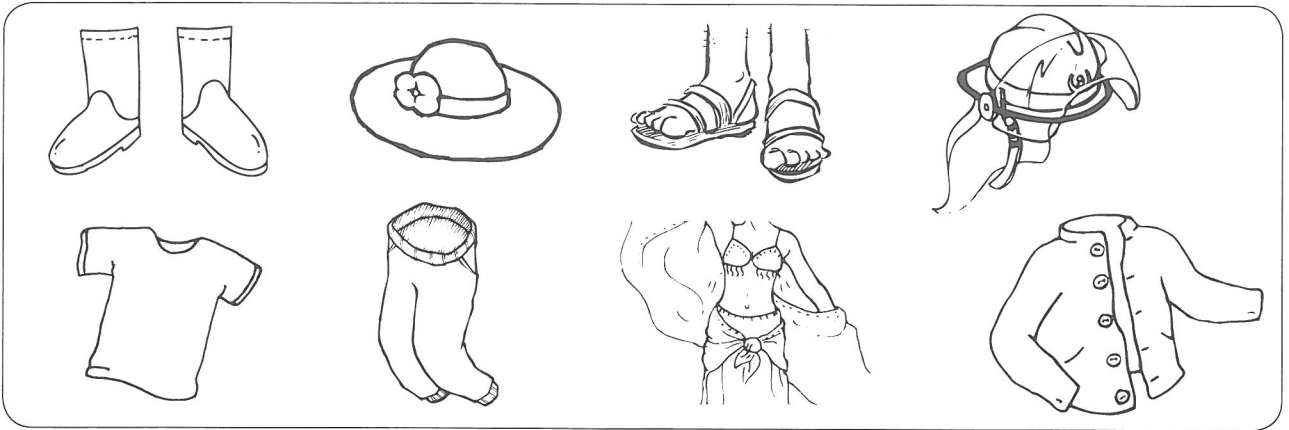
durch eine Tür und da steht es! Es ist rot und riesig! „Komm mit nach oben“, sagt er. Er klettert in die Fahrerkabine und reicht dir die Hand, um dir hochzuhefen. Und schon bist du oben! Du sitzt auf dem Fahrersitz eines Feuerwehrautos! Das ist ganz schön weit oben! Oberbrandmeister Klaus zeigt dir, welche Knöpfe man drücken muss, um die Sirene und das Blaulicht anzuschalten. Dann siehst du, dass neben jedem Sitz ein Helm liegt. Oberbrandmeister Klaus lässt dich einen Helm ausprobieren. Auf deinem Kopf fühlt er sich sehr groß und schwer an. Er hat ein Visier, das man zum Schutz der Augen herunterklappt. Als du den Helm abnimmst, fühlst du sein Gewicht in den Händen. „Komm her und sieh dir das an“, sagt Oberbrandmeister Klaus. Du siehst ein Paar große schwarze Stiefel. „Wenn Feuerwehrleute zu einem Brand ausrücken, müssen sie nur ins Feuerwehrauto springen und ihre Füße in die Stiefel stecken. Sie ziehen die Hose hoch und ziehen ihre Jacke über.“ Wow! Müssen die sich aber schnell anziehen! Oberbrandmeister Klaus hilft dir aus der Fahrerkabine. Du gehst um das Feuerwehrauto herum und siehst dir all die Schläuche und Leitern an. Es gibt auch Werkzeug und Taschenlampen und eine Erste-Hilfe-Ausrüstung. Plötzlich ertönt eine laute Glocke! Die Alarmglocke läutet! Du gehst schnell aus dem Weg, genau wie es dir gesagt wurde. All die anderen Feuerwehrleute kommen aus der Feuerwache gelaufen. Sie springen in das Feuerwehrauto, die Sirene beginnt zu heulen und das Blaulicht geht an. Dann fahren sie los. „Danke für deinen Besuch!“, ruft Oberbrandmeister Klaus, als das Feuerwehrauto losrast. „Bis zum nächsten Mal!“

Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tief ein, haltet die Luft an, und atmet dann langsam aus. Noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Gut. Nun setzt euch langsam wieder auf. Wir sind fertig. Gut gemacht.

Auf der Feuerwache



1. Kreise die Sachen ein, die ein Feuerwehrmann anhat, wenn er einen Brand löscht. Male sie an.



2. Lies diese Sätze zu der Geschichte.

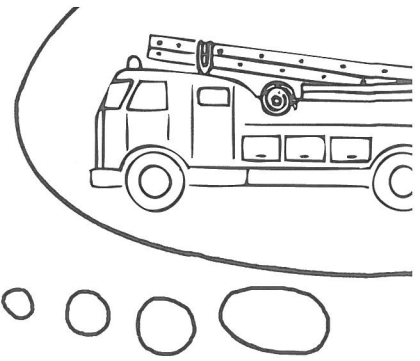
Sind sie richtig oder falsch? Kreise ein.

- a) Oberbrandmeister Klaus trägt seine Uniform,
als er die Tür öffnet. Richtig Falsch
- b) In der Feuerwache gibt es eine Küche. Richtig Falsch
- c) Wenn die Alarmglocke läutet,
musst du aus dem Weg gehen. Richtig Falsch
- d) Du darfst keinen Helm aufprobieren. Richtig Falsch
- e) An dem Feuerwehrauto gibt es
Schläuche und Leitern. Richtig Falsch
- f) Die Feuerwehrleute tragen rote Stiefel. Richtig Falsch

3. Male ein Bild von dem Feuerwehrauto, das in der Geschichte vorkommt.



Auf der Feuerwache



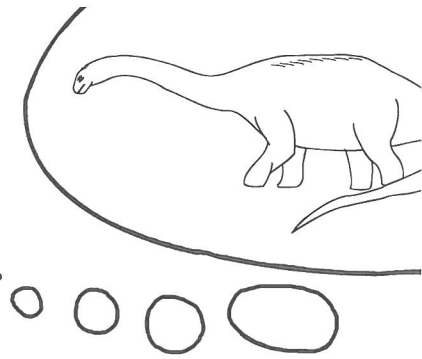
1. Was meinst du, wohin die Feuerwehrleute fahren?
Schreibe eine Geschichte dazu.



2. Zeichne einen Plan von der Feuerwache.
Zeichne auch die Küche, die Schlafräume, den Fitnessraum,
den Aufenthaltsraum, das Bad und die Wagenhalle ein.

3. Möchtest du ein Feuerwehrmann oder eine Feuerwehrfrau sein?
Schreibe ein paar Sätze dazu auf und begründe deine Entscheidung.

Dinosauriern auf der Spur



Zeit für unsere Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die Tischplatte. Achtet darauf, dass ihr niemanden berührt. Schließt die Augen.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, haltet die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Atmet weiter tief ein und aus, während ich euch eine Geschichte vorlese.

Hört gut zu.

Heute suchst du nach versteinerten Überresten von Dinosauriern. Du hast eine Landkarte, auf der die Stelle eingezeichnet ist, an der du die Dinosaurierknochen vermutest. Außerdem hast du einen Rucksack mit einer Taschenlampe, einer kleinen Spitzhacke, einer kleinen Bürste und einem großen Tuch.

Du liest dir die Wegbeschreibung durch. Dort steht: „Folge dem Pfad in den Wald, bis du zu dem großen Baum auf der Lichtung kommst.“ Du kannst den Pfad vom Straßenrand aus sehen und gehst ihn entlang. Auf deinem Weg durch den Wald fällt dir auf, dass du immer größere Bäume siehst. Plötzlich kommst du zu einer weiten Lichtung und in der Mitte steht der größte Baum, den du jemals gesehen hast. Du gehst zu dem Baum und streckst deine Arme seitlich aus. Für einen Kreis um diesen Baumstamm bräuchte man zehn Leute von deiner Größe!

Du siehst dir deine Karte noch einmal an. Dort steht: „Wende dich nach rechts und gehe 30 Schritte geradeaus in den Wald hinein.“ Du wendest dich nach rechts und gehst genau diese Anzahl von Schritten geradeaus in den Wald. Hier gibt es keinen Pfad mehr und das Gehen wird schwierig. Gewaltige Stämme umgestürzter Bäume versperren den Weg, und du musst über sie hinwegklettern und unter ihnen hindurchkriechen. Schließlich hast du 30 Schritte zurückgelegt und blickst noch einmal auf deine Karte. Dort steht: „Sieh nach unten und suche hier nach den Dinosaurierfossilien.“

Du blickst nach unten. Zuerst kannst du gar nichts erkennen. Du kniest dich hin und siehst dir den Boden

genau an. Hier ist es ziemlich dunkel. Du schaltest deine Taschenlampe ein. Der Lichtstrahl erhellt die Dunkelheit. Und nun kannst du sie sehen! Die Fossilien stecken in der weichen Erde einer Böschung direkt vor dir!

Du nimmst die kleine Spitzhacke und die kleine Bürste aus deinem Rucksack.

Dann beginnst du, die Erde mit der Spitzhacke vorsichtig abzuklopfen. Die Erde ist ziemlich weich und bröckelt leicht ab. Du arbeitest ganz behutsam, weil du die Fossilien nicht beschädigen willst. Nun kannst du sie besser sehen. Du erkennst etwas Großes, das weiß schimmert. Du nimmst deine kleine Bürste und bürstest damit die Erde ab.

Du arbeitest weiter, ganz vorsichtig. Bald hast du die Erde fast völlig entfernt. Ganz vorsichtig bürstest du die letzten Erdbröckchen ab.

Voller Staunen betrachtest du sie. Du nimmst an, dass es ein Dinosaurierknochen ist. Es sieht aus wie der Schenkelknochen eines Oviraptors!

Der Rest des Dinosaurierskeletts muss auch hier liegen, doch du brauchst viele Leute, die beim Ausgraben helfen. Im Moment willst du nur diese Versteinerung mitnehmen, um sie allen zu zeigen.

Du wickelst die Versteinerung vorsichtig in das Tuch aus deinem Rucksack, legst sie in den Rucksack und setzt den Rucksack auf.

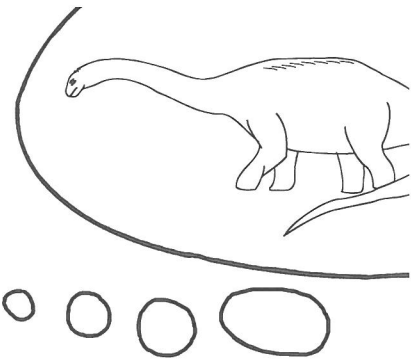
Auf deiner Karte zeichnest du die Stelle ein, an der du den Dinosaurierknochen gefunden hast. Dann gehst du zurück zur Straße.

Du kannst es kaum erwarten, allen zu zeigen, was du gefunden hast. Und du freust dich darauf, zurückzugehen und den Rest des Dinosauriers zu suchen!

Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tief ein, haltet die Luft an, und atmet dann langsam aus. Noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Gut. Nun setzt euch langsam wieder auf. Wir sind fertig. Gut gemacht.



Dinosauriern auf der Spur



1. Lies diese Sätze zu der Geschichte. Einige der Aussagen sind nicht richtig. Kreise ein.

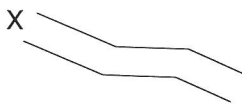
- a) Du hast eine Taschenlampe in deinem Rucksack.Richtig Falsch
- b) Der Baum auf der Lichtung ist sehr klein.Richtig Falsch
- c) Du gehst 30 Schritte in den Wald hinein.Richtig Falsch
- d) Die Versteinerung ist leicht zu finden.Richtig Falsch
- e) Es ist der Schenkelknochen eines Brontosaurus.Richtig Falsch
- f) Du wickelst die Versteinerung in das Tuch.Richtig Falsch

2. Lies die Fragen zu der Geschichte. Welche Antwort passt? Verbinde.

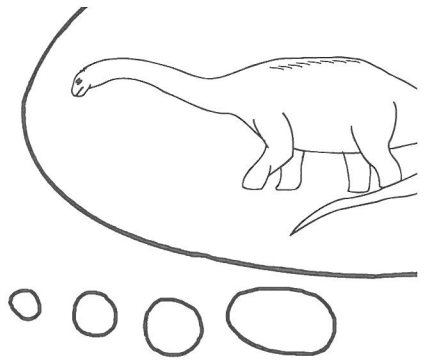
- | | |
|---|--------------------------|
| a) Was steht mitten auf der Lichtung? | • eine kleine Bürste |
| b) Wie viele Schritte bist du in den Wald hineingegangen? | • über umgestürzte Bäume |
| c) Worin hast du die Versteinerung eingewickelt? | • ein riesiger Baum |
| d) Über was musstest du hinwegklettern? | • 30 Schritte |
| e) Was hast du benutzt, um die Versteinerung zu säubern? | • eine Taschenlampe |
| f) Was hat dir geholfen, auch im Dunkeln zu sehen? | • in ein Tuch |

3. Zeichne eine Karte zu deiner Ausgrabungsexpedition.

Beginne hier



Dinosauriern auf der Spur



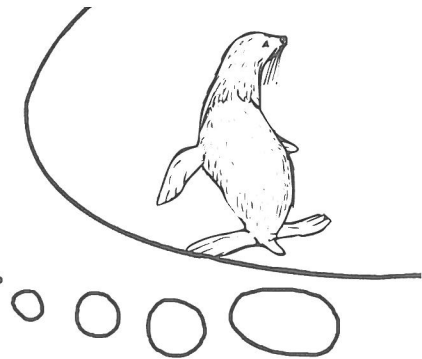
1. Du leitest eine Gruppe von Leuten, die die restlichen Dinosaurierknochen im Wald ausgraben sollen. Schreibe eine Liste aller Dinge, die ihr für eure Arbeit braucht.

2. Wie wäre es, tatsächlich versteinerte Überreste von Dinosauriern zu finden? Welchen Dinosaurier würdest du gerne entdecken? Schreibe eine Geschichte, in der du selbst einen Dinosaurier findest.

3. Zeichne ein Bild von deinen Ausgrabungsarbeiten.



Fütterungszeit im Zoo



Zeit für unsere Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die Tischplatte. Achtet darauf, dass ihr niemanden berührt. Schließt die Augen. Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, haltet die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Atmet weiter tief ein und aus, während ich euch eine Geschichte vorlese.

Hört gut zu.

Heute machst du einen besonderen Besuch im Zoo, denn du wirst dem Tierpfleger helfen, die Tiere zu füttern!

Es ist noch früh am Morgen, als du im Zoo ankommst. Du klopfst an eine Tür, auf der steht „Eingang für Tierpfleger“. Eine Frau öffnet die Tür. Sie trägt ein dunkelgrünes Hemd und eine kurze dunkelgrüne Hose. Ihre Füße stecken in dicken Wollsocken und klobigen Stiefeln. Auf dem Kopf trägt sie einen Hut mit breiter Krempe.

„Hallo“, sagt sie lächelnd. „Ich bin Eva Jansen, die Tierpflegerin. Und du wirst mir heute morgen helfen, die Tiere zu füttern.“

Du folgst Frau Jansen in einen Teil des Zoos, den du noch nie zuvor gesehen hast. „Dies ist unsere Küche“, sagt Frau Jansen. Du gehst hinein. Das Futter für die Tiere befindet sich in großen Plastikbehältern. Es gibt einen blauen, einen gelben und einen roten Behälter. Du hilfst Frau Jansen, die Behälter auf die Ladefläche des Lastwagens zu heben. Dann setzt du dich neben Frau Jansen in die Fahrerkabine.

„Unsere erste Station sind die Seelöwen“, sagt Frau Jansen. Ihr fahrt zu einem riesigen Schwimmbecken. Als die Seelöwen den Lastwagen sehen, beginnen sie, laute Schreie auszustoßen. „Arh, arh!“, rufen sie. Frau Jansen zieht den blauen Behälter vom Lastwagen und nimmt den Deckel ab. In dem Behälter sind Dutzende glänzender Fische! Frau Jansen öffnet ein Tor und trägt den Behälter zu dem Schwimmbecken. „Komm und hilf mir“, sagt sie. Sie nimmt einen Fisch am Schwanzende und schleudert ihn in die Luft. Ein großer Seelöwe

kommt schnell aus dem Wasser herbei und fängt ihn mit seinem Maul! Du nimmst auch einen Fisch und wirfst ihn. Ein anderer Seelöwe fängt ihn und schluckt ihn in einem Rutsch herunter.

Als der Behälter leer ist, springt ihr in den Lastwagen und fahrt weiter. „Unsere zweite Station sind die Affen“, sagt Frau Jansen. Ihr fahrt zu einem großen Gehege voller Schaukeln und Klettergerüsten. Als die Affen den Lastwagen sehen, beginnen sie zu schnattern und zu kreischen. Du hilfst Frau Jansen, den gelben Behälter vom Lastwagen zu heben. Sie öffnet ein Tor und trägt den Behälter in das Gehege. „Komm und hilf mir, das Futter für die Affen zu verteilen“, sagt sie. Sie öffnet den Deckel. In dem Behälter sind alle möglichen Früchte, Nüsse und Samen. Du hilfst ihr, das Futter in flache Schalen zu legen, die überall im Gehege stehen. Sobald ihr das Gehege verlassen habt, öffnet sie eine kleine Tür und die Affen kommen schnell angelaufen. Sie schnappen sich das Futter und fressen es.

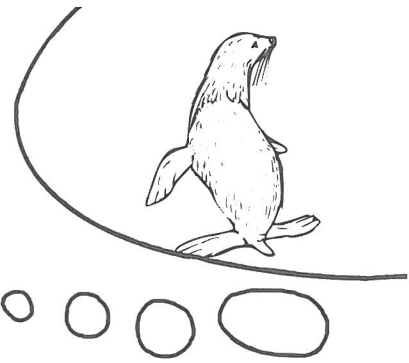
„Unsere dritte Station ist der Löwe“, sagt Frau Jansen. Ihr fahrt zu einem großen Gehege, das von einem hohen Zaun umgeben ist. Du kannst den Löwen nicht sehen. „Bleib hier“, sagt Frau Jansen. „Jetzt kannst du mir nicht helfen. Es ist zu gefährlich.“ Sie trägt den roten Behälter in das Gehege und holt ein paar große Knochen mit viel Fleisch heraus. Sie verteilt sie, dann verlässt sie das Gehege und öffnet eine Tür. Und da kommt ein riesiger Löwe! Er brüllt! Er stürzt sich auf die Knochen und beginnt, sie wegzuziehen, um sie zu fressen.

Die Fütterung der Tiere hat viel Spaß gemacht. Du würdest gerne noch einmal wiederkommen und andere Tiere füttern.

Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tief ein, haltet die Luft an, und atmet dann langsam aus. Noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Gut. Nun setzt euch langsam wieder auf. Wir sind fertig. Gut gemacht.



Fütterungszeit im Zoo



1. Stell dir vor, du arbeitest als Tierpfleger im Zoo.
Beantworte die folgenden Fragen.

Welches ist dein Lieblingstier? _____

Was frisst es? _____

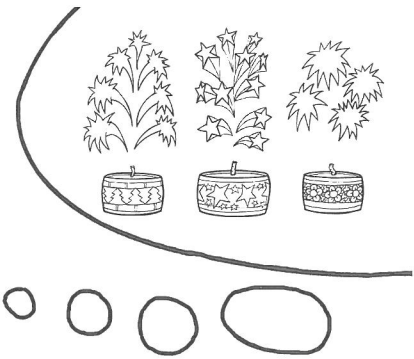
Schreibe eine Geschichte über die Fütterung deines Lieblingstieres.

2. Welche Arbeiten müsstest du als Tierpfleger sonst noch erledigen?
Schreibe eine Liste.

3. Zeichne ein Bild, das dich als Tierpfleger
bei deiner Lieblingsbeschäftigung zeigt.



Das Feuerwerk



Zeit für unsere Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die Tischplatte. Achtet darauf, dass ihr niemanden berührt. Schließt die Augen. Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, haltet die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Atmet weiter tief ein und aus, während ich euch eine Geschichte vorlese.

Hört gut zu.

Heute ist der letzte Tag der Maikirmes. Zum Abschluss wird ein großes Feuerwerk veranstaltet. Du kannst kaum abwarten, bis es dunkel wird und du das Feuerwerk sehen kannst. Die Stunden scheinen heute ganz langsam zu vergehen, doch schließlich geht die Sonne unter. Du ziehst lange Hosen, Turnschuhe und eine Jacke an und setzt eine Kappe auf. Es ist Zeit für das Feuerwerk! Als du zum Kirmesplatz kommst, stellst du dich zu den anderen Zuschauern. Alle warten geduldig darauf, dass das Feuerwerk beginnt. Du bist weit entfernt von den Leuten, die das Feuerwerk zünden, aber du bist trotzdem erleichtert, dass sie Feuerlöscher mitgebracht haben! Und nun geht's los! Was wird wohl als Erstes zu sehen sein?

Plötzlich gibt es einen lauten Knall! Er ist so laut, dass du einen Riesenschreck bekommst! Dann hörst du das Pfeifen einer Rakete, die in den Himmel schießt, und dann ein lautes Krachen, als Hunderte winziger roter Sternchen über dir explodieren!

Dann gibt es noch einen Knall, dann ein Pfeifen und dann ein Krachen, als Hunderte winziger grüner Sternchen über dir explodieren. Dann ein weiterer Knall, dann ein Pfeifen und ein Krachen, als Hunderte winziger blauer Sternchen über dir explodieren.

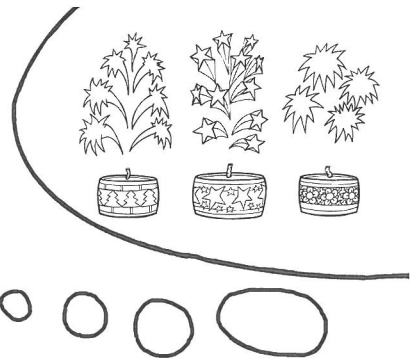
Schließlich verlöschen die letzten Sterne. Was für ein wunderbarer Anblick! Was wird wohl als Nächstes zu sehen sein?

Die Feuerwerker zünden einen Wasserfall-Feuerwerkskörper, der im Boden steckt. Erst ist ein lautes Zischen zu hören und dann sprühen goldene Funken in den

Nachthimmel. Sie beschreiben einen weiten Bogen und rieseln dann als goldener Regen herab. Es sieht sehr hübsch aus. Nachdem der goldene Regen verloschen ist, sprühen silberne Funken in den Nachthimmel. Sie beschreiben einen weiten Bogen und rieseln dann als silberner Regen herab. Was für ein wunderbarer Anblick! Was wird wohl als Nächstes zu sehen sein? Jemand verteilt Wunderkerzen. Möchtest du auch eine? Ja, gerne! Gemeinsam mit deinen Eltern gehst du zu einer Stelle, an der keine Leute stehen. Dein Vater hält ein Streichholz an die Spitze deiner Wunderkerze. Du wartest geduldig ab und dann blitzt auf einmal ein winziger Funke auf. Jetzt geht es gleich los! Plötzlich sprüht die ganze Spitze deiner Wunderkerze vor lauter Funken. Sie fliegen in alle Richtungen. Du drehst dich schnell im Kreis und schwenkst die Wunderkerze durch die Luft. Die leuchtend weißen Funken blenden dich. Du schreibst deinen Namen in die Luft und siehst, dass er für einen kurzen Augenblick in der Dunkelheit schimmert, bevor er verlöscht. Du malst einen großen Kreis und beobachtest, wie der funkelnde Kreis in der Luft zu sehen ist. Dann fängst du an, große Quadrate, Dreiecke und Rechtecke zu malen. Das macht Spaß! Oh, nein! Die Funken werden weniger und ganz allmählich verlöscht deine Wunderkerze. Nun stehst du da mit einem schwarzen Wunderkerzenstab in der Hand. Du gibst ihn deinem Vater und der steckt ihn in einen großen Eimer mit kaltem Wasser. Das Feuerwerk ist vorüber und es ist Zeit, nach Hause zu gehen. Du kannst es kaum erwarten, bis das nächste wunderbare Feuerwerk zu sehen ist!

Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tief ein, haltet die Luft an, und atmet dann langsam aus. Noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Gut. Nun setzt euch langsam wieder auf. Wir sind fertig. Gut gemacht.

Das Feuerwerk



1. In der Geschichte wird von drei Arten von Feuerwerkskörpern berichtet.

Verbinde jeden Feuerwerkskörper mit der richtigen Beschreibung.

Wunderkerzen 1

a Lautes Zischen, goldene und silberne Funken fallen zur Erde.

Wasserfall 2

b Knall, Pfeifen, Krachen! Rote, grüne und blaue Sterne sprühen in die Luft.

Raketen 3

c Leuchtend weiße Funken fliegen in alle Richtungen.

2. In welcher Reihenfolge wurden die Feuerwerkskörper gezündet?

Als Erstes kam _____

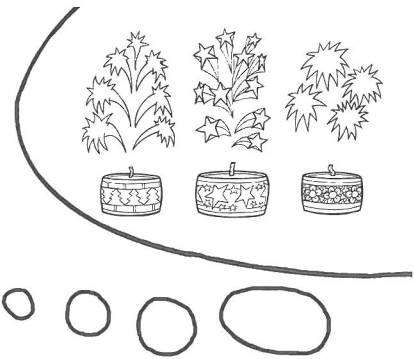
Als Zweites kam _____

Als Drittes kam _____

3. Male von jedem Feuerwerkskörper ein Bild.

Achte darauf, dass du die richtigen Farben verwendest.

Das Feuerwerk



1. Ein Feuerwerk kann Spaß machen,
aber es macht auch viel Lärm!
Stelle eine Liste von Wörtern zusammen,
die die Geräusche von Feuerwerkskörpern beschreiben.

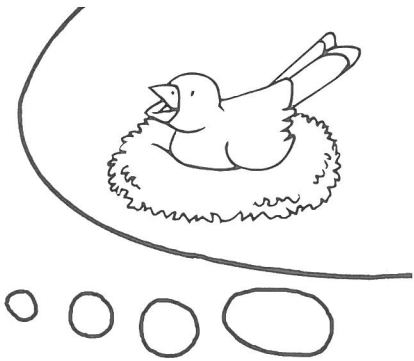
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

2. Schreibe ein paar Sätze über ein Feuerwerk,
das du einmal gesehen hast.

3. Male ein Bild von den Feuerwerkskörpern,
die du am schönsten findest. Schreibe ein paar Wörter in dein Bild,
die beschreiben, wie die Feuerwerkskörper aussehen und welche
Geräusche sie machen.



Ich bin ein Vogel



Zeit für unsere Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die Tischplatte. Achtet darauf, dass ihr niemanden berührt. Schließt die Augen. Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, haltet die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Atmet weiter tief ein und aus, während ich euch eine Geschichte vorlese.

Hört gut zu.

Heute bist du ein Vogel. Stell dir vor, du kauerst zusammengekrümmt und machst dich ganz klein. Du bist in einem Ei und hast überhaupt keinen Platz! Du kannst dich nicht rühren! Auch wenn es in deinem Ei still und warm ist, ist es Zeit, herauszukommen.

Es ist dunkel hier drinnen.

Du pickst mit deinem Schnabel von innen gegen die Schale. Es ist mühsam und du glaubst nicht, dass du jemals herauskommst! Doch dann machst du mit deinem Schnabel ein winziges Loch! Du pickst weiter und plötzlich bricht ein Stück Schale ab. Licht strömt in das Ei und dann bricht die restliche Schale auseinander.

Du bist aus deinem Ei geschlüpft!

Du blickst dich um. Im Nest liegt noch ein anderes Ei. Es hat eine blassblaue Schale und ist mit winzigen Pünktchen übersät. Während du es betrachtetest, beginnt es sich zu bewegen. Dann hörst du ein Klopfgeräusch: Klopff, klopff, klopff. Das Ei fängt an, heftig hin und her zu rollen, dann zeigt sich ein kleiner Vogelschnabel und dann kommt der restliche Vogel zum Vorschein. Es ist dein Vogelbruder!

Ihr beginnt beide, aufgeregt zu piepsen, als ihr euch betrachtet. Plötzlich verspürt ihr großen Hunger. Was gibt es hier im Nest zu fressen? Ihr seht euch um, doch da ist nichts weiter außer euren Eierschalen. Gemeinsam mit deinem Bruder fängst du an, so laut du kannst zu piepsen: „Bring uns etwas zu fressen!“

Plötzlich hört ihr Flügelschlagen und ein großer brauner Vogel stößt zum Nest herab. Es ist eure Mutter! Ihr freut euch sehr, sie zu sehen, denn sie hat einen dicken, fetten Wurm im Schnabel. Ihr piepst lautstark, bis sie jedem von euch ein Stück vom Wurm gibt. Hmmm!

Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tief ein, haltet die Luft an, und atmet dann langsam aus. Noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Gut. Nun setzt euch langsam wieder auf. Wir sind fertig. Gut gemacht.

Jetzt seid ihr wieder ganz zufrieden.

Viele Tage lang bleibst du im Nest sitzen. Es ist warm hier mit deinem Vogelbruder neben dir. Eure Mutter bringt euch Futter und ihr werdet immer größer. Schon bald ist im Nest nicht mehr viel Platz für deinen Bruder und dich.

Doch eines Tages hört eure Mutter auf, euch mit Futter zu versorgen. Ihr habt großen Hunger und piepst sehr laut, doch die Mutter bringt euch nichts. Es ist Zeit für euch, das Nest zu verlassen.

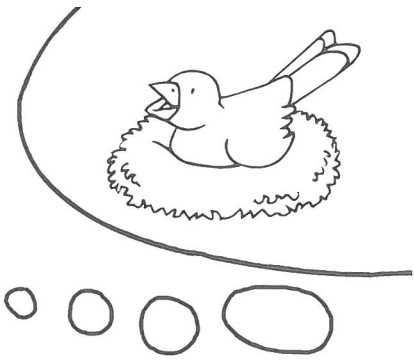
Du kletterst auf den Nestrand. Dein Bruder folgt dir. Ihr seid hier sehr hoch über dem Boden! Ihr könnt weit in alle Richtungen sehen. Ihr steht beide auf dem Rand des Nests und streckt eure Flügel aus. Wer fliegt als Erster los?

Plötzlich springt dein Bruder vom Nestrand. Er fällt tiefer und tiefer, und dann plötzlich hat er es geschafft! Er fliegt! Er dreht ein paar Runden und landet auf einem Ast.

Jetzt bist du an der Reihe. Aber du hast Angst! Das Nest ist so weit oben und die Erde ist so weit unten. Was passiert, wenn du es nicht schaffst?

Doch dann beschließt du plötzlich, es zu versuchen. Du springst und fällst tiefer und tiefer. Oh nein, du wirst auf dem Boden aufschlagen! Doch dann beginnst du, mit den Flügeln zu schlagen, und du fällst nicht länger. Du flatterst mit den Flügeln und steigst immer höher. Du fliegst! Du fliegst schwungvoll um deinen Baum herum und landest schließlich neben deinem Bruder auf einem Ast gegenüber von eurem Nest. Du hast es geschafft! Nun kannst du dir Futter suchen, wann immer du willst. Es ist toll, ein Vogel zu sein!

Ich bin ein Vogel



1. Lies diese Sätze zu der Geschichte.

Sind sie richtig oder falsch? Kreise ein.

- a) Es ist schwierig für dich,
aus deinem Ei zu kommen.Richtig Falsch
- b) Es sind vier Eier mit dir im Nest.Richtig Falsch
- c) Die Eier sind gelb.Richtig Falsch
- d) Eure Mutter bringt euch eine Fliege
zum Fressen.Richtig Falsch
- e) Eure Mutter hört auf, euch Futter zu bringen.Richtig Falsch
- f) Dein Vogelbruder fliegt vor dir los.Richtig Falsch
- g) Du fällst auf den Boden.Richtig Falsch
- h) Du kannst fliegen!Richtig Falsch

2. Beantworte diese Fragen zum Text.

a) Wie fühlte es sich an, im Ei zu sein?

b) Wie fühlte es sich an, im Nest zu leben?

c) Wie hast du dich vor deinem Flug gefühlt?

d) Wie hast du dich nach deinem Flug gefühlt?

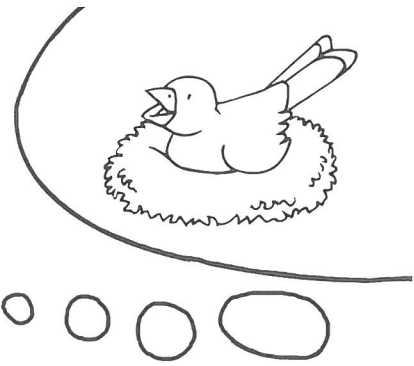
3. Male Bilder nach den Beschreibungen in der Geschichte.

Die Eier im Nest

Die beiden Vögel im Nest

Der Flug aus dem Nest

Ich bin ein Vogel



1. In der Geschichte bekommt der Vogel von seiner Mutter einen Wurm zu fressen. Was frisst ein Vogel sonst noch? Schreibe eine Liste.

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

2. Stell dir vor, du bist ein Vogel kurz vor seinem ersten Flug. Wie würdest du dich fühlen, ...

... bevor du losfliegst? _____

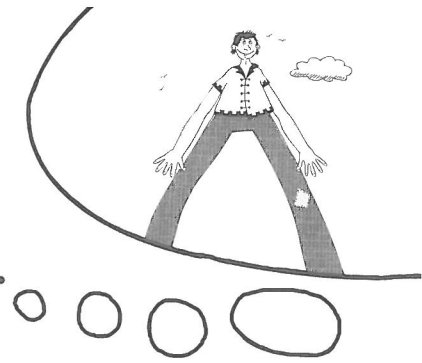
... während du fliegst? _____

... nach dem Flug? _____

3. Stell dir vor, du bist ein junger Seevogel. Das wäre anders als in einem Baum zu leben. Schreibe eine Geschichte über ein Vogeljunges, das in einem Nest am Rand einer Klippe lebt.



Ich bin ein Riese



Zeit für unsere Kopfkino-Geschichte! *Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die Tischplatte. Achtet darauf, dass ihr niemanden berührt. Schließt die Augen. Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, haltet die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Atmet weiter tief ein und aus, während ich euch eine Geschichte vorlese.*

Hört gut zu.

Heute ist ein herrlicher Sonnentag und du liegst im Garten im Gras. Es ist warm und du wirst allmählich schläfrig. Deine Augen fallen zu und bald bist du eingeschlafen. Du hast einen merkwürdigen Traum! Deine Arme und Beine beginnen zu kribbeln. Es fühlt sich an, als würden sie wachsen! Du reißt die Augen auf und siehst, dass du wächst! Dein Körper wird immer größer! Du hast dich in einen Riesen verwandelt!

Du setzt dich auf und blickst umher. Selbst im Sitzen bist du so groß wie euer Haus!

Ganz vorsichtig stehst du auf. Wohin sollst du gehen? Du machst einen Schritt vorwärts und siehst die Straße. Du gehst die Straße vorsichtig hinunter, damit du nicht aus Versehen auf ein Auto trittst. Doch aus den Autos springen winzige Leute, die nach oben auf dich zeigen. Es ist schwierig, so weiterzugehen. Du musst eine freie Fläche erreichen, bevor du auf jemanden trittst!

Dann siehst du den Strand. Du machst einen Riesenschritt und stehst im Wasser! Es reicht dir nur bis zu den Knien. Um dich herum segeln drei Segelboote und die Seeleute schreien dich an. Du fragst dich, warum sie schreien, doch dann erkennst du den Grund. Dein Schritt ins Wasser hat Wellen entstehen lassen. Sie werden die Boote umwerfen! Du langst schnell herunter und hebst die Boote in deine Hand. Als die Wellen sich beruhigt haben, setzt du sie vorsichtig wieder aufs Wasser. Jetzt sind die Seeleute froh! Sie winken dir zu, während du mit einem Riesenschritt aus dem Wasser zurück an den Strand gehst. Im Wasser ist es zu gefährlich. Aber wohin kannst du gehen?

Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tief ein, haltet die Luft an, und atmet dann langsam aus. Noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Gut. Nun setzt euch langsam wieder auf. Wir sind fertig. Gut gemacht.

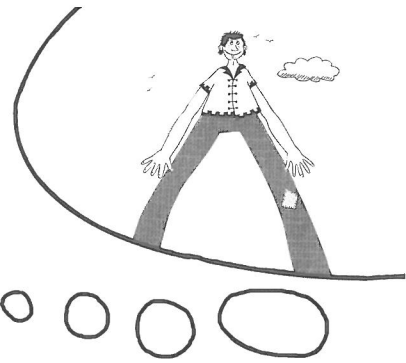
Du beschließt, aufs Land zu gehen. Dort wird genug Platz für einen Riesen sein. Du gehst am Strand entlang und wendest dich dann einer Landschaft mit grünen Feldern und sanften Hügeln zu. Es gibt nicht so viele Leute, um die du dir Sorgen machen musst. Doch es gibt Tiere. Und die scheinen auch nicht gerade froh zu sein, einen Riesen zu sehen! Winzige Kühe muhen, winzige Schweine quieken, winzige Pferde wiehern und winzige Schafe blöken dich an. Sie laufen um deine Füße herum und du musst sehr gut aufpassen, damit du sie nicht umwirfst. Auf dem Land ist es zu gefährlich. Aber wohin kannst du gehen?

Du beschließt, in die Berge zu gehen. Dort wird genug Platz für einen Riesen sein.

Du machst zehn Riesenschritte und stehst am Fuß der Berge. Du machst zehn weitere Riesenschritte und hast den Berg zur Hälfte erklommen. Dann machst du noch einmal zehn Riesenschritte und stehst auf der Spitze des Berges. Was für ein Ausblick! Du kannst die Stadt, das Meer und das Land sehen. Hier oben auf dem Berg ist es sehr friedlich. Du musst nicht auf Leute, auf Segler oder auf Tiere achten. Das einzige Problem ist, dass es immer kälter wird. Plötzlich spürst du etwas an der Nase. An deiner Nasenspitze bilden sich Eiszapfen! Hier kann es ein Riese nicht lange aushalten.

Du steigst vom Berg herab. Unten angekommen, bist du plötzlich sehr müde. Du legst dich hin und schließt die Augen. Dann hast du einen merkwürdigen Traum. Es fühlt sich an, als würde dein Körper schrumpfen. Du reißt die Augen auf: Du hast wieder deine normale Größe und du bist wieder in deinem Garten. Und darüber bist du sehr froh!

Ich bin ein Riese



1. Lies diese Sätze zu der Geschichte.

Sind sie richtig oder falsch? Kreise ein.

- a) Du liegst in deinem Garten. Richtig Falsch
- b) Du schrumpfst so lange, bis du ganz winzig bist. Richtig Falsch
- c) Du trittst auf ein Auto. Richtig Falsch
- d) Du siehst fünf Segelboote. Richtig Falsch
- e) Die Kühe freuen sich, dich zu sehen. Richtig Falsch
- f) Du hast Eiszapfen an der Nase. Richtig Falsch

2. Ergänze die Sätze mit einem Wort aus dieser Liste:

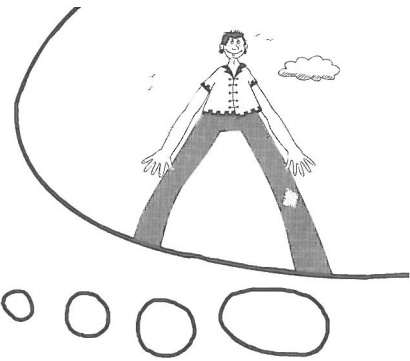
Schritte – Traum – kälter – Schafe – Wellen

- a) Du hast einen merkwürdigen _____.
- b) Dein Schritt ins Wasser hat _____ entstehen lassen.
- c) Winzige _____ blöken dich an.
- d) Du machst zehn _____ und stehst auf der Spitze des Berges.
- e) Oben auf dem Berg wird es immer _____.

3. Zeichne eine Karte, auf der dein Weg als Riese zu sehen ist.

Zeichne dein Haus, die Straße, das Meer, das Land und den Berg ein.

Ich bin ein Riese



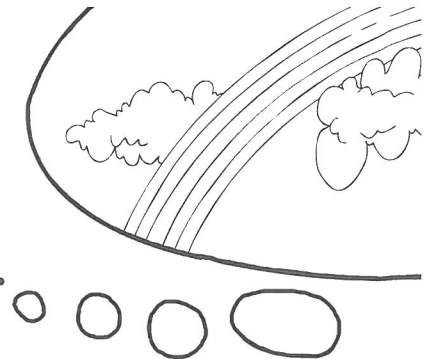
1. Ein Riese zu sein, wäre ganz schön kompliziert, aber es hätte auch etwas Gutes. Schreibe diese guten Dinge auf.

2. Was würde passieren, wenn dein bester Freund ein Riese wäre? Schreibe eine Geschichte über die Dinge, die du mit deinem Riesenfreund machen würdest, und über die Orte, die ihr besuchen würdet.

3. Male ein Bild von dir und deinem Riesenfreund.



Eine Regenbogen-Reise



Zeit für unsere Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die Tischplatte. Achtet darauf, dass ihr niemanden berührt. Schließt die Augen. Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, haltet die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Atmet weiter tief ein und aus, während ich euch eine Geschichte vorlese.

Hört gut zu.

Heute unternimmst du eine Reise durch einen Regenbogen. Stell dir vor, du wanderst über wunderbar grüne Hügel. Es hat gerade geregnet, doch da kommt schon die Sonne hinter den Wolken hervor. Du kannst den herrlich frischen Duft der Felder und Wiesen riechen. Du blickst auf – und da siehst du ihn:

Einen riesigen Regenbogen, der sich vor dir über den ganzen Himmel erstreckt. Die Farben sind so leuchtend und klar, und du betrachtest sie mit Staunen. Du möchtest näher an den Regenbogen herankommen und gehst immer weiter auf ihn zu. Es sieht aus, als sei er ganz in deiner Nähe, als könntest du die Hand ausstrecken und ihn berühren. Du streckst die Hand aus und plötzlich bist du dort. Du bist mitten im Regenbogen. Violette Lichtstrahlen umgeben dich. Wo du auch hinblickst, siehst du ein zartes schönes Lila. Es duftet süß wie Lavendel und Flieder. Es ist so wunderschön, dass du für immer hierbleiben könntest. Doch dann stößt du dich mit den Füßen ab und schießt plötzlich in die Höhe. Du landest auf der nächsten Regenbogenfarbe!

Blaue Lichtstrahlen umgeben dich. Das Blau ist überall, wie die Tiefen des Ozeans und die Weiten des wolkenlosen Himmels. Es ist kühl und klar. Es ist so wunderschön, dass du für immer hierbleiben könntest. Doch dann stößt du dich mit den Füßen ab und schießt plötzlich in die Höhe. Du landest auf der nächsten Regenbogenfarbe!

Grüne Lichtstrahlen umgeben dich, als stündest du in einem dichten Wald mit hohen grünen Bäumen. Wo du auch hinblickst, siehst du Grün in all seinen Schattierungen: das Grün von Smaragden, von Salbei und Jade. Es ist so wunderschön, dass du für immer hier-

bleiben könntest. Doch dann stößt du dich mit den Füßen ab und schießt plötzlich in die Höhe. Du landest auf der nächsten Regenbogenfarbe!

Gelbe Lichtstrahlen umgeben dich, als stündest du im warmen Sonnenlicht. Es ist die Farbe von Osterlocken, von Butter und von Kanarienvögeln. Es ist so wunderschön, dass du für immer hierbleiben könntest. Doch dann stößt du dich mit den Füßen ab und schießt plötzlich in die Höhe. Du landest auf der nächsten Regenbogenfarbe!

Orangefarbene Lichtstrahlen umgeben dich. Es sieht aus wie ein herrlicher Sonnenaufgang. Wie Möhren und Kürbisse und Pfirsiche und Aprikosen. Es ist so wunderschön, dass du für immer hierbleiben könntest. Doch dann stößt du dich mit den Füßen ab und schießt plötzlich in die Höhe. Du landest auf der nächsten Regenbogenfarbe!

Rote Lichtstrahlen umgeben dich. Sie sind wie der Schein des Feuers und die letzten Strahlen des Sonnenuntergangs. Es ist die Farbe von Rubinen und Tomaten und Rosen. Es ist so wunderschön, dass du für immer hierbleiben könntest. Doch dann stößt du dich mit den Füßen ab und schießt plötzlich in die Höhe. Du landest auf dem ganzen Regenbogen!

Es ist glatt dort oben und du beginnst, die Krümmung des Regenbogens in rasender Geschwindigkeit herabzurutschen. Du rutschst schneller und schneller, bis du plötzlich das Ende des Regenbogens erreichst und auf den Boden purzelst.

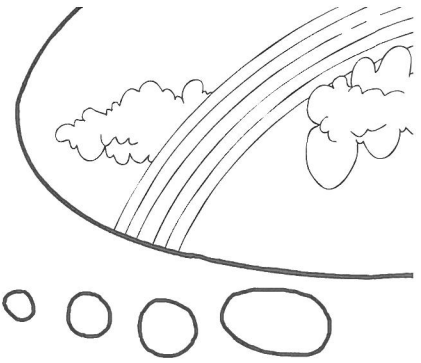
Du siehst dich nach dem Regenbogen um, doch er ist verschwunden. Du stehst wieder zwischen den grünen Hügeln und riechst die frische Landluft.

Was für eine wunderbare Reise durch den Regenbogen!

Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tief ein, haltet die Luft an, und atmet dann langsam aus. Noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Gut. Nun setzt euch langsam wieder auf. Wir sind fertig. Gut gemacht.



Eine Regenbogen-Reise



1. Nenne die sechs Farben, die du im Regenbogen gesehen hast.

2. Nenne für jede Farbe zwei Beispiele aus der Geschichte.



3. Richtig oder falsch?

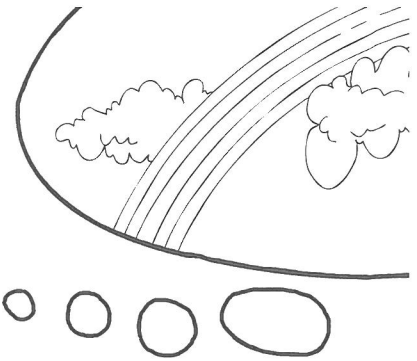
- a) Es ist ein heißer, trockener Tag. Richtig Falsch
- b) Du wanderst in den Regenbogen hinein. Richtig Falsch
- c) Der Regenbogen ist glatt. Richtig Falsch
- d) Auf dem Heimweg betrachtest du den Regenbogen. Richtig Falsch

4. Male ein Bild von dem Regenbogen aus der Geschichte.

Benenne die Farben.

Male dich, wie du den Regenbogen herabrutschst.

Eine Regenbogen-Reise



1. Suche dir deine Lieblingsfarbe unter den Regenbogenfarben aus.

Beschreibe in einem kurzen Text, wie es wäre, in deiner Lieblingsfarbe zu leben. Wie würde es sich anfühlen? Wie würde es riechen? Was würdest du sehen?



2. Denke dir andere Wörter für die Farben des Regenbogens aus. Das erste Wort für jede Farbe findest du schon in der folgenden Liste.

(Bei der Arbeit kann dir ein Synonymwörterbuch helfen. Das ist ein Wörterbuch, in dem du Wörter mit gleicher oder ähnlicher Bedeutung finden kannst.)

Rot – Rose, _____

Orange – Aprikose, _____

Gelb – Senf, _____

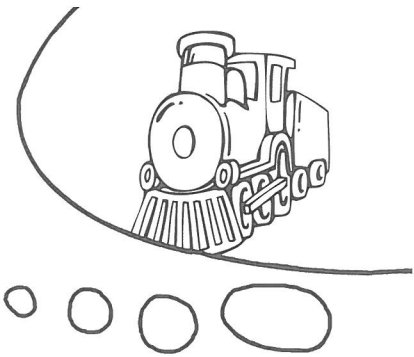
Grün – Olive, _____

Blau – Saphir, _____

Violett – Malve, _____

3. Erfinde selbst einen Regenbogen. Die folgenden Farben darfst du nicht verwenden: rot, orange, gelb, grün, blau oder violett.

Eine Fahrt im Dampfzug



Zeit für unsere Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die Tischplatte. Achtet darauf, dass ihr niemanden berührt. Schließt die Augen.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, haltet die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Atmet weiter tief ein und aus, während ich euch eine Geschichte vorlese.

Hört gut zu.

Heute machst du eine Zugreise. Du bist aufgeregt, denn du liebst Züge und das Beste ist, dass du heute mit einem Dampfzug fährst. Du liebst den Anblick, die Geräusche und den Geruch von Dampflokomotiven! Du kommst eine ganze Weile vor der Abfahrt des Zuges am Bahnhof an, denn du möchtest diesen Zug auf gar keinen Fall verpassen. Doch als du auf den Bahnsteig kommst, kannst du den Dampfzug nirgendwo sehen! Du stehst auf dem Bahnsteig und wartest. Mit dir warten noch eine Menge anderer Leute, also wird der Dampfzug hoffentlich bald kommen.

Plötzlich hörst du etwas! Es klingt wie: „Tuuut, tuuut, tuuuuuut!“ Das ist die Lokpfeife!

Dann hörst du ein anderes Geräusch: „Rattatta-tat, rattatta-tat!“ Der Zug macht dieses Geräusch, wenn er über die Schienen fährt.

Ein weiteres Geräusch fällt dir auf – ein lang gezogenes Zischen. Das ist das Geräusch des Dampfes, der aus der Lokomotive austritt.

Und dann siehst du sie! Sie kommt um die Kurve und fährt in den Bahnhof ein. Es ist eine riesige, schwarze Lokomotive. Aus ihrem Schornstein quillt weißer Dampf. Jetzt sind die Geräusche sehr laut, vor allem das „Tuuut, tuuut“, das der Lokomotivführer mit der Lokpfeife macht.

Alle warten darauf, einsteigen zu können, doch zunächst müssen die Passagiere aus dem Zug aussteigen. Dann ruft der Stationsvorsteher: „Alles einsteigen, alles einsteigen!“

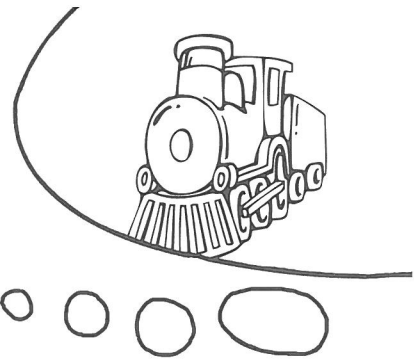
Du entscheidest dich für den Wagen ganz am Ende des Zuges und kletterst die schmalen Stufen hinauf in den Zug. Dann suchst du dir einen Platz am Fenster und

setzt dich auf den glänzend roten Ledersitz. Dann kommt der Schaffner durch den Zug. „Die Fahrkarten, bitte!“, ruft er in seiner lauten Stimme. Du reichst ihm deine rote Fahrkarte und er knipst mit seinem Locher ein Loch hinein. „Viel Spaß!“, sagt er mit einem Lächeln. Plötzlich ertönt das „Tuuut, tuuut, tuuut“ der Lokpfeife. Es geht los! Durch das Fenster siehst du, wie die Dampfwolken aufsteigen, während der Lokführer den Zug langsam in Bewegung setzt. Es gibt einen Ruck, die Räder kreischen auf den Schienen und dann fährt ihr aus dem Bahnhof heraus. Du winkst den Leuten auf dem Bahnsteig zu: Auf Wiedersehen!

Der Zug fährt durch die sommerliche Landschaft. Die Kühe auf den Wiesen heben den Kopf und gucken verwundert, als er auf den Schienen an ihnen vorbeirattert. Das Tuuut-tuut der Lokpfeife warnt einige Autofahrer an einem Bahnübergang. Du siehst die Bahnschranken, als der Zug den Bahnübergang passiert. Inzwischen fährt ihr sehr schnell und du hörst das Rattern der Räder auf den Schienen. Der Dampf quillt in großen weißen Wolken oben aus der Lok heraus. Dann fährt ihr durch eine lang gezogene Kurve in einen Tunnel hinein. Es ist so dunkel, dass du nicht einmal deine Hände sehen kannst, die du dir vors Gesicht hältst. Du hast den beißenden Geruch von Kohle und Rauch in der Nase. Und dann kommt ihr plötzlich wieder in den hellen Sonnenschein hinaus. Der Zug wird immer langsamer und fährt dann in den Bahnhof ein. Der Lokführer lässt noch einmal ein „Tuuut, tuuut“ mit der Lokpfeife ertönen. Mit lautem Zischen hält der Zug am Bahnsteig. Das hat Spaß gemacht! Ob du sitzen bleibst und noch eine Runde mitfährst? Mit dem Dampfzug zu fahren ist einfach toll!

Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tief ein, haltet die Luft an, und atmet dann langsam aus. Noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Gut. Nun setzt euch langsam wieder auf. Wir sind fertig. Gut gemacht.

Eine Fahrt im Dampfzug



1. Verbinde die Satzanfänge der linken Spalte mit den Satzenden der rechten Spalte.

- | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|
| a) Du kommst früh an den Bahnhof, | • an den Autos vorbeifahrt. |
| b) Du hörst den Zug, | • den letzten Wagen. |
| c) Der Zug fährt | • in den Bahnhof ein. |
| d) Du kletterst in | • damit du den Zug nicht verpasst. |
| e) Der Schaffner | • bevor du ihn siehst. |
| f) Die Lokpfeife tutet, als ihr | • Kohle und Rauch. |
| g) Im Tunnel riechst du | • locht deine Fahrkarte. |



2. Der Zug macht viel Lärm. Wähle ein oder mehrere Worte aus, um die Geräusche zu beschreiben, die du gehört hast.

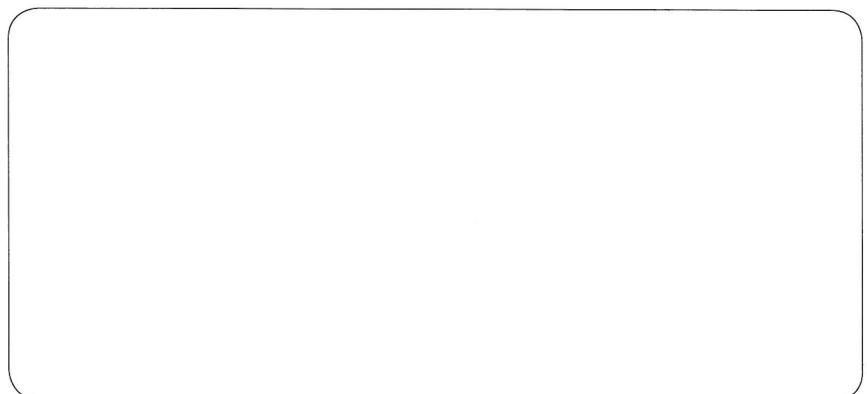
rattatta-tat, rattatta-tat – tuut, tuut, tuut – zischschsch –
Alles einsteigen! – Die Fahrkarten, bitte!

- a) Der Stationsvorsteher sagt: „_____“
- b) Der Schaffner sagt: „_____“
- c) Der Zug macht _____.
- d) Die Lokpfeife macht _____.
- e) Der Dampf macht _____.

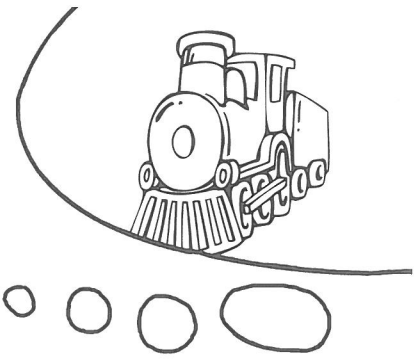
3. Nummeriere die Kästchen so, dass diese Aussagen in der richtigen Reihenfolge stehen.

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> a) Die Leute steigen aus dem Zug aus. | <input type="checkbox"/> c) Du steigst in den Zug. |
| <input type="checkbox"/> b) Du stehst auf dem Bahnsteig. | <input type="checkbox"/> d) Der Zug kommt. |

4. Male ein Bild von dem Teil der Geschichte, der dir am besten gefallen hat.



Eine Fahrt im Dampfzug



1. Du bist mit dem Zug durch die Landschaft gefahren.
Durch welche Umgebung könntest du sonst noch
mit einem Dampfzug fahren?

Liste alle Orte auf, die dir einfallen. Male ein Bild zu einem dieser Orte.

2. Suche dir den Ort aus, den du am liebsten besuchen würdest.

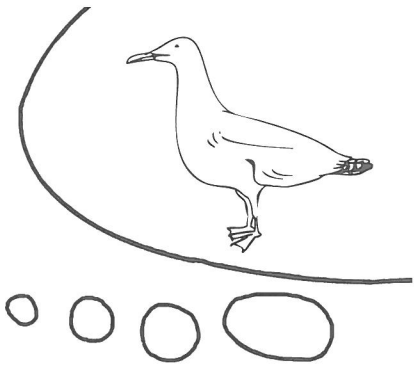
Beschreibe in einer Geschichte, wie du mit dem Zug dorthin fährst.

3. Würdest du lieber als Lokführer, als Bahnhofsvorsteher

oder als Schaffner arbeiten? Begründe deine Entscheidung.



Ein Strandspaziergang



Zeit für unsere Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die Tischplatte. Achtet darauf, dass ihr niemanden berührt. Schließt die Augen. Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, haltet die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Atmet weiter tief ein und aus, während ich euch eine Geschichte vorlese.

Hört gut zu.

Heute ist ein schöner Wintertag und du machst einen Spaziergang am Strand. Der Himmel ist tiefblau und das Meer glitzert. Eine kühle Brise weht und du bist froh, dass du eine warme Jacke angezogen und eine Mütze aufgesetzt hast.

Während du am Strand entlanggehst, hörst du viele verschiedene Geräusche. Da sind die Möwen, die über dir kreisen und sich gegenseitig zurufen. Auch auf den Sanddünen sitzen Möwen. Sie beginnen zu kreischen, als du näher kommst. Plötzlich schlagen sie mit den Flügeln und erheben sich in die Luft. Sie steigen höher und höher und gesellen sich zu den Möwen, die über dem Meer kreisen.

Du hörst auch das Meer. Heute gibt es nur kleine Wellen und du hörst, wie sie an den Strand klatschen. Dann hörst du ein saugendes Geräusch, als das Wasser zurück ins Meer fließt. Während du dahergehst, hörst du das Klatschen und Saugen, Klatschen und Saugen der Wellen.

Am Strand gibt es heute eine Menge zu sehen. Im Augenblick ist Ebbe, doch die Flut hat jede Menge Treibgut auf den Sand gespült. Du siehst lange grüne Algen, die nach Meer riechen. Sie fühlen sich kalt und schleimig an. Dann bemerkst du ein paar Stücke Treibholz, nimmst ein Stück und fährst mit der Hand darüber. Es ist so glatt! Dieses Holz hat so lange im Meer gelegen,

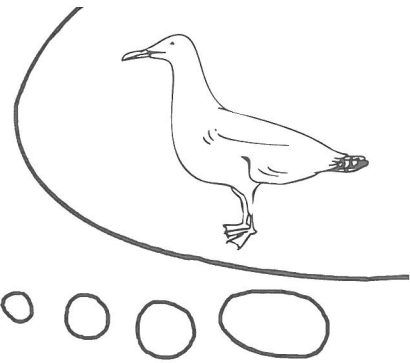
dass die Wellen es glatt geschliffen haben. Du legst es wieder auf den Boden.

Im Sand liegen viele verschiedene Arten von Muscheln. Manche sind weiß und gewölbt und haben tiefe Rillen, andere sehen aus wie schmale Röhren. Du fragst dich, welche Geschöpfe darin gelebt haben. Sind sie noch in der Muschel? Du spähist hinein, kannst aber nichts sehen und legst sie wieder in den Sand. Dir fällt auf, dass du auf einige flache Felsen zugehst. Beim Näherkommen siehst du, dass es dort auch kleine Gezeitentümpel gibt. Als du hineinsiehst, erkennst du nur ein paar Algen, die am Rand des Tümpels wachsen. Doch dann bemerkst du etwas: Es sind winzige Fische! Sie schwimmen alle zusammen hin und her. In der Wintersonne schimmern sie silbern. Dann entdeckst du noch etwas. Hinter einem Stein sehen zwei Scheren hervor. Dann kommen ein flacher Panzer und vier Beine. Es ist eine Krabbe! Du stehst ganz still und siehst zu, wie sie unter dem Stein hervorkommt. Sie sitzt mitten im Tümpel und streckt ihre Scheren aus. Plötzlich fliegt eine Möwe über dich hinweg und kreischt dich an. Du beobachtest sie und als du wieder in den Tümpel blickst, ist die Krabbe verschwunden! Das ist schlau von ihr!

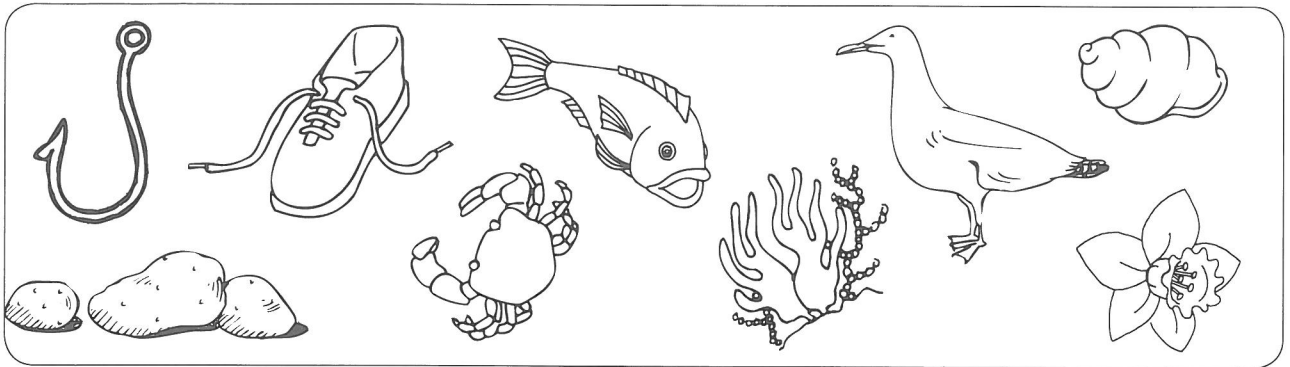
Nun ist es Zeit zu gehen. Du drehst um und gehst am Strand entlang zurück. Welch ein wunderbarer Ort für einen Winterspaziergang!

Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tief ein, haltet die Luft an, und atmet dann langsam aus. Noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Gut. Nun setzt euch langsam wieder auf. Wir sind fertig. Gut gemacht.

Ein Strandspaziergang



1. Was hast du bei deinem Strandspaziergang gesehen?
Kreise diese Sachen ein und male sie aus.

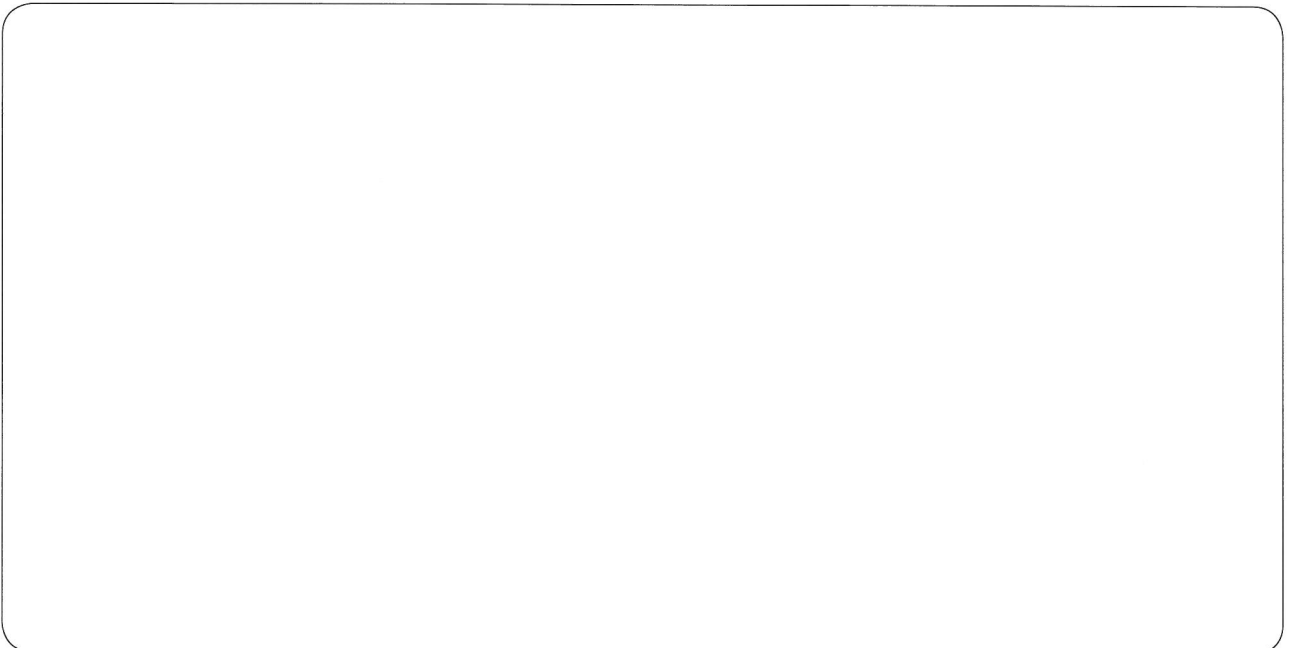


2. Was hast du bei deinem Strandspaziergang gehört?
Schreibe über die Geräusche, die du gehört hast.

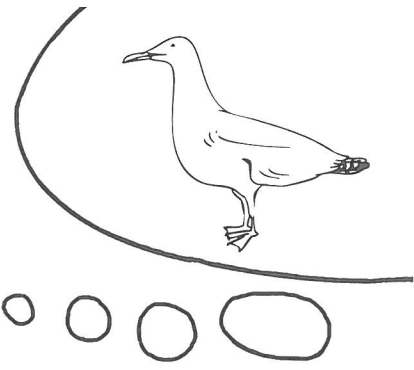
Möwen _____

Wellen _____

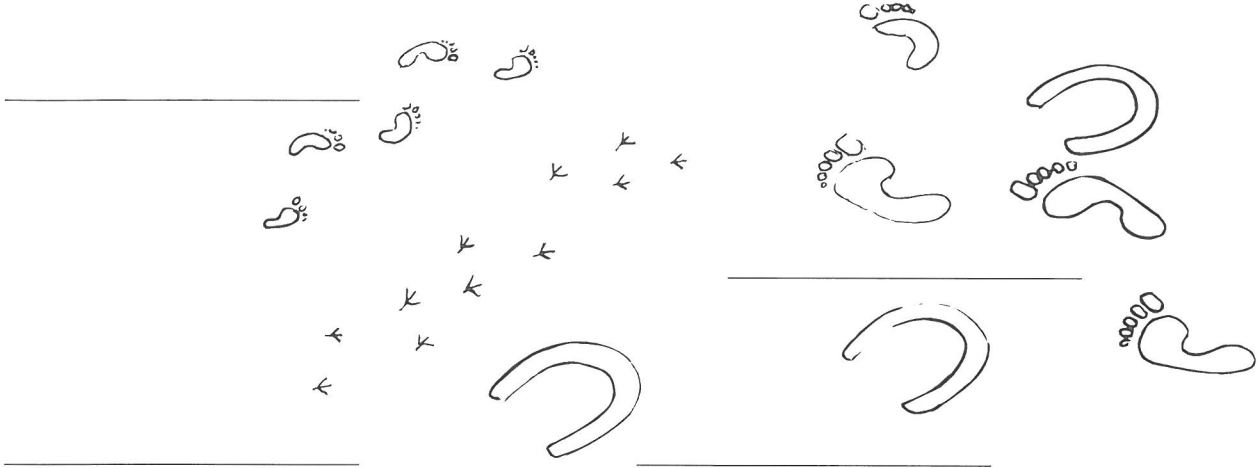
3. Was hast du im Gezeitentümpel gesehen?
Schreibe die drei Dinge auf, die du gesehen hast.
Dann male ein Bild vom Tümpel und den Dingen darin.



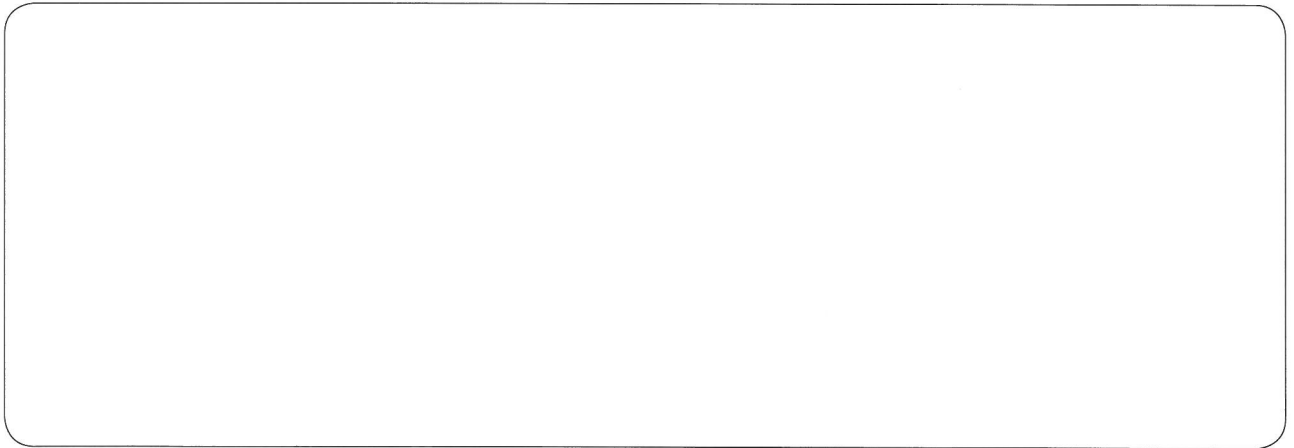
Ein Strandspaziergang



1. Sieh dir diese Fußabdrücke an.
Wer ist hier am Strand entlanggelaufen?

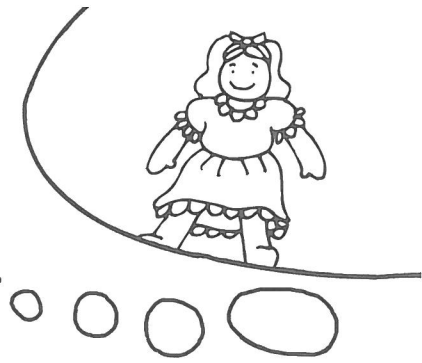


2. Welche anderen Tiere könnten sich noch im Gezeitentümpel verbergen?
Denke dir selbst einen solchen Tümpel aus und male ein Bild davon.



3. Schreibe eine Geschichte über einen Ausflug ans Meer.
Was hast du dort gemacht? Was hast du gesehen?
Was hast du gehört? Was hast du gerochen?

Das Puppenhaus



Zeit für unsere Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die Tischplatte. Achtet darauf, dass ihr niemanden berührt. Schließt die Augen. Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, haltet die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Atmet weiter tief ein und aus, während ich euch eine Geschichte vorlese.

Hört gut zu.

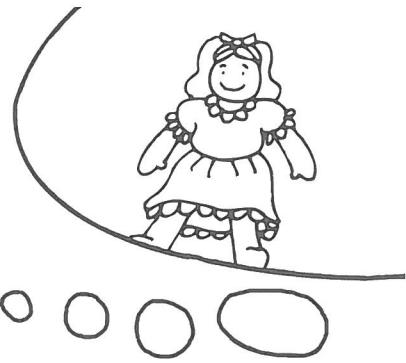
Du bist gerade in ein neues Haus umgezogen. Es macht Spaß, den Garten und die Umgebung zu erkunden. Doch als du am ersten Wochenende aufwachst, regnet es in Strömen. Du überlegst, womit du dir die Zeit vertreiben könntest. Da sagt deine Mutter: „Geh doch mal auf den Speicher. Dort sind ein paar Sachen, die die letzten Mieter zurückgelassen haben.“ Das ist eine gute Idee. Du öffnest eine schmale Tür im Hausflur. Es ist sehr dunkel hier drinnen, deshalb schaltest du das Licht ein. Nun kannst du die enge Treppe sehen, die nach oben führt. Die Treppenstufen knarren, als du hinaufsteigst. Bald bist du oben angekommen. Am Ende des Speichers lässt ein staubiges altes Fenster ein wenig Licht herein. An den Wänden erkennst du merkwürdige Umrisse. Als du näher herangehst, stellst du fest, dass alles mit Tüchern verhängt ist. Du hebst ein Tuch hoch und siehst ein altes Fahrrad, einige alte Gartengeräte und das gerahmte Bild einer Dame. Du lässt den Tuchzipfel wieder herunter. Dann siehst du einen kastenförmigen Umriss. Was könnte sich unter diesem Tuch verbergen? Vorsichtig hebst du es hoch. Vor dir steht ein wundervolles Puppenhaus. Die Wände sind aus Holz und das Dach ist mit Schindeln gedeckt. Es ist angestrichen wie ein richtiges Haus. Ganz behutsam öffnest du die Türen an der Vorderseite. Im Innern gibt es zwei Etagen, die durch eine winzige Treppe miteinander verbunden sind. In jedem Zimmer stehen kleine Möbelstücke. Im Bad gibt es eine weiße Badewanne, im Schlafzimmer stehen Betten und im Esszimmer findest du einen Tisch mit winzigem Geschirr. Es gibt auch ein Kinderzimmer mit

einer kleinen Wiege. Von den Decken hängen kleine Lampen und an den Wänden siehst du gemusterte Tapeten. Es ist wundervoll! Dann entdeckst du eine kleine Klappe im Dach des Puppenhauses. Was könnte das sein? Du hebst einen Teil des Daches hoch. Du kannst nicht gut sehen und deshalb steckst du deine Hand hinein und holst hervor, was sich dort verbirgt. Es sind drei kleine Puppen, ein Vater, eine Mutter und ein Baby! Sie sind wunderschön bemalt und ihre Gesichter sehen ganz echt aus. Vorsichtig setzt du die Puppen ins Puppenhaus. Das Baby kommt in die Wiege und Mutter und Vater in das Esszimmer. Dann trittst du einen Schritt zurück und betrachtest die Puppenfamilie. Doch wie erstaunt bist du, als Mutter und Vater plötzlich zu sprechen beginnen! „So ist es besser“, sagt die Mutter. „Ich bin so froh, wieder im Haus zu sein.“ „Ja“, sagt der Vater, „das ist sehr schön!“ Du sitzt da und staunst. Die Puppen sind lebendig! Du wagst dich nicht zu rühren, weil du Angst hast, sie zu erschrecken. Da hörst du, dass das Puppenbaby weint. Du siehst, wie die Mutter aufsteht und ins Kinderzimmer geht. „Nicht weinen, mein Baby“, sagt die Mutter. Und zu deiner Überraschung dreht sie sich zu dir um und lächelt dich an. In diesem Moment hörst du Schritte auf der Treppe. Es ist deine Mutter! Du siehst dich schnell nach den Puppen um, doch sie stehen völlig still. Ihre Gesichter sind reglos. Sie haben sich wieder in richtige Puppen verwandelt. Doch während du sie so betrachtest, zwinkert der Puppenvater dir zu. Du hoffst, dass du die Puppenfamilie bald wieder besuchen kannst.

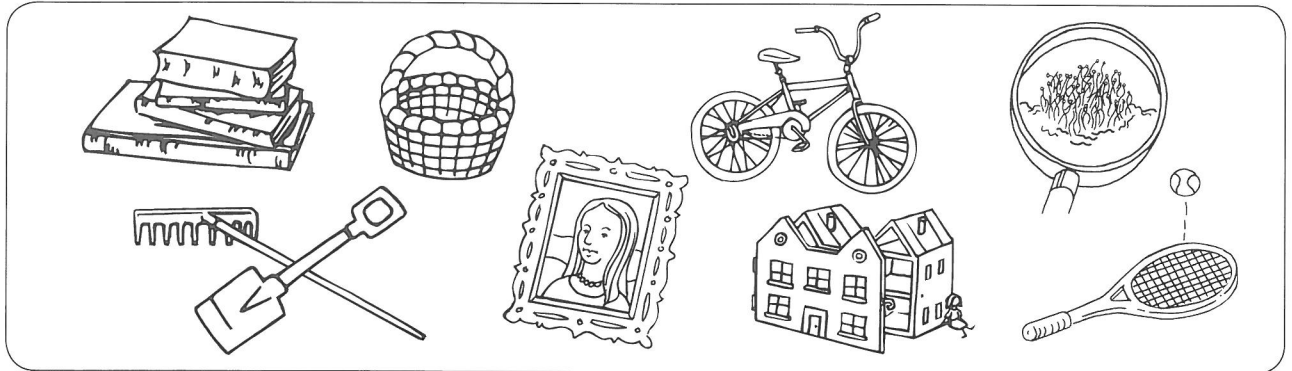
Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tief ein, haltet die Luft an, und atmet dann langsam aus. Noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Gut. Nun setzt euch langsam wieder auf. Wir sind fertig. Gut gemacht.



Das Puppenhaus



1. Was findest du auf dem Speicher unter den Tüchern?
Kreise die richtigen Bilder ein.



2. Wie sieht das Puppenhaus aus?
Ergänze die Sätze mit einem Wort in der Liste.

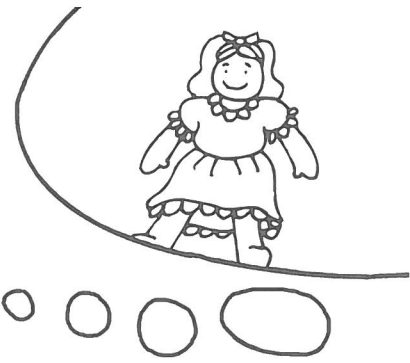
Tapeten – Treppe – Schindeln – Holz – weiße Badewanne

- a) Die Wände sind aus _____.
- b) Das Dach ist mit _____ gedeckt.
- c) Die beiden Etagen sind durch eine _____ miteinander verbunden.
- d) Im Badezimmer ist eine _____.
- e) An den Wänden siehst du gemusterte _____.

3. Male ein Bild von dem Puppenhaus,
wie es in der Geschichte beschrieben wird.



Das Puppenhaus



1. Stell dir vor, dass du eine Puppe in einem Puppenhaus bist. Was wäre gut daran, eine Puppe zu sein?

2. Was wäre nicht gut daran, eine Puppe zu sein?

3. Was würdest du von einer Puppe wissen wollen, wenn sie sprechen könnte? Schreibe fünf Fragen auf.

4. Male ein Bild von einer der Puppen in der Geschichte.



Der Elfen-Kreis



Zeit für unsere Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die Tischplatte. Achtet darauf, dass ihr niemanden berührt. Schließt die Augen. Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, haltet die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Atmet weiter tief ein und aus, während ich euch eine Geschichte vorlese.

Hört gut zu.

Du sitzt in deinem Zimmer auf dem Bett und liest. Doch plötzlich siehst du aus dem Augenwinkel etwas. Du blickst aus dem Fenster. Ja, da ist etwas am Ende des Gartens. Eine Kugel aus Licht, die schimmert und funkelt!

Du gehst durch die Hintertür in den Garten. Das Licht ist immer noch zu sehen, es schwebt auf rätselhafter Weise unter den großen Bäumen. Unter deinen Füßen rascheln welke Blätter und plötzlich verschwindet das Licht.

Du bleibst stehen und bist ganz still. Ganz langsam erscheint das Licht wieder. Bald scheint es so hell wie zuvor und schimmert und funkelt mehr denn je. Du möchtest herausfinden, was da am Ende des Gartens ist. Du gehst sehr vorsichtig auf Zehenspitzen den Gartenweg entlang und achtest darauf, dass du noch nicht einmal auf welches Laub trittst.

Bald bist du ganz nah an der Lichtkugel. Du könntest die Hand ausstrecken und das zauberhaft schimmernde Licht berühren, doch du beschließt, es nicht zu tun. Du versteckst dich hinter ein paar großen Bäumen und dann erkennst du, woher das wunderbare Licht kommt!

In deinem Garten sind Hunderte winziger Elfen! Jede von ihnen ist höchstens so groß wie dein Zeigefinger. Die Mädchen tragen lange schimmernde Kleider in allen Farben des Regenbogens. Die Jungen tragen hübsche lange Hosen und winzige Westen. Sie haben lange glitzernde Flügel und jede Bewegung zieht einen Schweif aus funkelnden Sternen nach sich. Das ist das Licht, das du zuerst gesehen hast.

Die Elfen sitzen auf einem Kreis aus Fliegenpilzen. Sie sind so klein, dass zehn von ihnen auf einen einzigen

Pilz passen. Sie schwatzen miteinander in hohen Stimmen und scheinen nicht bemerkt zu haben, dass du hinter den Bäumen stehst und sie beobachtest. Plötzlich verstummt das Schwatzen. Haben sie dich entdeckt? Doch dann merkst du, dass sie alle auf einen leeren Fliegenpilz blicken.

Auf einmal brechen alle in lauten Applaus aus. Du siehst eine wunderschöne Elfe, die herabschwebt und auf dem Fliegenpilz landet. Ihr Gewand schimmert weiß und sie hat eine kleine goldene Krone auf dem Kopf. Kurz darauf kommt ein Elf in glänzend goldenem Anzug angefliegen. Auch er trägt eine kleine Krone auf dem Kopf. Alle anderen Elfen verneigen sich tief. Die beiden müssen der König und die Königin der Elfen sein!

Du horchst atemlos, als die Königin zu sprechen beginnt. Sie dankt allen dafür, dass sie heute zu diesem besonderen Anlass gekommen sind. Sie sagt, dass sie nicht nur wunderschön sind, sondern sich auch als die freundlichsten und klügsten aller Elfen erwiesen haben. Dann erhebt sich der König in die Luft. Die Elfen sollen alle geehrt werden, sagt er. Sie erhalten einen besonderen goldenen Stern, der zeigen soll, dass sie die besten Elfen im ganzen Land sind.

Er macht eine rasche Handbewegung und schon tragen alle Elfen einen schönen goldenen Stern. Alle Elfen jubeln vor Freude.

Du freust dich mit ihnen und vor lauter Begeisterung vergisst du, dass du dich verborgen halten willst. Du klatscht in die Hände, doch im selben Moment drehen sich alle Elfen um und sehen dich an. Du bist entdeckt! Und einen Augenblick später sind die Elfen auf geheimnisvoller Weise verschwunden. Vor dir steht nur ein Kreis aus Fliegenpilzen.

Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tief ein, haltet die Luft an, und atmet dann langsam aus. Noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Gut. Nun setzt euch langsam wieder auf. Wir sind fertig. Gut gemacht.

Der Elfen-Kreis



1. Lies diese Sätze zu der Geschichte.

Sind sie richtig oder falsch? Kreise ein.

- a) Du sitzt auf deinem Bett und spielst Karten.Richtig Falsch
- b) Du siehst ein Licht in deinem Garten.Richtig Falsch
- c) Du streckst die Hand aus und berührst das Licht.Richtig Falsch
- d) Die Elfen sind in Lumpen gehüllt.Richtig Falsch
- e) Der König und die Königin tragen eine Krone.Richtig Falsch
- f) Die Elfen erhalten eine besondere goldene Sonne. ..Richtig Falsch

2. Ergänze die Sätze aus der Geschichte mit einem Wort aus der Liste.

Zeigefinger – Regenbogen – Fliegenpilzen – Westen –
weiß – Bäumen – Gold – welke Blätter

- a) Unter deinen Füßen rascheln _____.
- b) Du versteckst dich hinter ein paar großen _____.
- c) Die Elfen sitzen auf _____.
- d) Die Kleider der Elfen schimmern wie ein _____.
- e) Die Elfenjungen tragen _____.
- f) Der König trägt einen Anzug aus _____.
- g) Das Kleid der Königin ist _____.
- h) Die Elfen sind so groß wie dein _____.

3. Male ein Bild von ...

... einer Elfe

... dem König

... der Königin

Der Elfen-Kreis



Die Elfen in der Geschichte bekommen einen goldenen Stern, weil sie die besten Elfen im ganzen Land sind. Die Königin sagte, dass sie nicht nur wunderschön seien, sondern sich auch als die freundlichsten und klügsten aller Elfen erwiesen hätten.

1. Schreibe eine Geschichte über eine Elfe, die jemandem etwas Gutes getan hat.

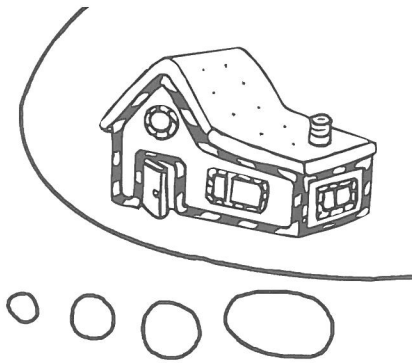
Meine Elfe heißt: _____

Einmal hat meine Elfe jemandem geholfen und das kam so:

2. Male ein Bild von deiner Elfe.



Das Knusperhaus



Zeit für unsere Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die Tischplatte. Achtet darauf, dass ihr niemanden berührt. Schließt die Augen. Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, haltet die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Atmet weiter tief ein und aus, während ich euch eine Geschichte vorlese.

Hört gut zu.

Heute machst du einen Waldspaziergang. Der Weg schlängelt sich zwischen Bäumen hindurch und du hörst die Vögel zwitschern. Plötzlich kommst du zu einer Weggabelung. Der linke Pfad ist breit und helles Sonnenlicht tanzt auf dem Waldboden. Der rechte Pfad ist schmal und dunkel und du kannst ihn im Dämmerlicht kaum sehen. Wie sollst du dich entscheiden? Du wählst den rechten Pfad. Du möchtest unbedingt wissen, wohin solch ein schmaler, gewundener Weg führt.

Während du den Weg entlanggehst, fällt dir auf, dass es viel stiller geworden ist. Die zwitschernden Vögel sind verschwunden. Und es wird immer dunkler um dich herum. Der Pfad wird immer schmaler.

Gerade als du denkst, dass du nicht weiterkommst, entdeckst du ein Licht vor dir. Du gehst weiter und gelangst auf eine Lichtung. Und dort steht zu deiner großen Verwunderung – ein Knusperhaus!

Die Wände sind aus goldbraunem Lebkuchen. Sie sind mit rosa Zuckergussstreifen verziert. Die Fenster sind aus Lakritze und ein Schokoladentaler dient als Türknauf. Das Haus verströmt einen köstlichen Duft und du musst einfach von diesem wundervollen Lebkuchen kosten. Du knabberst ein bisschen vom Briefkasten. Mmmh! Es schmeckt herrlich! Plötzlich hörst Schritte im Wald! Was sollst du bloß tun?

Du siehst, dass die Tür vom Knusperhaus nur angelehnt ist. Du schlüpfst hindurch und befindest dich plötzlich mitten in einer großen Küche. Zum Glück hängen an den Fenstern lange Vorhänge, hinter denen du dich schnell versteckst. Gerade rechtzeitig, denn da kommt schon die Besitzerin des Knusperhauses. Es ist

eine Hexe! Eine große, dürre Hexe mit einem schwarzen Umhang und einem hohen, spitzen Hut. Sie hat einen Besen in einer Hand. In der anderen Hand hat sie einen Strauß wilder Blumen.

„Ich habe sie gefunden“, sagt sie. Zuerst glaubst du, dass sie mit dir spricht, doch dann siehst du eine große schwarze Katze, die auf einem Teppich vor einem Feuer sitzt. Sie hat riesige grüne Augen und du weißt, dass sie gesehen hat, wie du dich hinter dem Vorhang versteckt hast. Doch zum Glück können Katzen ja nicht sprechen!

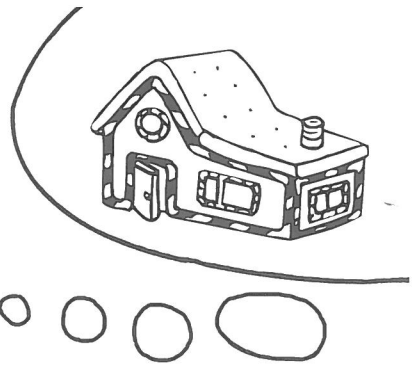
Die Hexe durchquert den Raum zu einem Topf, der über dem Feuer kocht. Sie bricht vier blaue Blüten von ihren Stängeln und lässt sie ins Wasser fallen. Dann fügt sie eine kleine Trillerpfeife und ein vierblättriges Kleeblatt hinzu. Zu deiner Verwunderung nimmt sie eine kleine Schere, schneidet der Katze ein paar Schnurrhaare ab und wirft sie in den Topf. Sie rührt und rührt und flüstert dabei einen Zauberspruch, bis blauer Rauch aus dem Topf aufsteigt.

„Es ist fertig“, sagt sie zur Katze. „Gleich sind deine Halsschmerzen weg. Ein Löffel von diesem Zauberspruch und du kannst wieder mit mir reden.“

Oh nein! Die Katze kann sprechen? Dann verrät sie dein Versteck! Es ist höchste Zeit zu verschwinden! Zum Glück wendet die Hexe dir den Rücken zu und die Tür ist auch noch offen. Du schleichst durch die Küche und bleibst auch nicht stehen, als du lautes Miauen hinter dir hörst. Draußen läufst du so schnell wie möglich davon, den gewundenen Pfad entlang, zurück zur Weggabelung und aus dem Wald heraus. Puh! Das war knapp! Beim nächsten Mal nimmst du wahrscheinlich den leichteren Pfad!

Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tief ein, haltet die Luft an, und atmet dann langsam aus. Noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Gut. Nun setzt euch langsam wieder auf. Wir sind fertig. Gut gemacht.

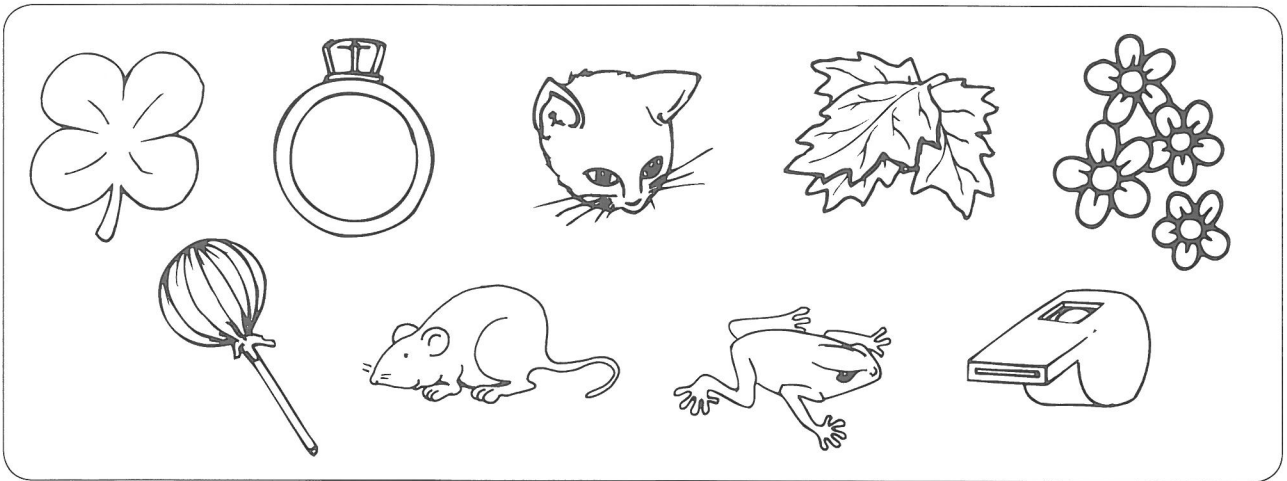
Das Knusperhaus



1. Verbinde die Fragen in der linken Spalte mit den Antworten in der rechten Spalte.

- | | |
|---|------------------------------|
| a) Für welchen Pfad hast du dich entschieden? | • ein Knusperhaus |
| b) Was entdeckst du auf der Lichtung? | • hinter den Vorhängen |
| c) Woraus ist der Türknauf gemacht? | • für den rechten Pfad |
| d) Wo hast du dich versteckt? | • Halsschmerzen |
| e) Wer kommt durch die Tür? | • die Schnurrhaare der Katze |
| f) Was kommt als Letztes in den Topf? | • eine Hexe |
| g) Was hat die Katze? | • aus einem Schokoladentaler |

2. Kreise die Dinge ein, die die Hexe für ihren Zaubersantk braucht.
Male sie bunt an.

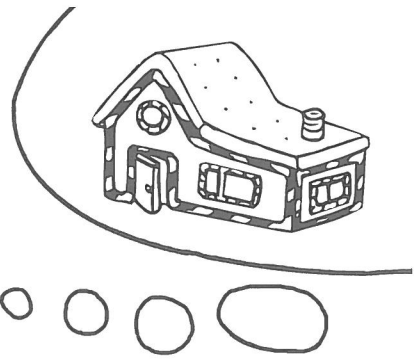


3. Ergänze die Farbwörter.

rosa – blau – goldbraun –
schwarz – braun – grün

- Der Lebkuchen ist _____.
- Der Zuckerguss ist _____.
- Der Schokotaler ist _____.
- Der Hexen-Umhang ist _____.
- Die Augen der Katze sind riesig und _____.
- Die Blumen und der Rauch sind _____.

Das Knusperhaus



1. Beantworte die folgenden Fragen.

Was würde die Katze sagen, wenn sie reden könnte?

Was würde die Hexe sagen, wenn sie dich sehen würde?

Was würde als Nächstes passieren?

2. Braue dir einen Zaubertrank.

Was würde dein Zaubertrank bewirken?

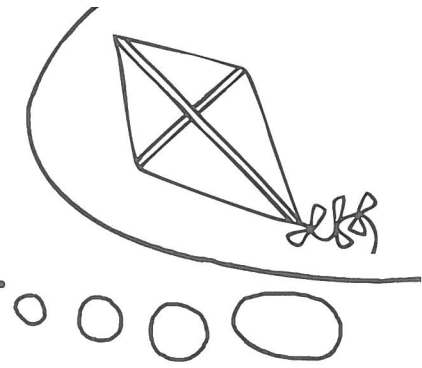
Woraus würdest du den Zaubertrank machen?

Schreibe einen Zauberspruch auf, den du beim Kochen aufsagst.

3. Stell dir vor, du hättest ein Lebkuchenhaus. Male ein Bild von deinem Lebkuchenhaus.



Der Drachen



Zeit für unsere Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die Tischplatte. Achtet darauf, dass ihr niemanden berührt. Schließt die Augen. Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, haltet die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Atmet weiter tief ein und aus, während ich euch eine Geschichte vorlese.

Hört gut zu.

Heute willst du im Park deinen Drachen fliegen lassen. Die Sonne scheint vom blauen Himmel und es weht eine leichte Brise.

Dein Drachen ist groß und rot und er hat einen Schweif aus langen roten Bändern. Du nimmst ihn und trägst ihn in den Park. Der Wind zerrt an ihm, doch du hältst ihn gut fest. Im Park angekommen siehst du dich nach Stromleitungen um. Zum Glück gibt es keine in der Nähe, sodass du deinen Drachen steigen lassen kannst.

Zunächst prüfst du, aus welcher Richtung der Wind weht. Dann stellst du dich mit dem Rücken gegen den Wind und wickelst ein kleines Stück Drachenschnur von der Spule. Dein Drachen hüpfte im Wind umher. Du kannst das Rascheln der Bänder und das Flattern des Drachen hören. Du wickelst langsam immer mehr Schnur ab und der Drachen steigt immer höher in die Luft. Nun fliegt er an einem langen Stück Schnur hoch oben am Himmel. Der lange rote Schweif weht von einer Seite zur anderen.

Nun scheint der Wind aufzufrischen. Und dein Drachen möchte auf dem kräftigen Wind reiten! Er zerrt an der Schnur wie ein Fisch an einer Angel. Der Wind erfasst auch dich, doch du hältst den Drachen gut fest. Du lässt bestimmt nicht los! Und plötzlich lösen sich deine Füße vom Boden und der Drachen zieht dich mit in die Höhe!

Du fliegst höher und höher. Du blickst nach oben und siehst deinen roten Drachen mit seinem roten Schweif weit über dir am Himmel. Als du hinunterschaust, kannst du ganz weit unter dir den Park sehen. Doch du hast keine Angst. Du hältst dich an deinem Drachen fest und lässt nicht los.

Es ist laut hier oben mit deinem Drachen. Der Wind pfeift dir in den Ohren, der Drachenschweif raschelt und der Drachen flattert.

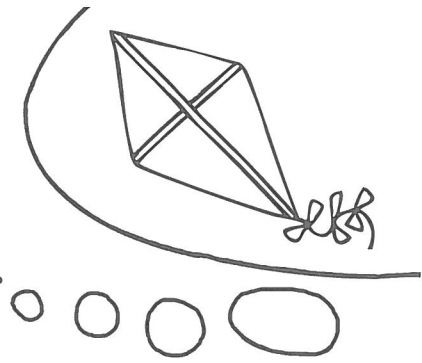
Dann beginnt der Wind, dich vor sich her über die Landschaft zu pusten. Du hast den Park hinter dir gelassen und fliegst über die Straßen. Weit unten erkennst du dein Haus. Wie winzig es von hier oben aussieht! Nun hast du dein Haus hinter dir gelassen und fliegst über deine Schule. Du erkennst die Klassenzimmer, das Lehrerzimmer und die Bücherei.

Jetzt siehst du die Geschäftsstraße unter dir und erkennst winzige Leute, die hin- und hereilen. Du rufst zu ihnen hinunter, aber sie können dich nicht hören. Nun scheint es, als habe der Wind gedreht und puste dich zurück in die Richtung, aus der du kommst. Ja, du fliegst wieder über dem Park. Der Wind wird schwächer und der Drachen beginnt, mit dir zu Boden zu sausen. Tiefer und tiefer fällt ihr, der Boden kommt immer näher. Dann berühren deine Füße das Gras und du stolperst nach vorn. Dein Drachen landet sicher neben dir. Schnell wickelst du die Drachenschnur wieder auf. Das war ein toller Drachenflug!

Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tief ein, haltet die Luft an, und atmet dann langsam aus. Noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Gut. Nun setzt euch langsam wieder auf. Wir sind fertig. Gut gemacht.



Der Drachen



1. Sieh dir die folgenden Sätze aus der Geschichte an.
Sie sind durcheinandergeraten.

- Der Drachen fliegt über die Schule.
- Du trägst den Drachen in den Park.
- Du hast einen großen roten Drachen.
- Der Drachen fliegt über die Geschäftsstraße.
- Der Drachen zieht dich in die Höhe.

Schreibe sie noch einmal in der richtigen Reihenfolge auf.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

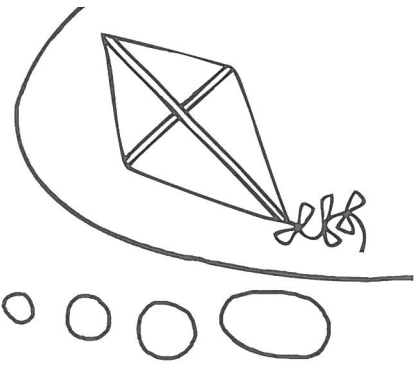
2. Male ein buntes Bild von deinem Drachen.
Vergiss den langen Schweif nicht.



3. Kreise die richtigen Antworten ein.

- a) Dein Drachen ist blau..... Ja Nein
- b) Worauf hast du im Park geachtet?..... Stromleitungen Bäume
- c) Haben die Leute deine Rufe gehört? ... Ja Nein
- d) Worüber bist du geflogen?..... Schule..... Meer

Der Drachen



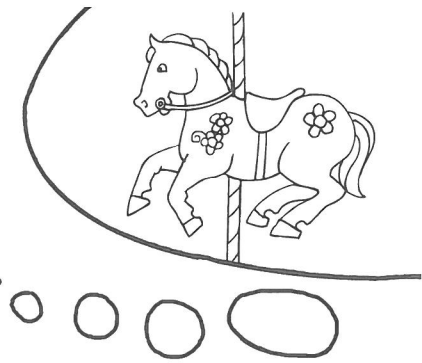
1. Stell dir vor, dass du selbst einen schönen Drachen hast. Wie sieht er aus? Welche Farbe hat er? Wie sieht der Schweif aus? Beschreibe ihn.

2. Wie wäre es, wenn dein Drachen dich auf einen Flug mitnehmen würde? Suche dir drei Orte aus, über die du fliegen möchtest?

3. Zeichne den Weg deines Drachens auf einer Karte ein. Zeichne darauf die Orte ein, die du gerne unterwegs überfliegen möchtest. Male auf, wie du an deinem Drachen hängst.



Das Zauberkarussell



Zeit für unsere Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die Tischplatte. Achtet darauf, dass ihr niemanden berührt. Schließt die Augen. Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, haltet die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Atmet weiter tief ein und aus, während ich euch eine Geschichte vorlese.

Hört gut zu.

Heute gehst du auf die Kirmes. Du bist ganz aufgeregt, denn du kannst dir nichts Schöneres vorstellen als einen Kirmesbesuch.

Du stehst am Eingang zum Kirmesplatz. Es wird bereits dämmrig und die Buden und Karussells erstrahlen im Licht bunter Lampen. Es sieht wunderschön aus. Du siehst die Achterbahn, das Riesenrad, das Kettenkarussell und den Autoskooter. Die Leute auf den Karussells kreischen vor Vergnügen.

Doch du bist auf der Suche nach dem besten Karussell von allen. Du schiebst dich durch die Menschenmenge, vorbei am köstlichen Duft von Zuckerwatte und gebrannten Mandeln – und dann siehst du es!

Es ist ein altmodisches Jahrmarktskarussell mit hölzernen Pferden; es ist riesig, überall blinken goldene und rote Lampen und die Pferde sind in den schönsten Regenbogenfarben angemalt.

Du steigst die Stufen zu den Pferden hinauf. Für welches sollst du dich entscheiden? Sie sehen alle herrlich aus. Dann entdeckst du ein Pferd, das lila, rot und golden bemalt ist und aussieht, als sei es für einen König oder eine Königin bestimmt. Du gehst hin und reibst ganz sanft seine Nase. Du bist dir sicher, dass seine Augen dich ansehen.

Du kletterst auf seinen Rücken. Du hältst dich an der Stange fest und kommst dir riesengroß vor. Die Musik beginnt zu spielen, wundervolle Musik, die zum Tanzen ermuntert. Und nun dreht sich das Karussell, zuerst langsam, dann immer schneller. Dein Pferd bewegt sich gleichmäßig auf und ab.

Du winkst den Leuten zu, während du deine Runden drehst. Den Wind in den Haaren zu spüren, ist schön.

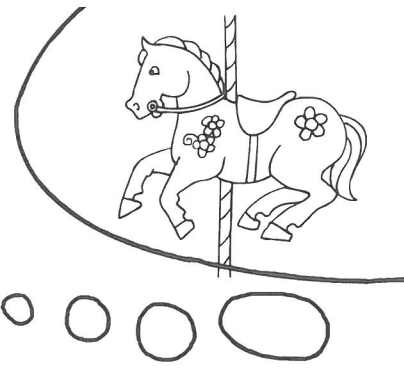
Das Karussell dreht sich nun sehr schnell und du hältst dich gut an der Mähne des Pferdes fest. Dann bemerkst du plötzlich etwas Seltsames. Die Pferdemaähne besteht aus echtem Pferdehaar! Und das Pferd nickt mit dem Kopf! Dein Pferd ist lebendig! Und mit einem Ruck springt dein Pferd vom Karussell und schwebt in der Luft. Gemeinsam fliegt ihr immer höher und höher. Unter dir siehst du die Kirmes mit ihren bunten Lichtern. Du hast keine Angst, denn auf deinem wundervollen Pferd kann dir nichts passieren. Das Pferd steigt höher und höher in den Nachthimmel und du meinst, du könntest die funkelnden Sterne berühren. Der Wind zerzaust dir das Haar und es wird allmählich kalt hier oben am nächtlichen Himmel.

Dein Pferd spürt, wie du vor Kälte zitterst und senkt sich langsam wieder zur Erde. Tiefer und tiefer sinkt ihr, zurück zum Glitzerlicht der Kirmes. Du siehst die Achterbahn, das Riesenrad, das Kettenkarussell und den Autoskooter. Dann siehst du das Pferdekarussell mit seinen roten und goldenen Lampen. Noch ein Stückchen und ihr landet mit Hufgetrappel auf dem Karussell. Das Pferdekarussell dreht immer noch seine Runden, doch nun dreht es sich nicht mehr so schnell. Die Pferdemaähne besteht nicht mehr aus echten Pferdehaaren und du hältst dich wieder an der Stange fest. Langsam kommt das Karussell zum Stehen. Die Fahrt ist vorbei. Du kletterst vom Pferd und streichelst seine Nase. „Danke für den wunderbaren Ritt“, flüsterst du. Das Pferd antwortet nicht, doch du könntest schwören, dass es dir zuzwinkert!

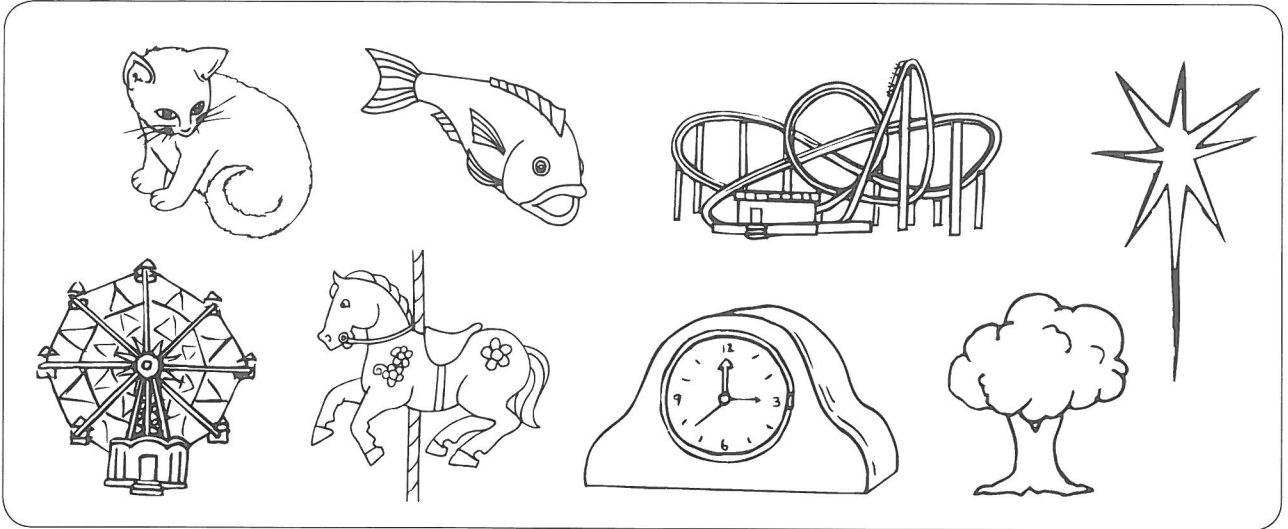
Du steigst die Stufen hinunter und mischt dich wieder unter die Menschenmenge. Welch ein zauberhaftes Karussell!

Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tief ein, haltet die Luft an, und atmet dann langsam aus. Noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Gut. Nun setzt euch langsam wieder auf. Wir sind fertig. Gut gemacht.

Das Zauberkarussell



1. Kreise die Dinge ein, die du auf der Kirmes gesehen hast. Male sie an.



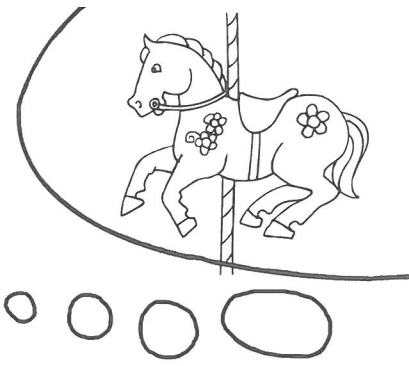
2. Verbinde die Satzteile in der linken Spalte mit den Satzteilen in der rechten Spalte.

- | | |
|--------------------------------|--------------------------------------|
| a) Du riechst | • und du zitterst. |
| b) Auf der Kirmes gibt es auch | • und dankst ihm für den Ritt. |
| c) Das Karussell ist | • vom Karussell. |
| d) Dein Pferd ist | • rot und golden. |
| e) Das Pferd springt | • Zuckerwatte und gebrannte Mandeln. |
| f) Du meinst, du könntest | • eine Achterbahn und ein Riesenrad. |
| g) Es wird kalt | • lila, gold und rot. |
| h) Du kletterst vom Pferd | • die Sterne berühren. |

3. Beantworte die folgenden Fragen mit „ja“ oder „nein“.

- | | | |
|--|-----------------------------|-------------------------------|
| a) Ist es Nacht? | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| b) Riechst du Zuckerwatte? | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| c) Ist die Achterbahn dein Lieblingskarussell? | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| d) Entscheidest du dich für das grüne Pferd? | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| e) Springt dein Pferd in die Luft? | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| f) Hast du Angst? | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| g) Ist es warm am Nachthimmel? | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| h) Zwinkert das Pferd dir zu? | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |

Das Zauberkarussell



1. Stell dir vor, du gehst auf die Kirmes oder in einen Vergnügungspark.

Welches Karussell oder Fahrgeschäft magst du am liebsten?

Warum?

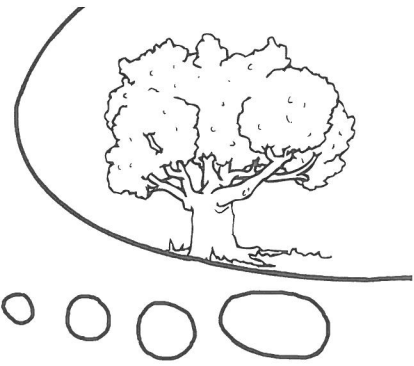
2. Male ein Bild mit den Karussells, die du am liebsten magst.

3. Wie könnte man das Karussell, das du am liebsten magst, noch besser machen?

Schreibe in ein paar Sätzen auf, was passieren würde, wenn es sich in ein Zauberkarussell verwandeln würde.



Der Zauberbaum



Zeit für unsere Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die Tischplatte. Achtet darauf, dass ihr niemanden berührt. Schließt die Augen. Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, haltet die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Atmet weiter tief ein und aus, während ich euch eine Geschichte vorlese.

Hört gut zu.

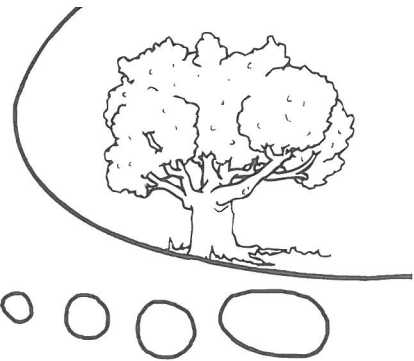
Heute machst du einen Waldspaziergang. Du folgst dem Pfad, der sich zwischen den Bäumen hindurchschlängelt. Es ist ein warmer Tag und die Vögel zwitschern in den Zweigen. Du genießt die Ruhe im Wald und erfreust dich an den grünen Blättern, den kleinen Blüten und den weichen Moospolstern auf der Erde. Doch plötzlich bleibst du stehen. Genau vor dir steht der merkwürdigste Baum, den du jemals gesehen hast. Es ist ein großer Baum, mit langen Zweigen, die sich dir entgegenrecken. Und das Seltsamste ist, dass der Baum nicht grün ist, sondern blau! Du hast noch nie einen blauen Baum gesehen! Die Blätter sind blau, die Äste sind blau und der Stamm ist blau. Was für ein merkwürdiger Baum.

Du gehst näher und blickst in die Höhe. Der blaue Baum ist so groß, dass du nicht bis zur Spitze sehen kannst. Du siehst, dass die Äste spiralförmig vom Stamm abgehen – fast wie bei einer Wendeltreppe. Du setzt deinen Fuß auf den untersten Ast und kletterst hinauf. Der Ast scheint sehr stabil zu sein. Du kletterst auf den nächsten Ast und dann auf den nächsten. Als du fünf Äste erklettert hast, machst du eine Pause. Von den Zweigen hängen seltsame Dinge herab. Sie sehen aus wie Bananen, doch sie sind nicht gelb, sondern rosa! Rosa Bananen? Du pflückst eine ab und schälst sie. Auch im Innern ist die Banane rosa. Du beißt ein Stückchen ab und sie schmeckt genau wie eine richtige Banane. Mmmm! Das war lecker! Du kletterst weiter nach oben. Als du fünf Äste erklettert hast, machst du eine Pause. Von den Zweigen hängen

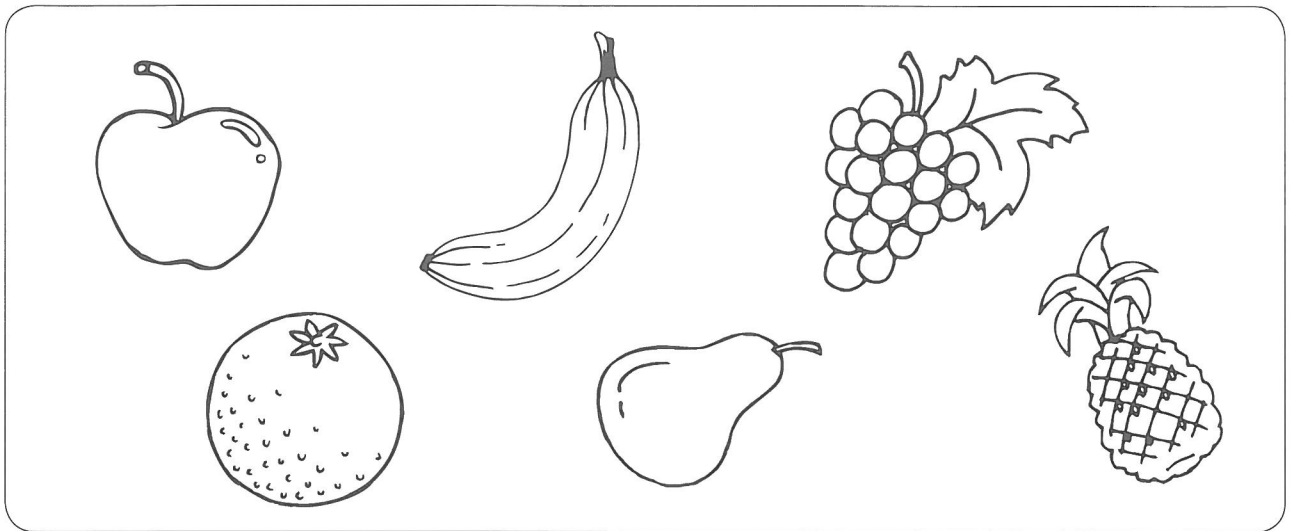
seltsame Dinge herab. Sie sehen aus wie Äpfel, doch sie sind nicht rot oder grün, sondern lila! Lila Äpfel? Du pflückst einen und beißt ein Stückchen ab. Auch im Innern ist der Apfel lila, doch er schmeckt genau wie ein richtiger Apfel. Mmmm! Das war lecker! Du kletterst weiter nach oben. Als du fünf Äste erklettert hast, machst du eine Pause. Von den Zweigen hängen seltsame Dinge herab. Sie sehen aus wie Orangen, doch sie sind nicht orange, sondern schwarz! Schwarze Orangen? Du pflückst eine und schälst ein Stück von der Schale ab. Auch im Innern ist die Orange schwarz. Du beißt ein Stückchen ab und sie schmeckt genau wie eine richtige Orange. Mmmm! Das war lecker! Du blickst nach oben und stellst zu deinem Erstaunen fest, dass du die Spitze des blauen Baumes erreicht hast. Du siehst dich um und genießt die Aussicht. Plötzlich hörst du lautes Pfeifen, Zwitschern und Singen und dann kommt ein großer Vogelschwarm auf den blauen Zauberbaum zugeflogen. Du sitzt still und siehst erstaunt zu, wie Hunderte von unterschiedlichen Vögeln die Früchte des Zauberbaumes fressen. Jeder Vogel nimmt eine rosa Banane, einen lila Apfel oder eine schwarze Orange. Dann fliegen sie mit rauschendem Flügelschlagen wieder davon. Das war ein Erlebnis! Jetzt ist es Zeit herunterzusteigen. Langsam und vorsichtig kletterst du abwärts, von einem Ast zum anderen, vorbei an den schwarzen Orangen, den lilafarbenen Äpfeln und den rosafarbenen Bananen. Dann stehst du wieder mit den Füßen auf dem Boden. Es ist Zeit, nach Hause zu gehen. Hoffentlich begegnest du dem blauen Zauberbaum noch einmal!

Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tief ein, haltet die Luft an, und atmet dann langsam aus. Noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Gut. Nun setzt euch langsam wieder auf. Wir sind fertig. Gut gemacht.

Der Zauberbaum



1. Kreise die Früchte ein, die auf dem Zauberbaum sind.
Male sie in der Farbe aus, die sie in der Geschichte hatten.

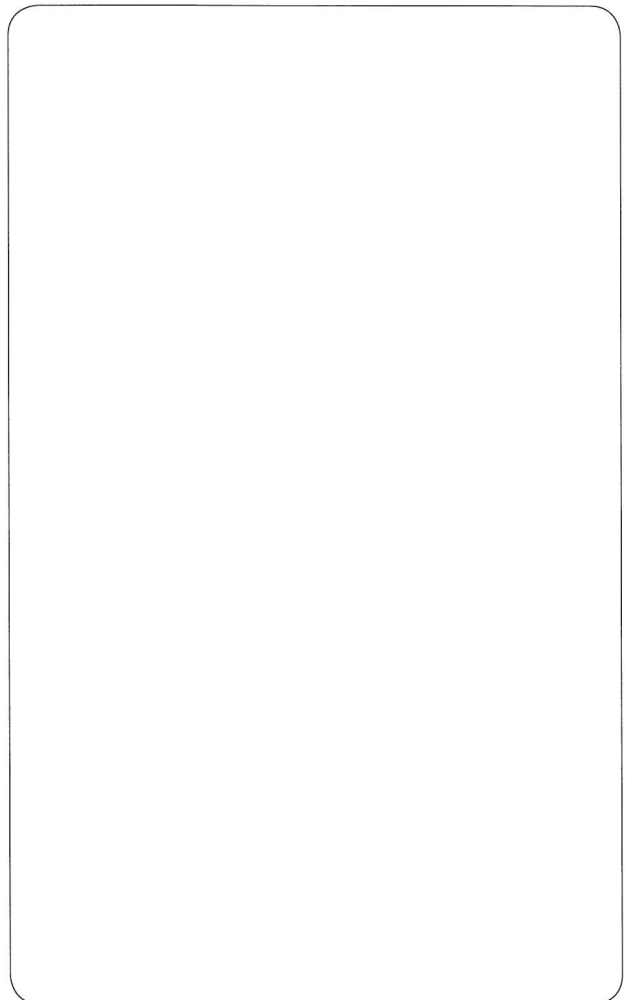


2. Wähle eines der Wörter aus der Liste aus, um die Sätze zu ergänzen.

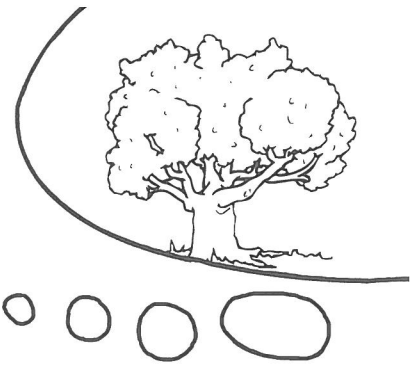
Äpfel – Vögel – Wald –
Bananen – blau – Orangen

- a) Du machst einen Spaziergang im _____.
- b) Du siehst einen Baum. Sein Stamm ist _____.
- c) Du siehst rosa _____.
- d) Du siehst lila _____.
- e) Du siehst schwarze _____.
- f) Die _____ fressen die Früchte.

3. Male ein Bild vom Zauberbaum.



Der Zauberbaum



1. Stell dir vor, du findest auch einen Zauberbaum.

Wie würde er aussehen?

Was würde darauf wachsen?

In der Geschichte kamen Vögel und fraßen die Früchte.

Wer würde die Früchte deines Baumes fressen?

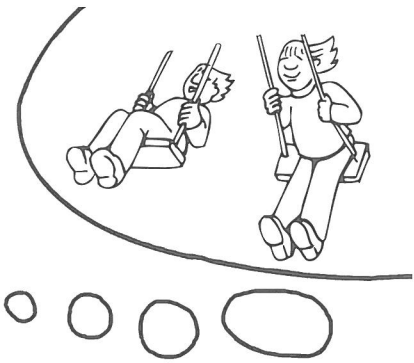
2. Stell dir vor, auf dem Baum würde etwas anderes wachsen als Früchte.

Wie wär es mit einem Eiscremebaum? Schreibe eine Liste mit all den seltsamen und wunderbaren Zauberbäumen, die du haben könntest!

3. Male einen Wald voller Zauberbäume.



Der neue Spielplatz



Zeit für unsere Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die Tischplatte. Achtet darauf, dass ihr niemanden berührt. Schließt die Augen. Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, haltet die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Atmet weiter tief ein und aus, während ich euch eine Geschichte vorlese.

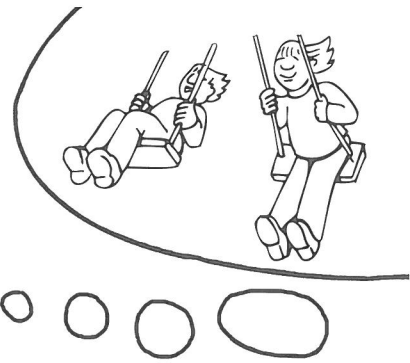
Hört gut zu.

Heute gehst du auf den neuen Spielplatz. Gestern haben Arbeiter die alten Schaukeln und Rutschen weggebracht und heute ist der neue Spielplatz fertig. Du kannst es kaum abwarten, all die aufregenden Dinge zu sehen, die man dort machen kann. Als du dort ankommst, bleibst du vor Staunen stehen: Du weißt gar nicht, wohin du zuerst sehen sollst! Es gibt zwei rote Spiralrutschen, drei grüne Schaukeln, einen Wackelsteg und eine Seilbahn. Es gibt auch eine Kletterwand und lilafarbene Stangen zum Hangeln. Zuerst möchtest du eine rote Rutsche ausprobieren. Du kletterst die Leiter hoch und stehst nun am höchsten Punkt der Rutsche. Von hier aus kannst du den ganzen Spielplatz überblicken. Du setzt dich auf die Rutschbahn und stößt dich ab. Wusch! Du wirbelst durch die Kurven und fliegst dabei von einer Seite zur anderen. Dann berühren deine Füße den Boden und du merkst, dass du am Ende der Rutsche angekommen bist. Nun gehst du zu einer der grünen Schaukeln hinüber und setzt dich auf das Schaukelbrett. Du schwingst die Beine vor und zurück, vor und zurück und kommst allmählich immer höher. Das macht Spaß! Der Wind pusht dir durch die Haare, während du hoch in die Luft schaukelst. Dann hörst du auf, die Beine zu schwingen und die Schaukel pendelt langsam aus. Du möchtest das nächste Spielgerät ausprobieren – den Wackelsteg! Er ist aus Holztritten gemacht, die mit Ketten aneinander befestigt sind. Bei jedem Schritt wackelt der ganze Steg! Du kletterst hinauf und gehst

Schritt für Schritt von einem Ende zum anderen. Plötzlich hast du die andere Seite erreicht. Das hat Spaß gemacht! Dann siehst du die Seilbahn. Du steigst die Leiter zur Startplattform hinauf und nimmst den Haltegriff in die Hand. Du hältst dich gut fest, nimmst Schwung und stößt dich mit aller Kraft mit den Beinen ab. Du fliegst durch die Luft und landest mit Schwung auf der Plattform gegenüber. Dann gehst du zur Kletterwand hinüber. Du blickst nach oben: Die braune Kletterwand ist ganz schön hoch! Du steckst deine Hände in die Vertiefungen in der Wand und ziehst dich hoch. Dann steckst du die Füße in die Löcher am unteren Ende der Wand. Und wohin steckst du nun deine Hände? Dort oben hin? Ja. Du machst dich so lang du kannst und ziehst dann die Füße nach. Erst gehst du mit den Händen nach oben und dann mit den Füßen. Höher und höher kletterst du und bald hast du den oberen Rand erreicht. Du kletterst wieder herunter und gehst zu den Hangelstangen hinüber. Du streckst beide Hände in die Höhe und springst hoch. Du packst die Stange und schaukelst mit dem ganzen Körper vor und zurück. Und gerade in dem Moment, in dem du nach vorn schwingst, streckst du die Hand nach der nächsten Stange aus. Und dann nach der nächsten. Du schaffst es! Du schwingst dich von einer Stange zur nächsten, wie ein Affe. Dann hast du das Ende der Stangen erreicht. Du würdest es gern noch einmal versuchen, doch du musst nach Hause. Ist nicht schlimm. Du kannst an einem anderen Tag wiederkommen. Was für ein toller Spielplatz!

Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tief ein, haltet die Luft an, und atmet dann langsam aus. Noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Gut. Nun setzt euch langsam wieder auf. Wir sind fertig. Gut gemacht.

Der neue Spielplatz



1. Verbinde die Spielgeräte mit der richtigen Beschreibung.

- | | |
|---------------------------|-------------------------|
| a) Die Rutschen sind | • grün. |
| b) Der Wackelsteg ist | • rot und spiralförmig. |
| c) Die Schaukeln sind | • braun. |
| d) Die Hangelstangen sind | • lila. |
| e) Die Kletterwand ist | • aus Holz. |

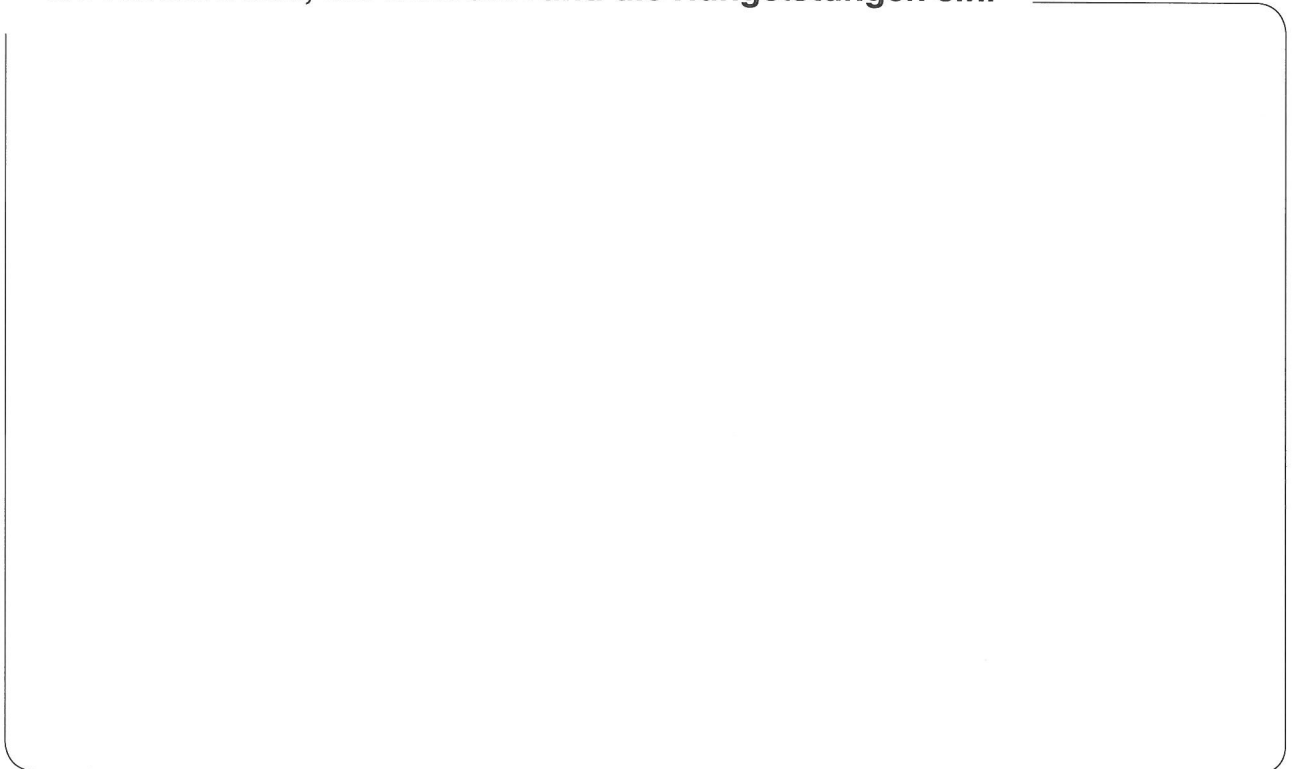
2. Beschreibe in einem Satz, was man an den einzelnen Spielgeräten macht:

Die Rutsche: _____

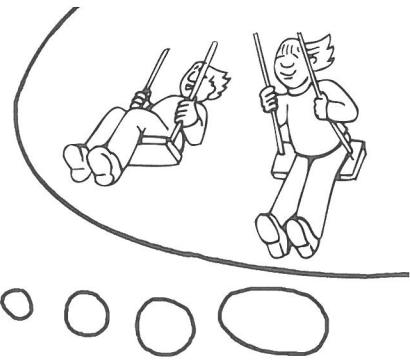
Die Seilbahn: _____

Die Kletterwand: _____

3. Zeichne eine Karte des Spielplatzes so wie in der Geschichte. Zeichne die Rutschen, die Schaukeln, den Wackelsteg, die Kletterwand, die Seilbahn und die Hangelstangen ein.



Der neue Spielplatz



1. Welchen Teil des Spielplatzes magst du am liebsten?
Ergänze die Sätze.

Mein Lieblingsgerät ist _____

Ich mag es, weil _____

Als ich das erste Mal darauf war, fühlte ich mich _____

2. Stell dir vor, du planst selbst einen Spielplatz.

Liste zehn Geräte auf, die du darauf aufstellen willst.

1. _____ 6. _____

2. _____ 7. _____

3. _____ 8. _____

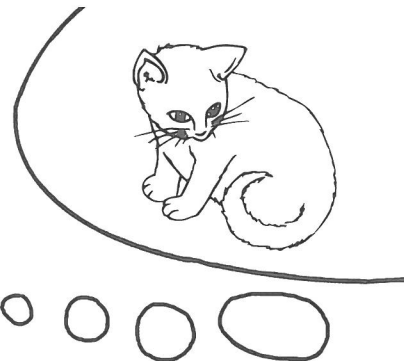
4. _____ 9. _____

5. _____ 10. _____

3. Zeichne einen Plan deines Spielplatzes auf und male ihn bunt an.



Im Zoogeschäft



Zeit für unsere Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die Tischplatte. Achtet darauf, dass ihr niemanden berührt. Schließt die Augen. Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, haltet die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Atmet weiter tief ein und aus, während ich euch eine Geschichte vorlese.

Hört gut zu.

Heute besuchst du ein Zoogeschäft. Du bist sehr glücklich, denn du darfst dir ein Haustier aussuchen. Du kannst es kaum abwarten, das Tier zu finden, das dein neuer Freund sein wird.

Du stößt die Tür des Zoogeschäfts auf und hörst sofort die unterschiedlichsten Tierstimmen. Im vorderen Teil des Geschäftes herrscht großer Lärm und deshalb gehst du durch den Laden in den hinteren Teil.

Hier schwimmen viele Fische in Aquarien umher. Es sind so viele Fische und sie alle haben wunderschöne Farben. Du siehst orangefarbene Fische mit langen Schleierschwänzen und schwarze Fische mit hervorragenden Augen. Es gibt große und kleine Fische, hübsche und Furcht erregende.

Suchst du dir einen Fisch als Haustier aus? Vielleicht. Aber dann siehst du eine Schildkröte. Auch sie lebt in einem Aquarium. Sie hat einen grünen Panzer, vier Beine und einen langen Hals. Sie schwimmt durch das Aquarium. Der lange Hals kommt mal unter dem Panzer hervor, mal verschwindet er und die Schildkröte sieht aus, als würde sie lächeln. Du beobachtest sie, wie sie aus dem Wasser auf einen Stein krabbelt. Suchst du dir eine Schildkröte als Haustier aus? Vielleicht. Aber dann siehst du einen anderen Glasbehälter mit Tieren. Das sind aber merkwürdige Wesen! Sie sind klein und schwarz und zappelig. Manche haben einen Schwanz, andere haben Beine. Es sind Kaulquappen! Dann bemerkst du ein paar kleine Frösche. Einer von ihnen lässt plötzlich eine lange Zunge hervorschnellen und fängt eine Fliege. Das ging so fix, dass du kaum deinen Augen traust.

Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tief ein, haltet die Luft an, und atmet dann langsam aus. Noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Gut. Nun setzt euch langsam wieder auf. Wir sind fertig. Gut gemacht.

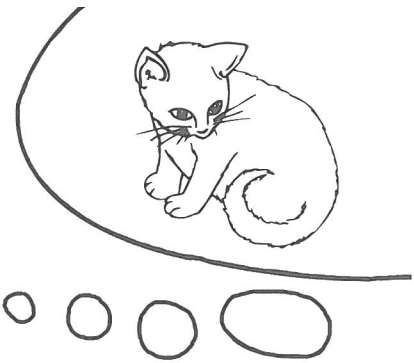
Suchst du dir einen Frosch als Haustier aus? Vielleicht. Dann siehst du einen großen Käfig mit schwarz-weißen Fellknäueln darin. Was kann das sein? Dir fällt auf, dass jedes Knäuel zwei lange Ohren hat und da weißt du Bescheid: Es sind drei Kaninchen! Du siehst, wie sie in ihrem Käfig umherhüpfen und Möhren knabbern. Ihre Nase zuckt und die Schnurrhaare zittern. Sie sind so niedlich!

Suchst du dir ein Kaninchen als Haustier aus? Vielleicht. Plötzlich ertönt lautes Kreischen. Es kommt von den Vogelkäfigen. Die Vögel machen eine Menge Lärm. Manche singen hübsche Melodien, andere kreischen schrill. Es gibt gelbe Kanarienvögel, blaue und lila Wellensittiche und rote und grüne Papageien. Manche sind schüchtern und verstecken den Kopf unter dem Flügel. Manche sind freundlich und sprechen mit dir: „Hallo, Lora!“, sagen sie.

Suchst du dir einen Vogel als Haustier aus? Vielleicht. Dann siehst du etwas anderes. Es ist ein großer Zwinger voller Hundebabys. Fünf Hundebabys, die beim Spielen durch den ganzen Zwinger tollen. Als sie dich sehen, hören sie auf zu spielen und kommen zu dir herüber. Du siehst ihr seidiges Fell und ihre großen braunen Augen. Suchst du dir ein Hundebaby als Haustier aus?

Ja! Das ist das Tier, das du gerne als Haustier hättest. Der Ladenbesitzer kommt und fragt, welchen kleinen Hund du haben möchtest. Du suchst dir einen weißen aus, mit einem braunen Fleck über dem Auge. Der Ladenbesitzer hebt ihn aus dem Zwinger und setzt ihn dir auf die Hand. Er ist so weich und warm! Dieser kleine Hund wird bestimmt ein wunderbarer Freund!

Im Zoogeschäft



1. Stelle eine Liste aller Tiere und ihrer Behausungen zusammen, die du im Geschäft gesehen hast.
(Der erste Buchstabe steht schon dort.)

Die F _____ schwimmen im _____.

Die V _____ sitzen im _____.

Die K _____ sitzen im _____.

Die S _____ schwimmt im _____.

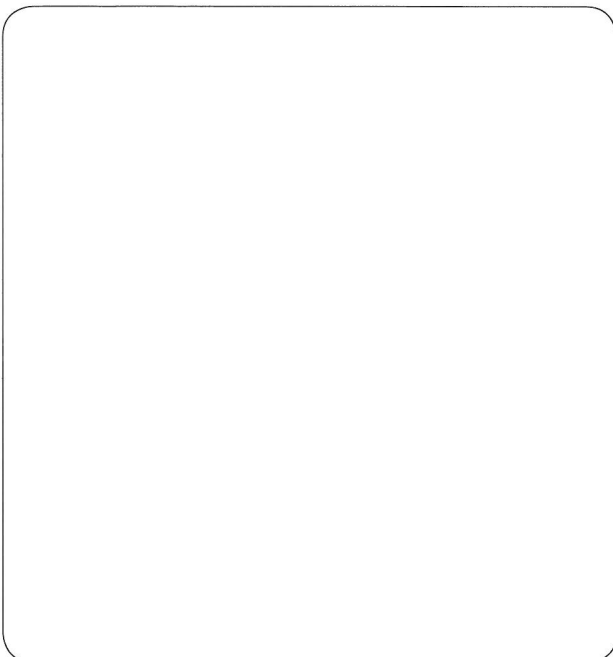
Die F _____ und K _____ sind im _____.

Die H _____ spielen im _____.

2. Verbinde die Tiere mit der richtigen Beschreibung.

- | | |
|----------------|--------------------------|
| a) Hundebaby | • lange Schleierschwänze |
| b) Fische | • klein und zappelig |
| c) Schildkröte | • große braune Augen |
| d) Kaninchen | • langer Hals |
| e) Kaulquappe | • singen Lieder |
| f) Vögel | • zwei lange Ohren |

3. Male ein Bild von dem Tier, das schließlich ausgesucht wurde.

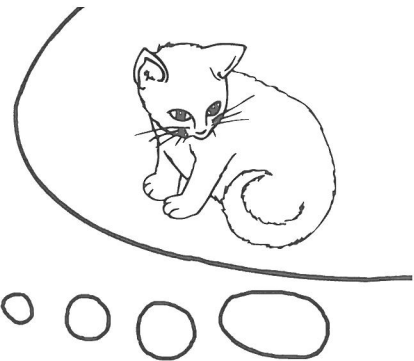


4. Schreibe die Tiernamen zu den richtigen Zahlen und Zahlwörtern.

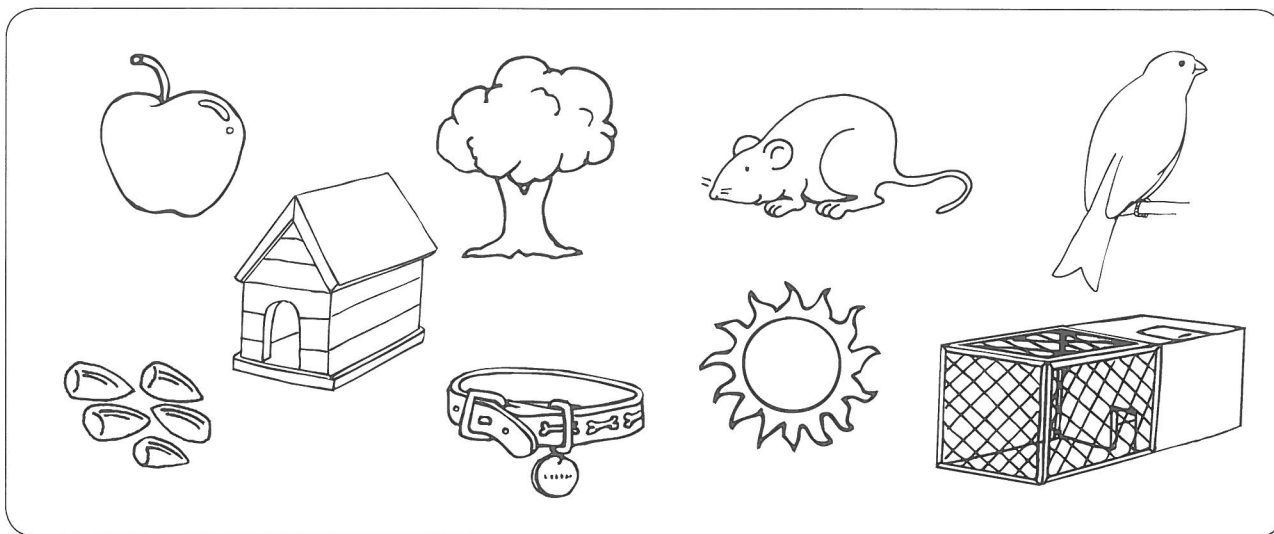
Viele _____

3 _____
5 _____
1 _____

Im Zoogeschäft



1. Kreise die Dinge ein, die du in einem Zoogeschäft siehst. Male sie an.



2. Welche Tiere würdest du gerne in einem Zoogeschäft sehen?
Stelle eine Liste aller Tiere zusammen, die dir einfallen.

3. Welches Tier wäre ein ungewöhnliches Haustier?
Ein Elefant vielleicht oder eine Giraffe?
Schreibe in einigen Sätzen auf, wie du dich um dein seltsames Haustier kümmern würdest.

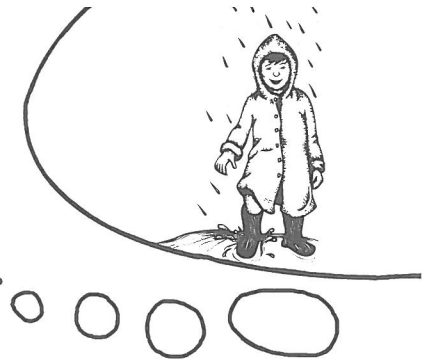
Name des Tieres: _____

Wo würdest du es unterbringen? _____

Womit würdest du es füttern? _____

Wo würdest du mit ihm spielen? _____

Der Sturm



Zeit für unsere Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die Tischplatte. Achtet darauf, dass ihr niemanden berührt. Schließt die Augen. Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, haltet die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Atmet weiter tief ein und aus, während ich euch eine Geschichte vorlese.

Hört gut zu.

Heute machst du einen Spaziergang. Du gehst aus dem Haus, die Straße hinunter in Richtung Strand. Nach ungefähr zwanzig Minuten bist du am Strand. Du setzt dich auf eine Bank, um ein bisschen auszuruhen. Da bemerkst du die dicken Wolken am Horizont. Dicke, blauschwarze Wolken und sie kommen sehr schnell näher! Der Wind frischt auf, er treibt die Wolken aufs Land zu.

Du denkst, dass es Zeit ist, den Rückweg anzutreten. Beim Gehen behältst du die dicken, blauschwarzen Wolken im Auge. Sie sind schon ganz nah und wirken dunkel und bedrohend.

Du gehst weiter und plötzlich platscht ein dicker Regentropfen vor dir aufs Straßenpflaster. Und dann noch einer und noch einer! Dicke, runde Regentropfen fallen dir auf den Kopf und ins Gesicht. Du gehst, so schnell du kannst, aber dir ist klar, dass du nicht vor dem Regen zu Hause sein wirst. Gerade, als der Regen niederzuraschen beginnt, siehst du vor dir einen großen Baum. Seine Zweige reichen über den Fußweg. Hier kannst du dich unterstellen, bis der Schauer vorüber ist. Du läufst unter den Baum, gerade noch rechtzeitig, denn nun prasseln die Regentropfen nur so herunter. Sie trommeln auf das Straßenpflaster, doch unter dem Baum bleibst du trocken. Du saugst den erdigen Geruch des regenfeuchten Bodens und der Bäume und Pflanzen um dich herum ein, während es ringsum trieft und tropft.

Nach einer Weile merkst du, dass der Regen nachgelassen hat. Du streckst den Kopf unter den Zweigen hervor und siehst dich um. Die Regenwolke hat sich

verzogen. Doch da naht schon die nächste! Und sie ist noch größer und schwärzer als die vorige! Wirst du es bis nach Hause schaffen?

Du saust los, so schnell du kannst, die Straße hinunter, um die Ecke und dann kannst du dein Haus sehen. Gerade hast du die Auffahrt erreicht, als es wieder zu regnen beginnt. Du rennst die Auffahrt hoch, öffnest die Haustür und rettetest dich in den Hausflur. Als du die Tür schließt, rauscht auch schon der nächste Regenguss herunter. Er prasselt auf das Hausdach und ist so laut, dass es sich anhört wie Gebrüll! Du läufst zum Fenster und da entdeckst du, woher dieser Lärm stammt: Es hagelt! Kleine Eiskugeln fallen vom Himmel und hüpfen kreuz und quer über die Einfahrt. Bald ist der Boden mit weißem Hagel bedeckt.

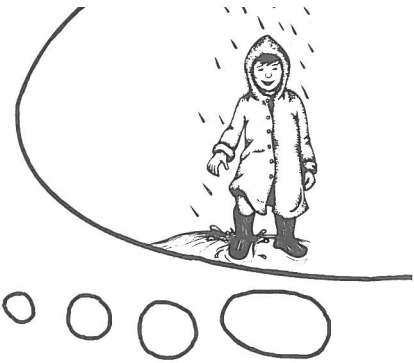
Plötzlich ist der Himmel für einen Augenblick hell erleuchtet. Ein Blitz! Er sah aus wie eine riesige Zickzacklinie. Du siehst zum Himmel und wartest auf weitere Blitze, doch dann hörst du ein gewaltiges Rumpeln über eurem Haus. Es donnert! Das kracht aber laut! Und dann kommt noch ein Blitz, gefolgt von Donnerschlägen. Doch diesmal war es nicht so laut wie beim ersten Mal. Es blitzt und donnert weiter, doch das Gewitter zieht weiter und der Sturm schwächt sich allmählich ab.

Schließlich hört der Regen auf. Du öffnest die Tür und trittst ins Freie. Der Boden ist immer noch voller Hagelkörner und es sieht aus, als hätte es geschneit. Doch da kommt die Sonne hinter den Wolken hervor und die Hagelkörner beginnen zu schmelzen.

Der Sturm ist vorüber. Das war ein beeindruckendes Erlebnis!

Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tief ein, haltet die Luft an, und atmet dann langsam aus. Noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Gut. Nun setzt euch langsam wieder auf. Wir sind fertig. Gut gemacht.

Der Sturm

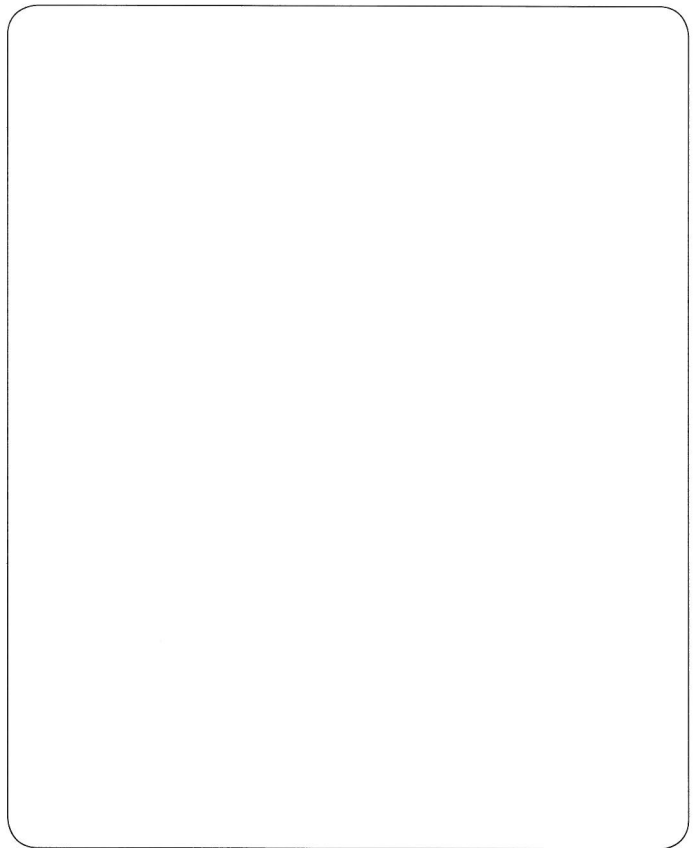


1. Verbinde die Gewitterwörter mit der richtigen Beschreibung.

- | | |
|-----------------|--|
| a) Wolken | • gewaltiges Rumpeln |
| b) Regentropfen | • eine riesige Zickzacklinie am Himmel |
| c) Hagel | • sieht aus wie Schnee |
| d) Donner | • tropft dir auf den Kopf |
| e) Blitz | • groß und blauschwarz |

2. Male ein Bild, das zeigt, wie du dich unter einem großen Baum mit ausladenden Ästen unterstellst. Es regnet. Beschrifte die folgenden Elemente in deinem Bild:

die Wolke
die Regentropfen
der große Baum
die langen Äste



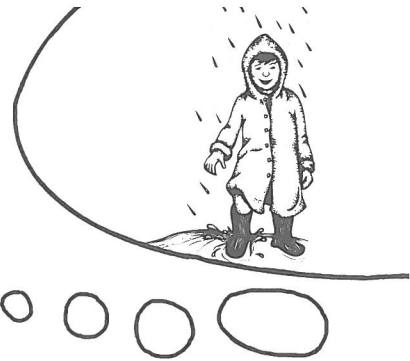
3. Beantworte diese Fragen zu der Geschichte.

- a) Was hast du gehört? _____

- b) Was hast du gesehen? _____

- c) Was hast du gerochen? _____

Der Sturm



1. Überlege dir, welche Geräusche ein Sturm macht. Schreibe alle Krachwörter auf, die dir einfallen und die einen Sturm beschreiben.

a) Regen hört sich so an: _____

b) Wind hört sich so an: _____

c) Hagel hört sich so an: _____

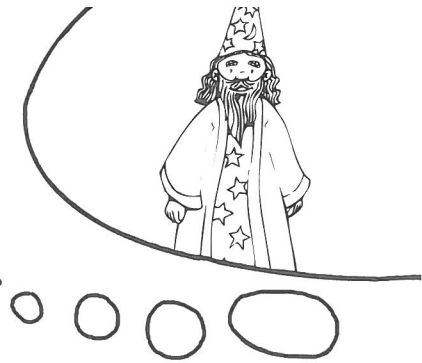
d) Donner hört sich so an: _____

2. Was magst du an einem Sturm am liebsten? Den Wind? Den Donner? Den Regen? Male auf und zeichne auch dazu, wie du an einem sicheren Ort im Haus sitzt und zuschaust.

3. Beschreibe in ein paar Sätzen, wie du einmal in einen Sturm geraten bist.



Der Laden des Zauberers



Zeit für unsere Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die Tischplatte. Achtet darauf, dass ihr niemanden berührt. Schließt die Augen. Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, haltet die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Atmet weiter tief ein und aus, während ich euch eine Geschichte vorlese.

Hört gut zu.

Heute machst du einen Einkaufsbummel. Du schlenderst durch die Straße, vorbei an vielen unterschiedlichen Geschäften. Es gibt einen Eisenwarenladen, eine Bäckerei und ein Blumengeschäft. Plötzlich bleibst du stehen.

Du stehst vor einem Geschäft, das du noch nie zuvor gesehen hast. Es hat eine alte rote Tür voller Spinnweben. Auf dem Schaufenster steht: „Simsalabim – Fachgeschäft für Zaubereibedarf“. Das Fenster ist sehr staubig und du kannst nicht in den Laden sehen. Daher öffnest du die Tür und betrittst den Laden.

An einer Seite siehst du eine lange Ladentheke. Dahinter stehen Regale voller bunter Glasflaschen. Und in den Flaschen befinden sich Pulver in allen Farben, die du dir nur vorstellen kannst: Da sind rote, rosa und lila Pulver bis hin zu Pulvern in Grün-, Blau- und Gelbtönen. In diesem Augenblick kommt ein Zauberer hinter einem Vorhang hervor. Er ist groß und dünn, und er trägt einen hohen spitzen Hut mit Sternen darauf. Er hat einen dunkelblauen Umhang um, der über den Boden schleift. „Was kann ich für dich tun?“, fragt er mit freundlicher Stimme. „Oh, ich sehe mich nur um“, antwortest du. Da öffnet sich die Tür und ein kleiner Zauberer kommt herein. Auch er trägt einen spitzen Hut. Sein Umhang ist lila.

„Hallo“, sagt er zu dem großen Zauberer. „Ich hätte gern eine Zaubermischung, die meine Ohren so lang wie Kaninchenohren werden lässt.“

„Gewiss“, sagt der große Zauberer. Du siehst voller Staunen, wie er ein leeres Glas unter der Ladentheke hervorholt. Er füllt eine Prise rotes Pulver, zwei Prisen blaues Pulver und drei Prisen gelbes Pulver in das Glas und rührt sie mit seinem Zauberstab um. Er schwenkt

seinen Zauberstab darüber. „Hippel, hoppel, haxen, Hasenohren sollen dir wachsen“, sagt er. Er gibt dem kleinen Zauberer das Glas, der ihm fünf Goldstücke reicht. Dann verlässt er das Geschäft.

Eine Hexe kommt herein. Sie trägt einen langen schwarzen Umhang und einen schwarzen spitzen Hut. „Guten Morgen“, sagt sie zu dem großen Zauberer. „Ich hätte gern eine Zaubermischung, die meinen Hexenbesen schneller werden lässt.“

„Gewiss“, sagt der große Zauberer. Er holt ein leeres Glas unter der Ladentheke hervor. Er füllt eine Prise lila Pulver und zwei Prisen gelbes Pulver in das Glas und rührt sie mit seinem Zauberstab um. Er schwenkt seinen Zauberstab darüber. „Zisch, zosch, zeller, mach diesen Besen schneller“, sagt er. Er gibt der Hexe das Glas, die ihm fünf Goldstücke reicht. Dann verlässt sie das Geschäft.

Als Nächstes kommt ein Zwerg herein. Er trägt einen eng anliegenden grünen Anzug. „Guten Morgen“, sagt er. „Ich hätte gern eine Zaubermischung, die meine Möhren blau werden lässt.“

„Gewiss“, sagt der große Zauberer. Er füllt eine Prise orangefarbenes Pulver und drei Prisen schwarzes Pulver in ein leeres Glas und rührt sie mit seinem Zauberstab um. Er schwenkt seinen Zauberstab darüber.

„Mi, ma, mau, mach deine Möhren blau“, sagt er. Er gibt dem Zwerg das Glas, der ihm fünf Goldstücke reicht. Dann verlässt er das Geschäft.

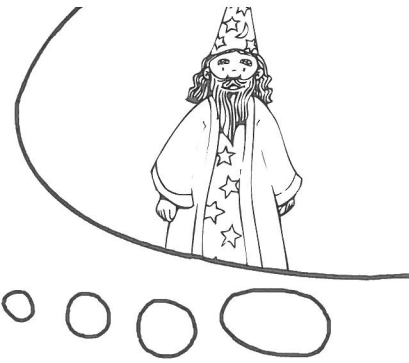
Es ist Zeit für dich zu gehen.

„Auf Wiedersehen“, sagt der Zauberer. „Komm bald wieder!“

„Auf Wiedersehen“, sagst du und hoffst, dass du schon bald wieder in dieses zauberhafte Geschäft gehen kannst.

Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tief ein, haltet die Luft an, und atmet dann langsam aus. Noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Gut. Nun setzt euch langsam wieder auf. Wir sind fertig. Gut gemacht.

Der Laden des Zauberers



1. Lies diese Sätze aus der Geschichte. Kreise immer ein Wort ein, sodass der Satz richtig wird.

- a) Der Laden hat eine neue/alte Tür.
- b) Im Geschäft steht eine kurze/lange Ladentheke.
- c) Der Zauberer trägt einen Hut mit Sternen/Monden darauf.
- d) Die Hexe möchte eine Zaubermischung, die ihren Besen schneller/langsamer macht.
- e) Der Zwerg möchte seine Möhren blau/lila werden lassen.

2. Drei Kunden kamen in den Laden. Was hatten sie an? Verbinde die Kunden mit der richtigen Kleidung.

- | | |
|------------------------|--|
| a) Der kleine Zauberer | • grüner Anzug |
| b) Die Hexe | • lila Umhang, spitzer Hut |
| c) der Zwerg | • langer schwarzer Umhang, schwarzer spitzer Hut |

3. Male Bilder von den drei Kunden.

	Der kleine Zauberer	
Die Hexe		Der Zwerg

Der Laden des Zauberers



- 1. Stell dir vor, du hättest ebenfalls eine Zauber-
mischung von dem großen Zauberer gekauft.**

Welche Mischung hättest du genommen? _____

Welche Farbe hätten die Pulver,
die der Zauberer mischen würde? _____

Welche Zauberworte würde der Zauberer sprechen,
damit die Mischung funktioniert? _____

- 2. Denke dir einen Hut und Umhang für einen Zauberer
oder eine Hexe aus.**

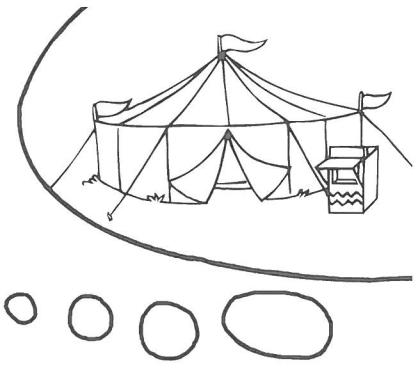
Schreibe in einem Satz, wie beides aussehen würde.

Der Hut ist _____

Der Umhang ist _____

- 3. Male ein Bild von einer Hexe oder einem Zauberer mit
deinem Hut auf dem Kopf und deinem Umhang um die Schultern.**

Ein Besuch im Zirkus



Zeit für unsere Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die Tischplatte. Achtet darauf, dass ihr niemanden berührt. Schließt die Augen. Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, haltet die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Atmet weiter tief ein und aus, während ich euch eine Geschichte vorlese.

Hört gut zu.

Heute gehst du in den Zirkus. Du bist sehr aufgeregt, denn es ist dein erster Zirkusbesuch. Was für wunderbare Dinge wirst du dort sehen? Die Vorstellung findet am Abend statt und du musst den ganzen Tag warten. Dann ziehst du deine besten Sachen an und gehst los! Als du auf den Zirkusplatz kommst, siehst du ein riesiges rotes Zelt. Am Eingang steht in Leuchtbuchstaben geschrieben: „Willkommen im Zirkus Lionelli“. Du stellst dich an der Kasse an, um deine Eintrittskarte zu kaufen. Als du an der Reihe bist, bezahlst du und schon stehst du vor dem Zelt.

Dicht neben dir hörst du eine Stimme. „Bitte nehmen Sie Ihre Plätze ein, die Vorstellung beginnt in wenigen Augenblicken!“

Du findest den Eingang im Zelt und trittst ein. Welch ein wunderbarer Anblick! Das Zelt ist riesig. Am Rand sind Sitzreihen aufgebaut. Dein Platz ist zum Glück in der vordersten Reihe!

Die Lichter gehen aus. Es ist dunkel, doch dann geht ein Scheinwerfer an und der Zirkusdirektor kommt herein. Er trägt einen schwarzen Anzug, einen schwarzen Zylinder und einen schwarzen Umhang. „Meine Damen und Herren! Willkommen im Zirkus Lionelli! Wir beginnen mit Giorgio, dem Seilkünstler!“

Der Vorhang öffnet sich und ein sehr kleiner Mann betritt die Arena. Er trägt einen eng anliegenden silberfarbenen Anzug, der im Scheinwerferlicht funkelt.

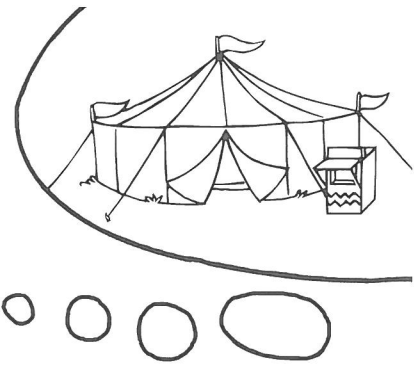
Er verbeugt sich, dann dreht er sich um und klettert eine sehr dünne Leiter hinauf. Er hält an, wendet sich zur Mitte der Arena und nimmt einen schmalen Stab, der neben der Leiter liegt. Was hat er vor? Dann siehst

du es: Ein ganz feines Seil ist über die Arena gespannt. Wird Giorgio darauf balancieren? Es sieht unmöglich aus! Doch dann setzt Giorgio ganz langsam einen Fuß auf das Seil. Er balanciert seinen Stock vor sich und geht Schritt für Schritt über das Seil. Die Zuschauer halten den Atem an. Doch sobald Giorgio die andere Seite erreicht hat, bricht der Applaus los! Giorgio klettert die Leiter herunter und macht eine tiefe Verbeugung. Dann verschwindet er hinter dem Vorhang. Der Zirkusdirektor kündigt die nächste Nummer an: „Hier kommt sie, die Königin der Bälle – Carmen!“ Eine Frau in einem glitzernden blauen Anzug tritt auf, verbeugt sich und zeigt auf ihren Assistenten, der ihr drei bunte Bälle reicht. Sie wirft sie hoch in die Luft, fängt sie auf und wirft sie wieder hoch. Rund herum geht das. Ihr Assistent reicht ihr zwei weitere Bälle. Auch die wirft sie in die Luft. Nun jongliert sie mit fünf Bällen, dann kommen noch zwei dazu. Sie wirbeln so schnell umher, dass du nur noch bunte Flecken siehst und dir wird ganz schwindelig. Dann plötzlich hört Carmen auf zu jonglieren und macht eine tiefe Verbeugung. Alle klatschen und jubeln ihr zu, als sie die Arena verlässt.

Der Zirkusdirektor sagt: „Meine Damen und Herren, wir haben Zeit für eine weitere Nummer. Hier kommt Lulu, der tanzende Hund!“ Alle klatschen, als ein großer weißer Pudel in die Arena gelaufen kommt. Selbst Lulu hat einen winzigen roten Hut auf dem Kopf! Die Musik beginnt zu spielen und Lulu stellt sich auf die Hinterbeine und tanzt! Das Publikum ist begeistert – und du bist es auch! Im Zirkus gibt es wirklich viel zu sehen!

Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tief ein, haltet die Luft an, und atmet dann langsam aus. Noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Gut. Nun setzt euch langsam wieder auf. Wir sind fertig. Gut gemacht.

Ein Besuch im Zirkus



1. Ergänze die Sätze aus der Geschichte mit einem Wort aus der Liste.

Hut – Zirkus Lionelli – sieben – ersten – Seil – schwarzen

- a) Der Zirkus heißt _____.
- b) Dein Platz ist in der _____ Reihe.
- c) Der Zirkusdirektor trägt einen _____ Anzug.
- d) Giorgio balanciert auf dem _____.
- e) Carmen, die Königin der Bälle, jongliert mit _____ Bällen.
- f) Lulu trägt einen winzigen roten _____.

2. Beschreibe mit ein paar Worten wie ...

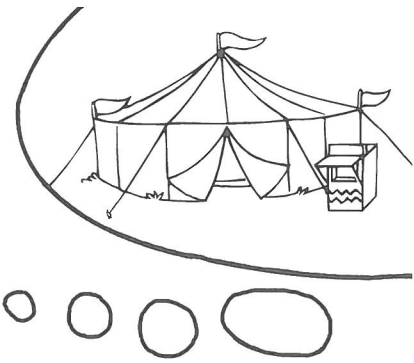
Giorgio auf dem Seil balanciert: _____

Carmen mit ihren sieben Bällen jongliert: _____

Lulu, der Pudel, tanzt: _____

3. Male ein Bild von der Zirkusnummer aus der Geschichte, die dir am besten gefallen hat.

Ein Besuch im Zirkus



1. Welche Nummern könntest du sonst noch in einem Zirkus sehen? Stelle eine Liste zusammen.

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

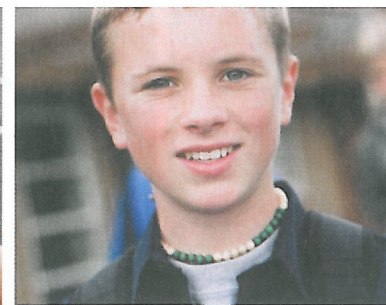
2. Suche aus der Liste deine Lieblingsnummer heraus. Beschreibe in ein paar Sätzen, was bei dieser Nummer passiert.

Meine Lieblingsnummer im Zirkus ist _____

Diese Nummer geht so: _____

3. Male ein Bild von deiner Lieblingsnummer.





Postfach 10 22 51,
45422 Mülheim an der Ruhr

Alexanderstraße 54,
45472 Mülheim an der Ruhr

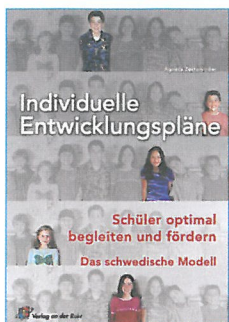
Bitte richten Sie Ihre
Bestellung an:

Telefon 0208/49 50 40

Fax 0208/495 0 495

bestellung@verlagruhr.de

Es gelten die aktuellen Preise
auf unserer Internetseite.



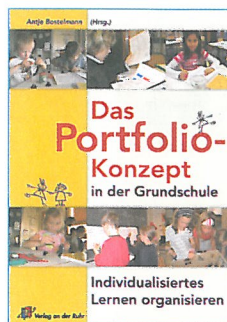
■ Individuelle Entwicklungspläne

Schüler optimal begleiten und fördern – das schwedische Modell

Kl. 1–10, 199 S., A4, Pb., z.T. zweif.
ISBN 978-3-8346-0261-9

Best.-Nr. 60261

23,- € (D)/23,65 € (A)/40,30 CHF



■ Das Portfolio-Konzept in der Grundschule

Individualisiertes Lernen organisieren

Kl. 1–4, 129 S., A4, Pb., vierf.
ISBN 978-3-8346-0137-7

Best.-Nr. 60137

19,50 € (D)/20,- € (A)/34,20 CHF



■ Was ist Portfolioarbeit?

Für alle Altersstufen, 68 S., A5, Pb.
ISBN 978-3-8346-0306-7

Best.-Nr. 60306

9,80 € (D)/

10,10 € (A)/18,- CHF



■ „Die hat aber angefangen!“

Konflikte im Grundschulalltag fair und nachhaltig lösen

Kl. 1–4, 238 S., 16 x 23 cm, Pb.
ISBN 978-3-8346-0307-4

Best.-Nr. 60307

18,50 € (D)/19,- € (A)/32,40 CHF



■ Basics für VertretungslehrerInnen

Praxistipps und Stundenideen für die Grundschule

Kl. 1–4, 152 S., 16 x 23 cm, Pb.
ISBN 978-3-8346-0309-8

Best.-Nr. 60309

16,80 € (D)/17,30 € (A)/29,50 CHF



■ 111 Ideen für das 1. Schuljahr

Vom ersten Schultag bis zum letzten Buchstabenfest

Kl. 1, 243 S., 16 x 23 cm, Pb.
ISBN 978-3-8346-0363-0

Best.-Nr. 60363

18,50 € (D)/19,- € (A)/32,40 CHF



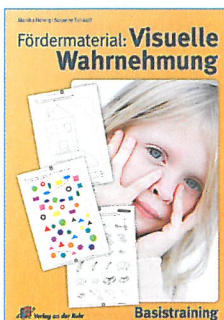
■ Lerncoaching

Vom Wissensvermittler zum Lernbegleiter. Grundlagen und Praxishilfen.

Für alle Schulstufen, 140 S.,
16 x 23 cm, Pb., zweif.
ISBN 978-3-8346-0393-7

Best.-Nr. 60393

16,80 € (D)/17,30 € (A)/29,50 CHF



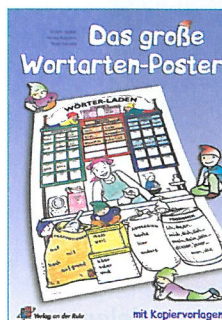
■ Fördermaterial: Visuelle Wahrnehmung

Basistraining

6–10 J., 102 S., A4, Spiralb.,
mit 4-farbigen Abbildungen
ISBN 978-3-8346-0362-3

Best.-Nr. 60362

20,50 € (D)/21,10 € (A)/35,90 CHF



■ Das große Wortarten-Poster

mit Kopiervorlagen

Kl. 2–4, A0 Poster inkl. 16 S. Begleitheft A4,
in Aufbewahrungstasche
ISBN 978-3-8346-0368-5

Best.-Nr. 60368

13,50 € (D)/13,90 € (A)/24,30 CHF



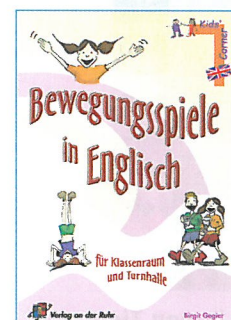
■ Mathe mit dem ganzen Körper

50 Bewegungsspiele zum Üben und Festigen

Kl. 1–4, 80 S., 16 x 23 cm, Pb.
ISBN 978-3-8346-0315-9

Best.-Nr. 60315

11,80 € (D)/12,15 € (A)/21,30 CHF



■ Bewegungsspiele in Englisch – 1. Lernjahr

Kl. 1–6, 102 S., 16 x 23 cm, Pb.
ISBN 978-3-86072-896-3

Best.-Nr. 2896

13,- € (D)/13,40 € (A)/23,30 CHF

Lösungen

Auf der Feuerwache – Seite 6

1. Kreise um Stiefel, Helm, Uniformhose und -jacke
2. a) falsch, b) richtig, c) richtig, d) falsch, e) richtig, f) falsch

Dinosauriern auf der Spur – Seite 9

1. a) richtig, b) falsch, c) richtig, d) falsch, e) falsch, f) richtig
2. a) ein riesiger Baum, b) 30 Schritte, c) in ein Tuch, d) über umgestürzte Bäume, e) eine kleine Bürste, f) eine Taschenlampe

Fütterungszeit im Zoo – Seite 12

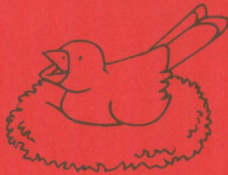
1. a) grün, b) blau, c) grün, d) gelb, e) rot
2. a) richtig, b) falsch, c) falsch, d) falsch, e) richtig

Das Feuerwerk – Seite 15

1. 1) c, 2) a, 3) b
2. 1. Raketen, 2. Wasserfall, 3. Wunderkerzen

Ich bin ein Vogel – Seite 18

1. a) richtig, b) falsch, c) falsch, d) falsch, e) richtig, f) richtig, g) falsch, h) richtig
2. Mögliche Antworten:
 - a) dunkel, still, warm, eng;
 - b) hungrig, warm, zufrieden;
 - c) ängstlich;
 - d) glücklich, zufrieden



Ich bin ein Riese – Seite 21

1. a) richtig, b) falsch, c) falsch, d) falsch, e) falsch, f) richtig
2. a) Traum, b) Wellen, c) Schafe, d) Schritte, e) kälter

Eine Regenbogen-Reise – Seite 24

1. violett, blau, grün, gelb, orange, rot
2. Mögliche Antworten:
 - violett: Lavendel, Flieder
 - blau: Ozean, Himmel
 - grün: Wald, Smaragd, Salbei, Jade, Bäume
 - gelb: Sonnenlicht, Osterglocken, Butter, Kanarienvogel
 - orange: Sonnenaufgang, Möhren, Kürbisse, Pfirsiche, Aprikosen
 - rot: Feuer, Sonnenuntergang, Rubine, Rosen, Tomaten
3. a) falsch, b) richtig, c) richtig, d) falsch

Eine Fahrt im Dampfzug – Seite 27

1. a) damit du den Zug nicht verpasst
b) bevor du ihn siehst
c) in den Bahnhof ein
d) den letzten Wagen

- e) locht deine Fahrkarte
f) an den Autos vorbeifahrt
g) Kohle und Rauch
2. a) Alles einsteigen!
b) Die Fahrkarte, bitte!
c) rattatta-tat, rattatta-tat
d) tuuut, tuuut, tuuut
e) zischschsch
3. b, d, a, c

Ein Strandspaziergang – Seite 30

1. Kreise um Muschel, Fisch, Möwe, Alge, Krabbe
2. Mögliche Antworten:
 - Möwen: kreischen, Flügel schlagen,
 - Wellen: saugen, klatschen
3. Algen, Fische, Krabbe

Das Puppenhaus – Seite 33

1. Kreise um Puppenhaus, Gartengeräte, Fahrrad, Bild
2. a) Holz, b) Schindeln, c) Treppe, d) weiße Badewanne, e) Tapeten

Der Elfen-Kreis – Seite 36

1. a) falsch, b) richtig, c) falsch, d) falsch, e) richtig, f) falsch
2. a) welke Blätter, b) Bäumen, c) Fliegenpilzen, d) Regenbogen, e) Westen, f) Gold, g) weiß, h) Zeigefinger

Das Knusperhaus – Seite 39

1. a) für den rechten Pfad
b) ein Knusperhaus
c) aus einem Schokoladentaler
d) hinter den Vorhängen
e) eine Hexe
f) die Schnurrhaare der Katze
g) Halsschmerzen
2. Kreise um 4-blättriges Kleeblatt, Blumen, Schnurrhaare der Katze, Trillerpfeife
3. a) goldbraun, b) rosa, c) braun, d) schwarz, e) grün, f) blau

Der Drachen – Seite 42

1. 1) Du hast einen großen roten Drachen.
2) Du trägst den Drachen in den Park.
3) Der Drachen zieht dich in die Höhe.
4) Der Drachen fliegt über die Schule.
5) Der Drachen fliegt über die Geschäftsstraße.
3. a) nein, b) Stromleitungen, c) nein, d) Schule



Lösungen

Das Zauberkarussell – Seite 45

- Kreise um Riesenrad, Karussellpferd, Stern, Achterbahn
- Du riechst Zuckerwatte und gebrannte Mandeln.
 - Auf der Kirmes gibt es auch eine Achterbahn und ein Riesenrad.
 - Das Karussell ist rot und golden.
 - Dein Pferd ist lila, gold und rot.
 - Das Pferd springt vom Karussell.
 - Du meinst, du könntest die Sterne berühren.
 - Es wird kalt und du zitterst.
 - Du kletterst vom Pferd und dankst ihm für den Ritt.
- a) nein, b) ja, c) nein, d) nein, e) ja, f) nein, g) nein, h) ja

Der Zauberbaum – Seite 48

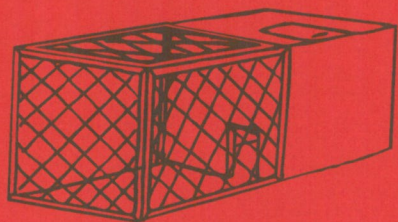
- Kreise um Apfel, Banane, Orange
Bananen: rosa
Äpfel: lila
Orangen: schwarz
- a) Wald, b) blau, c) Bananen, d) Äpfel, e) Orangen, f) Vögel

Der neue Spielplatz – Seite 51

- a) rot und spiralförmig, b) aus Holz, c) grün, d) lila, e) braun
- Mögliche Antworten:
Die Rutsche: Auf die Rutschbahn setzen und sich abstoßen.
Die Seilbahn: Den Haltegriff packen, gut festhalten, Schwung nehmen, sich abstoßen.
Die Kletterwand: Hände und Füße in die Vertiefungen stecken. Nach oben greifen und sich hochziehen.

Im Zoogeschäft – Seite 54

- Fische: Aquarium; Vögel: Käfig; Kaninchen: Käfig; Schildkröte: Aquarium; Frösche und Kaulquappen: Glasbehälter; Hundebabys: Zwinger
- a) Hundebaby – große braune Augen
b) Fische – lange Schleierschwänze
c) Schildkröte – langer Hals



- d) Kaninchen – zwei lange Ohren
e) Kaulquappe – klein und zappelig
f) Vögel – singen Lieder
- Hundebaby
- viele Fische, Vögel, Kaulquappen und Frösche; 3 Kaninchen; 5 Hundebabys, 1 Schildkröte

Der Sturm – Seite 57

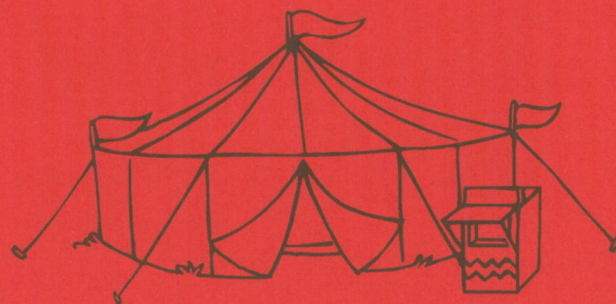
- a) Wolken – groß und blauschwarz
b) Regentropfen – tropft dir auf den Kopf
c) Hagel – sieht aus wie Schnee
d) Donner – gewaltiges Rumpeln
e) Blitz – eine riesige Zickzacklinie am Himmel
- Als richtig ankreuzen, wenn das Kind die folgenden Elemente richtig beschriftet hat: Wolke, Regentropfen, großer Baum, lange Äste
- a) Regentropfen, Hagel auf dem Dach, Donnerschlag,
b) Wolken, Regen, Hagel, Blitz, Sonne,
c) einen erdigen Geruch

Der Laden des Zauberers – Seite 60

- a) alte, b) lange, c) Sternen, d) schneller, e) blau
- a) lila Umhang, spitzer Hut
b) langer schwarzer Umhang, schwarzer spitzer Hut
c) grüner Anzug

Ein Besuch im Zirkus – Seite 63

- a) Zirkus Lionelli, b) ersten, c) schwarzen, d) Seil, e) sieben, f) Hut
- Giorgio klettert die dünne Leiter hoch. Er nimmt einen Stab und geht dann langsam über das Seil, mit dem Stab vor sich. Er erreicht die andere Seite und klettert herunter.
Carmen, die Königin der Bälle, wirft drei Bälle hoch in die Luft, dann jongliert sie mit fünf Bällen, dann mit sieben.
Lulu, der Pudeln, stellt sich auf die Hinterbeine und tanzt zur Musik.



Literatur- und Internettipps

Hörschulung

Dannhorn, Susanne:

Hinhören lernen. **Unsere Ohren.**

Eine Werkstatt mit Hörtrainings-CD. Kl. 2–4.

Verlag an der Ruhr, 2007. ISBN 978-3-8346-0195-7

Goldstein, N.; Göpfert, R.; Quast, M.:

Stille Träume. Fantasiereisen für Kinder mit Arbeitsblättern und CD. 5–10 J.

Verlag an der Ruhr, 2007. ISBN 978-3-8346-0254-1

Oezöğül, Uta:

Sprachförderung für 3- bis 7-Jährige. Ausgearbeitete Stunden und Materialien für ein ganzes Jahr.

Verlag an der Ruhr, 2007. ISBN 978-3-8346-0240-4

Pfeiffer, Karin:

Besser zuhören, besser lernen. Innehalten und lauschen. Achtsamkeit beim Hören und Lernen. Übungen und Spiele für alle Altersstufen.

Stolz Verlag, 2003. ISBN 978-3-89778-010-1

Preuß, C.; Ruge, K.:

Hinhören lernen. **Berufe raten mit Geräuschen.** 5–10 J.

Verlag an der Ruhr, 2006. ISBN 978-3-8346-0087-5

Hinhören lernen. **Geräusche auf dem Bauernhof.** 4–10 J.

Verlag an der Ruhr, 1998. ISBN 978-3-86072-351-7

Hinhören lernen. **Geräusche im Zoo.** 4–12 J.

Verlag an der Ruhr, 2000. ISBN 978-3-86072-482-8

Hinhören lernen. **Alltagsgeräusche als Orientierungshilfen.** 5–10 J.

Verlag an der Ruhr, 1998. ISBN 978-3-86072-289-3

Hinhören lernen. Soundtrack-Spiel.

Geräusche hören – erkennen – imitieren. 4–8 J.

Verlag an der Ruhr, 2003. ISBN 978-3-86072-792-8

Hinhören lernen. **Wassergeräusche-Spiel.** 5–13 J.

Verlag an der Ruhr, 1998. ISBN 978-3-86072-043-1

Schneider, M.; Schneider, R.; Wolters, D.:

Meditieren mit Kindern. Stilleübungen, Fantasiereisen, Musikmeditationen, Wahrnehmungsübungen. 6–12 J.

Verlag an der Ruhr, 1998. ISBN 978-3-86072-179-7

Internettipps

Informative Seiten rund ums Zuhörenüben, Hörclubs, Hintergrundinformationen und Trainingsprogramme zum Thema:

www.stiftung-zuhoeren.de

<http://ohrenspitzer.de>

www.phonologische-bewusstheit.de/programm.htm#gruppentraining



Die in diesem Werk angegebenen Internetadressen haben wir geprüft (Stand Mai 2008).

Da sich Internetadressen und deren Inhalte schnell verändern können, ist nicht auszuschließen, dass unter einer Adresse inzwischen ein ganz anderer Inhalt angeboten wird. Wir können daher für die angegebenen Internetseiten keine Verantwortung übernehmen.