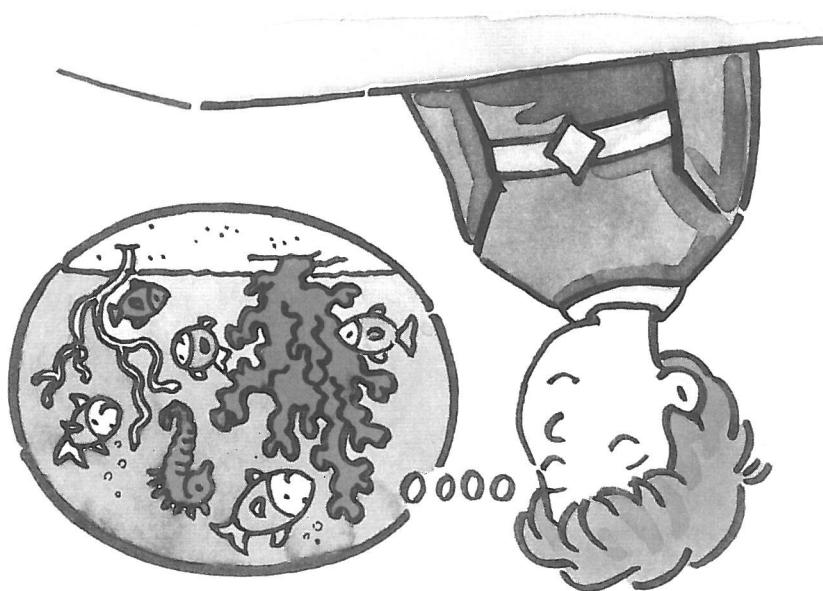


Vorlesegeschichten und Arbeitsblätter



3/4
Klasse

Hörerständer üben
Mit Kopfkino-Geschichten

Tanja Mills

Impressum

Originalausgabe:
Title der amerikanischen
Originalausgabe:
© der amerikanischen
Originalausgabe:
Titel der deutschen Ausgabe:
Titel der deutschen Ausgabe:
Autoren:
Tania Mills
Titelbildmotiv:
Eva Spanjardt
Übersetzung:
Rita Kloosterziele
Bearbeitung für Deutschland:
Verlag an der Ruhr
Druck:
Drukkerij Uwe Note, 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

Vorlesegeschenken und Arbeitsblätter.
Mit Kopfkino-Geschichten Hörverstāndnis üben.
Titel der deutschen Ausgabe:
② der amerikanischen
Originalausgabe:
Title der amerikanischen
Originalausgabe:
Autoren:
Tania Mills
Titelbildmotiv:
Eva Spanjardt
Übersetzung:
Rita Kloosterziele
Bearbeitung für Deutschland:
Verlag an der Ruhr
Druck:
Drukkerij Uwe Note, 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
Druck:
Drukkerij Uwe Note, Iserlohn
Verlag:
Verlag an der Ruhr
Titel der deutschen Ausgabe:
② der amerikanischen
Originalausgabe:
Autoren:
Tania Mills
Titelbildmotiv:
Eva Spanjardt
Übersetzung:
Rita Kloosterziele
Bearbeitung für Deutschland:
Verlag an der Ruhr
Druck:
Drukkerij Uwe Note, 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

ISBN 978-3-8346-0339-5
Verlag an der Ruhr 2007
© der deutschen Ausgabe

die Klasse
gegeben für

Außerdem in der Reihe erschienen:



■ Mit Kopfkino-Geschichten
Hörverständnis üben – Klasse 1/2

18,50 € (D) / 19,- € (A) / 32,40 CHF
Best.-Nr.: 60338

ISBN 978-3-8346-0338-8

Kl. 1-2, 67 S., Pappeheft

Vorlesegeschenken und Arbeitsblätter

Allie Vervielfältigungsrechte der durch
die Gesetzgebungen eng gesteckten Grenzen (z.B.
Vergang Nutzungszeit ausdrücklich das Speicher und
Zur-Verfügung-Stellen dieses Buches oder einzeln
Telefon davon im Internet, Internet oder sonstigen
für das Fotokopieren) liegen beim Verlag. Der
Alle Vervielfältigungsrechte der durch
die Gesetzgebungen eng gesteckten Grenzen (z.B.
Vergang Nutzungszeit ausdrücklich das Speicher und
Zur-Verfügung-Stellen dieses Buches oder einzeln
Telefon davon im Internet, Internet oder sonstigen
für das Fotokopieren) liegen beim Verlag. Der



Literatur- und Internettipps 67

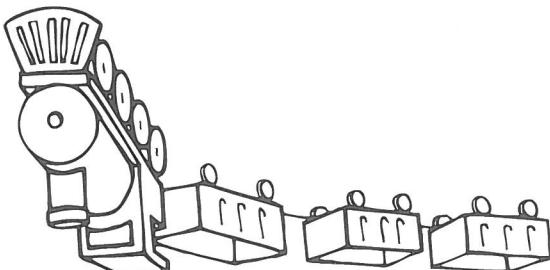
Lösungen 65

67	Vorwort 4
65	Lösungen
62	Der Wettkauf
59	Der fliegende Teppich
56	Die Wildwasserfahrt
53	Der Ritt auf dem Elefanten
50	Anglerglück
47	Im Schloss des Riesen
44	Im Spielzeuggeschäft
41	Der Flug mit dem Drachen
38	Die Meerjungfrau
35	Der Hundeausführer
32	Das Spukhaus
29	Auf der Rennstrecke
26	Das Schiffswrack
23	Eine kleine Geschichte
20	Unter Wasser
17	Der Waldspaziergang
14	Das Ruderboot
11	Die Krimis
8	Die Bergwandern
5	Die Mondlandung

Inhaltsverzeichnis

5. **Szenische Darstellung**
Die Kinder hören zu, während Sie die Geschichte vorlesen.
Beim Zuhören 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.

5. Szenische Darstellung



- „Arbeitsblatt „Sprachgebrauch“
 - Darauf folgen Arbeitsblätter mit Übungen zu den Themen „Arbeitsblatt lässt sich in Verbindung mit dem Umgang zum Horverstehen oder an ihrer Stelle einsetzen.“
 - Es eignet sich auch als Ergänzungslösung Arbeitsblatt für schnelle Arbeitsergebnisse.
 - Kann außerdem Bewertungsmaßstab dienen und Aufschluss über die Kreativität eines Kindes und seine Fähigkeit geben, Anweisungen umzusetzen.

Ngebräuch“*

3. Arbeitssblatt „Horverrestehen“

Nach dem Vorlesenfüllen die Kinder das Arbeitssblatt aus.

DAs kann in Silababet geschehen. Sammeln Sie die Arbeitsblätter anschließend ein, um Informationen zu Bewerutungs- zwicken zu bekommen. (Die Antworten finden Sie auf Seite 65/66.) Alternativ können Sie das Arbeitssblatt zum Hör-

verstehen im Klassenzahlen oder in Gruppen besprechen lassen und den Kindern so die Möglichkeit geben, das Blatt auf weniger formelle Weise auszufüllen.

verstehen“*

b) Schreiben Sie die Hinweise zuerst an die Tafel; später beschreiben Sie sich darauß, sie mündlich weiterzugeben.

c) Lassen Sie die Kinder anfangs Notizen machen, wenn sie die entsprechende Information in der Geschichtehörer. Später sollten sie sich die Informationen bis zum Ende der Geschichtekonnen.

d) 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. Begegnen Sie sich ganz ohne Hinweis zu lesen.

Z. Möglicher Abfall

a) Weisen Sie die Kinder vor dem Vorlesen auf Informati-
onen hin, auf die sie beim Zuhören besonders achten soll-
en. Aus dem Arbeitsblatt „Hörverstehen“, können Sie je-
len. Weilis entnehmen, welche Informationen die Kinder

1. Eine berühigende 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 Ferne gekommen sind. Sie werden auch erleben, dass Kinder Sieders nurhängen.
2. Eine beruhigende Erfahrung
Bitten werden, eine beliebte Geschichte mehrmals vorzulesen.

Vorschläge zur Durchführung

Ausdruck gegeben.

3. Sprachgebrauch: Übungen zum Sprachgebrauch,
die an den Inhalt der Geschichtsankünften
und Möglichkeiten zu Kreavem sprachlichen

2. **Hörverstehen:** Hören verstanden ist übung, die unmittelbar mit dem Inhalt der Geschichte

3

1. Vorlesegeschichte

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

So setzen Sie die Materialien ein

Charakteristische Arbeit in allen schulischen Lernbereichen als erfolgreiche Arbeit in allen schulischen Lernbereichen als auch für effektive Kommunikation im Alltag brauchen. Die vorliegende Materialsammlung eröffnet Kindern vielfältige Möglichkeiten, das genaue Zeichnen im Unterricht einzubauen.

Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tieg ein, hältet die Luft an, und atmet dann langsam aus. Noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus.

und eines Tages wieder zum Mond zu reisen!

wirkt. Und dann beschließt du, Astronaut zu werden und wahrscheinlich nie mehr hierher zurückzukehren zurückzugehen. Du bist traurig, denn du weißt, dass hilft, wo du kannst. Bald ist es Zeit, zum Raumschiff Die Astronauten führen viele Tests durch, und du sammelt, um ihn mit ins Raumschiff zu nehmen. Du beobachtet, wie er ein bisschen Mondstaub ein- steht du mit dem Astronauten am Rand eines Kraters. wie fünf Schritte auf der Erde. Das macht Spaß! Bald Auf dem Mond tritt dich ein einziger Schritt so weit Körper in die Luft! Einem anderen nach vorne macht, erhebt sich dein hüner, und du beschließt, ihm zu folgen. Doch als Einer der Astronauten geht zu einem kleinen Krater gewandt ist es Pfannen oder Tiere zu sehen. dich um: Alles sieht weiß, trocken und staubig aus. Nir- steht auf dem Mond! Ein großer Moment! Du blickst he, auszusteigen. Du kleterst die Leiter herunter und lhr sieh sicher glänzt. Nach einigen Vorbereitungen und dann steht das Raumschiff still. Während der lange Ballon hilft dir den dem Mond kommt, desto kleiner wird die Erde. einen riesigen blauen Ball weit unter dir! Je näher ihr Du blickst aus dem Fenster und siehst die Erde wie Astronauten, Daten zu sammeln. Zum Schaffen mussst du dich festchnallen, damit du nicht zur Decke schwebest oder mit einem anderen zusammenstoßt! Dann nähert ihr euch dem Mond. Vom Fenster aus sieh er sehr groß und ganz weiß aus. Euer Landeplatz auf dem Mond ist vorprogrammiert. Für die Landung wirst du wieder festgeschnallt. Du spürst einen Rück- und dann steht das Raumschiff. Du schaust aus dem Fenster und siehst die Erde wie ein Kind, das auf einer Tischplatte. Achtest darauf!, dass ihr niemanden berührt. Schiebst die Augen. Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Atmet tieg ein und aus, während ich euch Zettel für unsre Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die Tischplatte. Achtest darauf!, dass ihr niemanden berührt. Schiebst die Augen.

Die Mondlandung

Leute sind ausgesucht worden, gemeinsam mit den Astronauten ist der aufragendste Tag ihres Lebens. Drei heute ist der endlich zum Mond aufgestiegen – und du gehörst dazu! Du hast ein Jahr lang mit den Astronauten trainiert und hast viel über das Wettlauf und über Raumschiffe gelernt und was es heißt, ein Astronaut zu sein. Und heute fliegst du endlich zum Mond!

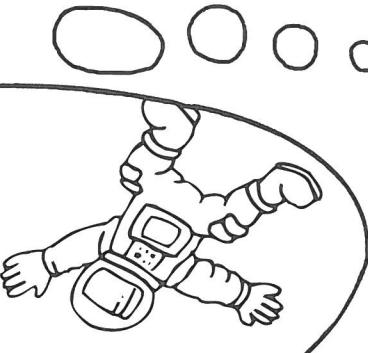
Du hast einen Raumanzug an. Er schützt deinen Körper und sorgt für eine gleichbleibende Temperatur. Es ist kurz vor dem Start. Gemeinsam mit den anderen Astronauten sitzt du festgeschnallt in seinem Sitz,

während die Techniker das Raumschiff ein letztes Mal überprüfen. Dann ist es so weit! Die Triebwerke starten mit großem Lärm. Das ganze Raumschiff erzittert, als die Maschi- nen beschleunigen. Der Countdown hat begonnen. 20 Sekunden, 10 Sekunden, 40 Sekunden, 30 Sekunden, 20 Sekunden, 10 Sekunden. Neun, acht, sieben, sechs, fünf, vier drei, zwei, eins – wir starten!

Triebwerken in die Luft gehoben wird. Ein restaura- in deinem Sitz gedrückt, als das Raumschiff von den vibriert und brummt. Du wirst von gewaltigen Kräften lautet Drohnen ist zu hören, das ganze Raumschiff röhnen bereits und macht der Dunkelheit Platz. liches Gefühl! Draußen verschwindet der blaue Himmel bereits und macht der Dunkelheit Platz.

Starts lässt nach, und du kannst es dir in seinem Sitz ihrer Fliegt durch den dunklen Himmel. Der Druck des triebwerks lässt nach, und du kannst dir die As- troauten, dass du deinen Gurts lösen und dich in der bequem machen. Kurz darauf signalisieren dir die As- tronauten, dass du kannst, um in deinem Sitz

Kabine bewegen kannst.



Die Mondlandung

1. Bring die Sätze zu der Geschichte in die richtige Reihenfolge.

a) Du blickst aus dem Fenster und siehst die Erde weit unter dir.

b) Du gehörst zu den Leuten, die mit den Astronauten zum Mond fliegen dürfen.

c) Beim Start ist lautlos Drohnen zu hören.

d) Du hilfst den Astronauten bei ihren Tests.

e) Ihr landet auf dem Mond.

f) Du kletterst die Leder hinunter.

g) Du machst einen Mondspaziergang zu einem Krater.

h) Du beschliebst, Astronaut zu werden.

8.

7.

6.

5.

4.

3.

2.

1.

2. Unterstriche das Wort, das den Satz richtig ergänzt.

- a) Nur drei/fünf Leute wurden ausgesucht, die Astronauten zum Mond zu begleiten.
- b) Das Raumschiff erzielt, als die Triebwerke beschleunigen/langsamer werden.
- c) Die Erde sieht aus wie ein großer grüner/blauer Ball.
- d) Die Erde wird kleiner/größer, je näher ihr zum Mond kommt.
- e) Beim Schaffen muss du dich anschnallen/abschnallen.
- f) Die Oberfläche des Mondes ist staubig/schlammig.
- g) Es gibt kleine Viele Flächen und Tiere auf dem Mond.
- h) Du folgst dem Astronauten zu dem Berg/Krater.
- i) Das Gehen auf dem Mond macht Spaß/macht keinen Spaß.
- j) Du bist traurig/froh, als die Zeit auf dem Mond vorbei ist.
- k) Du willst Astronaut/kein Astronaut werden.

3. Beschreibe in einigen Sätzen, wie das Raumschiff abhebt.

Begünde beim Countdown.

Die Mondlandung

1. Stelle dir vor, dass du in einer Raumstation auf dem Mond lebst. Für Nahrung und Unterkunft ist gesorgt. Liste fünf weitere Dinge auf, die du für einen langen Aufenthalt auf dem Mond mitnehmen möchtest. Beschreibe, warum du sie mitnehmen willst.

Gegenstand 1: Ich nehme ihn mit, weil

Gegenstand 2: Ich nehme ihn mit, weil

Gegenstand 3: Ich nehme ihn mit, weil

Gegenstand 4: Ich nehme ihn mit, weil

Dafür:

Dagegen:

2. Möchtest du gern Astronaut von Beruf sein? Stelle eine Liste von Punkten zusammen, die dafür und die dagegen sprechen.

Gegenstand 5: Ich nehme ihn mit, weil

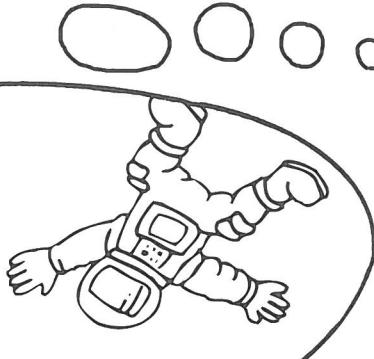
Gegenstand 6: Ich nehme ihn mit, weil

Gegenstand 7: Ich nehme ihn mit, weil

Gegenstand 8: Ich nehme ihn mit, weil

Gegenstand 9: Ich nehme ihn mit, weil

Gegenstand 10: Ich nehme ihn mit, weil



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

Hörst gut zu.

Dennkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein,

fürs Mittagessen ist. Das ist eine gute Idee. Du wirst die Energie brauchen, wenn du bis zur Spalte klettern willst.

Du issst deine Schinkenbrote, ein Stück Käse und einen Apfel, und du nimmst einen großen Schluck aus der Wassersflasche. Jetzt geht es dir besser!

Du bist bereit für das letzte Stück der Wanderroute. Der Weg ist sehr schmal. Er schlängelt sich durch den Wald, doch sieht es weiter. Da siehtst du, dass du fast oben

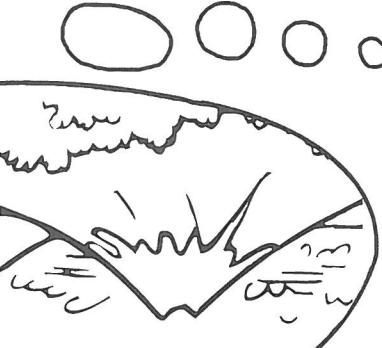
ist ausgetrocknet, also trinkst du einen Schluck Wasser. Felsbrocken klettern, die im Weg liegen. Deine Kehle stöhnen und streckt dich. Du trinkst noch ein wenig, stehehn zu schmerzen. Du bleibst einen Augenblick stehen und streckst dich. Du trinkst noch ein wenig, und dann kann es weitergehen. Höher und höher führst du den Wallstrand. Jetzt trete ich wieder in den Sonnen schein hinaus, denn in den höher gelegene

Dann ist es Zeit für den Abschied. Der Weg nach unten wird sicher viel leichter zu gehen sein als der Weg nach oben! Das war eine schöne Bergwanderung!

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. Atmet ein und aus. Atmet ein und aus. Wir sind jetzt gut gemacht.

Gut. Nun setzt euch langsam wieder auf. Wir sind fertig. Gut gemacht.

Die Bergwanderung



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

ein Geschichtete vorlasse.

Bergwanderung, Du ziehst eine kurze Hose, ein T-Shirt, dicke Wollsocken und Wanderschuhe an. Auf dem Rücken trägst du einen kleinen Rucksack mit einem Regenmantel, einer Wollmütze, deinem Mittagessen und drei Flaschen Wasser.

Du triffst die anderen auf dem Parkplatz am Fuße des Berges. Und dann gehst's los. Du gehst auf einem ebenen Pfad durch einen Wald aus hohen Bäumen. Es ist noch früh am Morgen, und unter den Bäumen ist die Natur frisch und grün. Sie sind so frisch und grün, dass sie duftend sind. Er wird riechen den wunderbar erdigigen Duft des Waldodens. Nur begibt dich auf den Weg allmählich anzustreigen. Er wird steile, doch er ist immer noch angenehm zu gehen.

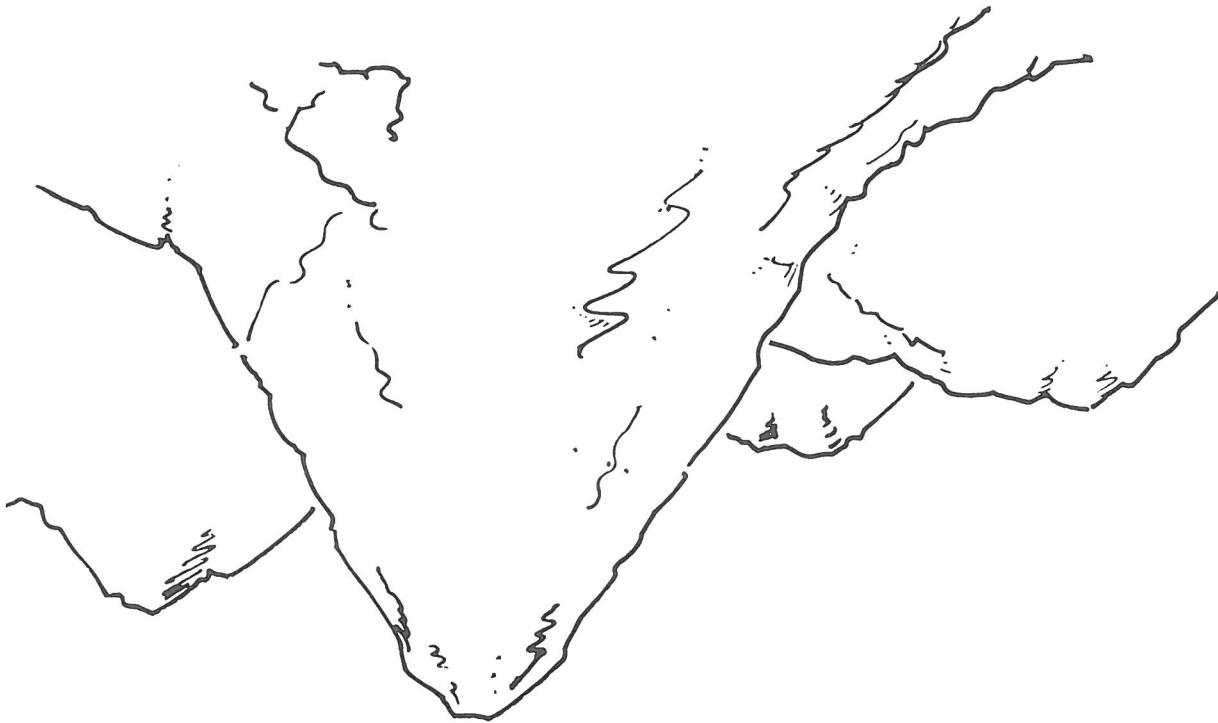
Du fuhlst dich gut, und du gehst mit Langen Schritten. Bald ist es Zeit für eine Rast. Du trinkst etwas Wasser und isst einen Müsliriegel mit Nüssen und Schokolade. Mmm. Das schmeckt gut und gibt dir viel Energie zum Weiterwandern.

Und dann kann es weitergehen. Höher und höher führst du den Wallstrand. Jetzt trete ich wieder in den Sonnen schein hinaus, denn in den höher gelegene

reicht ihr den Wallstrand. Jetzt trete ich wieder in den Bergregionen wachsen kleine Bäume mehr. Du blickst aus ihren Wassersflaschen. Der Weg nach unten wird sicher viel leichter zu gehen sein als der Weg nach oben! Das war eine schöne Bergwanderung!

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. Atmet ein und aus. Atmet ein und aus. Wir sind fertig. Gut gemacht.

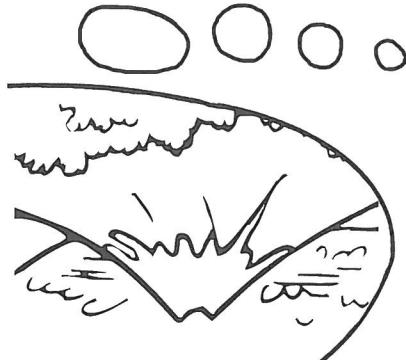
Gut. Nun setzt euch langsam wieder auf. Wir sind fertig. Gut gemacht.



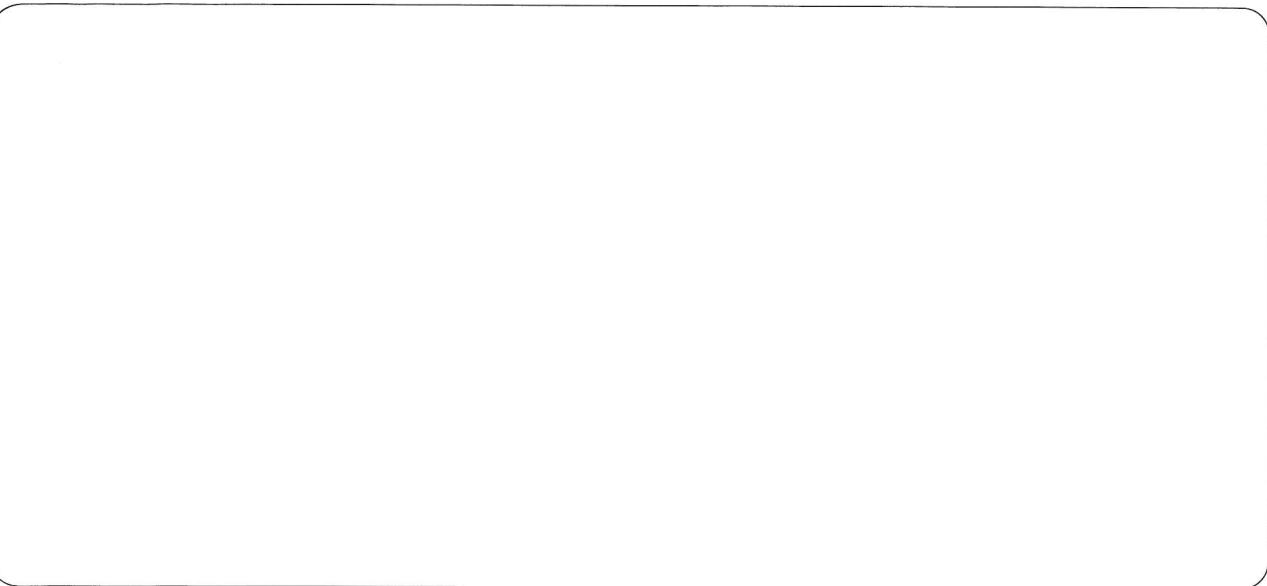
2. Auf diesem Bild siehst du den Berg. Zeichne die folgenden Elemente ein, und beschreibe sie: den Parkplatz, den Wandweg durch den Wald, den steilen Teil des Waldweges, den Waldrand, an dem ihr mittaggessen habt, den steinigen Weg, den Berggipfel.



1. Bringe diese Satze zu der Geschichte in die richtige Reihenfolge.
- a) Du issst dein Mittagessen.
- b) Du trifft die anderen auf einem Parkplatz am Fu des Berges.
- c) Pltzlich stehst du oben auf dem Berg.
- d) Du issst einen Müsliriegel mit Schokolade und Nüssen.
- e) Der Weg ist eben.
- f) Du kletterst uber grobe Felssbrocken.
- g) Der Weg durch den Wald wird steiler.
- h) Es ist Zeit fr den Abstieg.



Die Bergwanderung



3. Mal ein Bild von dir in den Sachen, die du bei der Wanderrung anziehen würdest.

Was ist das Schlimmste daran?

Was ist das Beste daran?

Beantwortete die folgenden Fragen:

2. Nun stelle dir vor, dass du deine Zweitgewandertour machst.

Märkiere die wirklich wichtigen Dinge mit einem roten Stern.

Märkiere die weniger wichtigen Dinge, die eher „Luxus“ sind,

mit einem blauen Stern.

Stelle eine Liste der Dinge zusammen, die du brauchst.

du machst eine Wanderrung und übernachtest im Zelt.

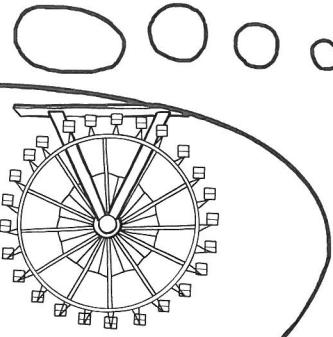
1. Die Bergwanderrung zum Berggipfel war spannend. Stelle dir vor,



Die Bergwanderrung

1. a) Schreibe auf, auf welchen Fahrgeschäften du warst.
Achte auf die richtige Reihenfolge.
1.
2.
3.
1. a) Schreibe dir eines der Fahrgeschäfte aus. Schreibe ein paar Sätze darüber,
wie du dich vor, während und nach der Fahrt gefühlt hast.
- b) Suche dir eines der Fahrgeschäfte aus. Schreibe ein paar Sätze darüber,
was hast du nach der Fahrt mit der Achterbahn vor?
2. a) Es gab drei Fahrgeschäfte, auf denen du nicht wartst. Welche waren es?
.....
.....
.....
3. Lies diese Sätze zu der Geschichte. Kreise „Richtig“, oder „Falsch“, ein.
a) Auf dem Weg zur Kirmes begegnest du nur ein paar Leuten. ... Richtig Falsch
b) In der Riesenradgondel wird vor dem Sitz
eine Haltestange befestigt. Richtig Falsch
c) Das Riesenrad dreht sich schnell nach oben,
sobald du eingestiegen bist. Richtig Falsch
d) Du drehest drei Runden mit dem Riesenrad. Richtig Falsch
e) In der Geisterbahn siehst du Gespenster und Hexen. Richtig Falsch
f) In der Geisterbahn springt dir eine Spinne auf den Kopf. Richtig Falsch
g) Du bist an einem Regentag auf die Kirmes gegangen. Richtig Falsch
h) Du möchtest dir ein Eis kaufen. Richtig Falsch
i) In der Achterbahn wirst du mit einer Haltestange
im Sitz gesichert. Richtig Falsch
j) Die Achterbahn fährt sehr langsam. Richtig Falsch

Die Kirmes



Die Kirmes

1. Liste die verschiedenen Fahrgeschäfte auf,
die du auf einer Kirmes sehen kannst.

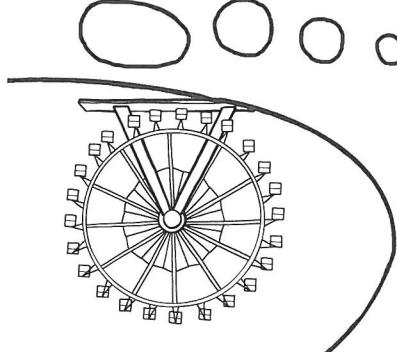
2. Wenn du mit einem dieser Karussells fahren könntest,
für welches würdest du dich entschieden?

Warum?

Auf welches möchtest du auf keinen Fall gehen?

Warum?

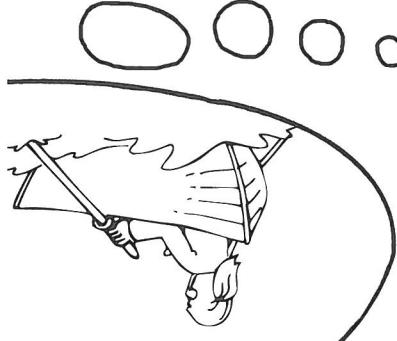
- Was kannst du sehen? Hören? Riechen? Was isst und macht du?
die dir im Zusammenhang mit der Kirmes einfallen.
- Stelle ein Cluster aus allen Tätigkeiten zusammen,



Hörst gut zu.

Zer Jär unsre rojgkino-Geschnicnter! Beugt euch vor, und regegt den Kopf auf die Tischplatte. Achtet darauß, dass ihr niemanden berührt. Schließt die Augen. Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tiefe ein ... und aus. Atmet ein und aus. Atmet weiter tiefs ein und aus, während ich euch halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Am Ende eines jeden Sprechzugs kann ich euch bitten, mich zu danken.

Das Ruderboot





Das Ruderboot

1. Beantwortete die folgenden Fragen zu der Geschichte.
a) Was hast du an? Tipps: Fünf Sachen werden erwähnt!

d) Wie ist das Wasser?

Globe:

c) Wie sieht das Rauten-

g) Wie sieht das Bild aus?

b) Wie ist das Wetter?

du : un peu plus (p.)

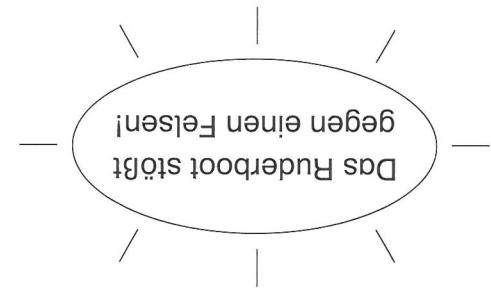
a) Was hast du an? Tin

Bearbeitwerte die folgendem

.....

spa

350



und schreibe dann auf einem Extrablatt eine kleine Geschichte dazu.

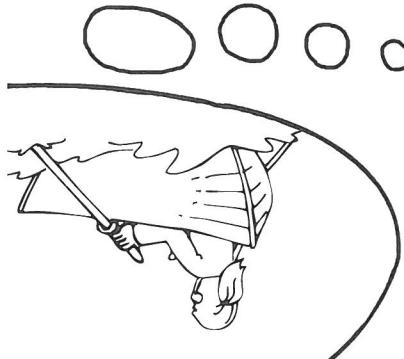
- Was würdest du tun? Schreibe in den Kästen unten ein Cluster mit Ideen auf,
2. Stelle dir vor, dein Ruderboot stößt gegen den Felsen und ist leichtgeschlagen.

Nr. 3:

Nr. 2:

Nr. 1:

- Wähle entweder:
1. Sieh dir die folgende Liste an. Kreise die drei Dinge ein,
die du mit ins Ruderboot nehmen würdest. Erkläre dann,
warum du dich für diese Dinge entschieden hast.
a) ein Buch
b) etwas zu essen
c) Maske und Schnorchel
d) einen Eimer
e) ein Fernglas
f) eine Karte von der Bucht



Das Ruderboot

Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tief ein, hältet die Luft an, und atmet dann langsam aus. Noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus.

ein schöner Waldspaziergang!
Sonne. Warm schenkt sie auf dein Gesicht. Das war
Noch ein paar Schritte und du stehst wieder in der
Dann hast du die Lichthütung am Waldrand erreicht.
einziges Geräusch, die du hörst.

Singend der Vogel und das Rascheln der Blätter die
weg vom Wasserrfall und allmählich ebbt das Rauschen
ab. Du gehst zurück in den Wald, und bald sind das
Du folgst dem Pfad bergauf zur Treppe. Er führt dich
dass dir kalt wird. Es ist Zeit, umzukehren.
da und betrachtet den Wasserrfall. Dann merkt du,
sicht. Es fühlst sich wunderbar kühl an. Du stehst lange
ein feiner Nebel benetzen sie deine Hände und dein Ge-
Becken und sprüht winzige Tropfen in die Luft. Wie
großen Becken. Weiß und schaumig wirbelt es in das
Klippe in die Tiefe und sammelt sich unten in einem
schönen Wasserralls! Das Wasser stürzt über eine riesige
Tosen und Brausen ist. Du gehst um eine Wegbiegung –
und da siehst du es: Du stehst am Fuß eines Wunders –

lümmer lauter wird das Geräusch, bis es ein einziges
geniedes Rauschen, das dich schnell gehen lässt.
Geräusch, das mit jedem Schritt lauter wird, ein dran-
Treppe. Du kletterst sie hinunter. Du hörst ein weiteres
Weile führt der Weg abwärts zu einer Länge, steilen
scherin über die Steine im Flachen Flussbett. Nach einer
Das klare Wasser funktelt und sprudelt mit hellem Plä-
Der Pfad verläuft nun neben einem kleinen Flusslauf.
ragedün.

Scharteungen: olivgrün, salbeigrün, khaki und sma-
himblickt – überall siehst du Grün in vielen, vielen
und kleine Mooseposter auf dem Boden. Wo du auch
hedrigen Wedeln, Busche mit großen grünen Blättern
verschiedenen Pflanzen, herliche Farne mit Zarten,

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

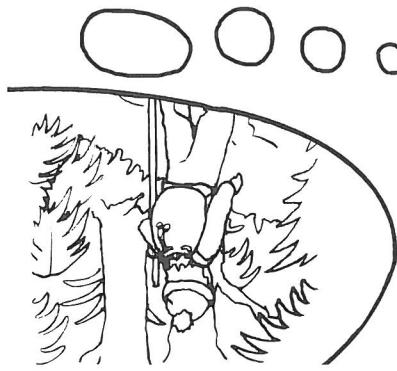
Der Waldspaziergang



Der Waldspaziergang



1. Nenne sechs Dinge, die du im Wald gesehen hast.



2. Nenne drei Dinge, die du bei deinem Waldspaziergang gehört hast.

3. Schreibe „R“, „für“, „Richtig“, oder „F“, „für“, „Falsch“, am Ende dieser Sätze zur Geschichte.

4. Zeichne deinen Waldspaziergang auf einer Karte ein.

Kenntzeichne den Weg, den du gegangen bist, als gepunktete Linie.
Markiere die folgenden Stationen mit einem X, und beschreibe sie:
dein Ausgangspunkt, die Lichtung, die Stelle, wo du den Vogel gesehen hast,
der Pfad am Flusslauf, die Stufen, der Wasserrfall.

e) Beim Wasserrfall ist es still.

d) Du kletterst viele Stufen herunter.

c) Der Flusslauf ist sehr tief.

b) Der Vogel kam nach dir heran.

a) Es ist ein kalter und regnerischer Tag.

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

Denkkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Atmet das noch einmal: Atmet ein .. und aus. Atmet weiter tief ein und aus, während ich euch ein .. und aus. Atmet ein und aus. Atmet wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tiefsam aus. Atmet ein .. und aus. Atmet tiefe Luft an, und wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tiefsam aus. Atmet ein .. und aus. Atmet tiefe Luft an, und gut.

Hört gut zu.

eine Geschichtे vorlesse.

nach unten, um sich etwas im Riff anzusehen. Du be- schliegst, ihm zu folgen, holst tief Luft, beugst den Kopf nach unten und trittst heftig mit den Tauchflossen. Du schwimmst nach unten und triestt heftig mit den Tauchflossen.

Tauchlehrer dir ziegen will. Aus einem Loch im Riff den du siehst die kleine schwarze Fischschwamme. Anschließend möchtest sie sich nicht anzugucken lassen, Maul, und du siehst die kleinen schwarzen Zähne darin. Schwarz wie ein Aal. Es ist eine Muräne! Sie öffnet ihr sieht ein Fischkopf hervor. Der Fisch ist lang und

Es ist Zeit, hochzuschwimmen und frische Luft zu schnappen. Du paddelst dich mit dem Tauchflossen nach oben. Mit mehreren kräftigen Luftstoßen pustest du das Wasser aus dem Schnorchel und atmest wieder hinauf. Der Tauchlehrer ziegt auf etwas. Du schwimmst zu ihm und ihre silbrig Schuppen schimmern in dem Son-

Dann siehst du, dass der Tauchlehrer auf das Boot paddeln willst, stoppt er und hebt warnend die Hand. Zeigt. Es ist ein Stachelfisch! Du siehst seinen schwarzen Körper und seinen langen Schnarchel! Du warstest mit dem Tauchlehrer ab, bis der Stachelfisch in der Ferne verschwunden ist.

Als du wieder auf dem Boot bist, kannst du es kaum abwarten, wieder ins Wasser zu springen!

Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tiefsam aus. Atmet ein .. und aus. Atmet tiefe 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.

dann beugt er den Oberkörper vor und schwimmt überall schwimmen kleine bunte Fische umher. Du folgst dem Tauchlehrer; mit kleinen Füßstoßen bewegst Wasser auf. Die Korallen sind pink, gelb und blau, und als Erstes fallen dir die wunderschönen Farben unter. Tauchlehrer hier am Riff entlang.

Als Erstes fällt dir die Wassertropfen an. Du schwimmst hoch und ter die Wassertropfen Lufttröpfchen und schwimmt hinter dem Schnorchel. Dann tauchst du mit der Maske unter bläst mit einem kräftigen Luftstoß das Wasser aus deinem Schnorchel. So einfaçh! Der Tauchlehrer springt über Bord, und nun fühlst sich kühn und gut an. Du schwimmst hoch und machst du einen weiteren Sprung in das blaue Wasser.

bist du an der Reihe. Du stehest auf der Plattform, dann so einfaçh! Der Tauchlehrer springt über Bord, und nun großes Tauchflossen an den Fuß zu gehn, ist nicht und platscht unbeholfen zur Lüter hinüber. Mit Tauchflossen anzuziehen. Schließlich stehst du auf und Schnorchel an. Dann setzt du dich, um deine Du ziehest die Schwimmweste aus und legst Maske an. Kleiner Wellen, die gegen die Bootswand schwappen.

Der Kapitän stoppt den Motor, und platzlich herscht Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel. Dröhnen fahrt ihr los. Hinter dem Boot sprudeln über. Der Kapitän startet den Motor, und mit lautem Weibe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel. Du hast die neue Schwimmweste auf, und platzlich herscht Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel. Du hast die neue Schwimmweste auf, und platzlich herscht Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

du ziehest die Schwimmweste aus und legst Maske an. Kleiner Wellen, die gegen die Bootswand schwappen.

Der Kapitän stoppt den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und mit lautem

Weibe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und mit lautem

Weibe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.

Der Kapitän startet den Motor, und platzlich herscht

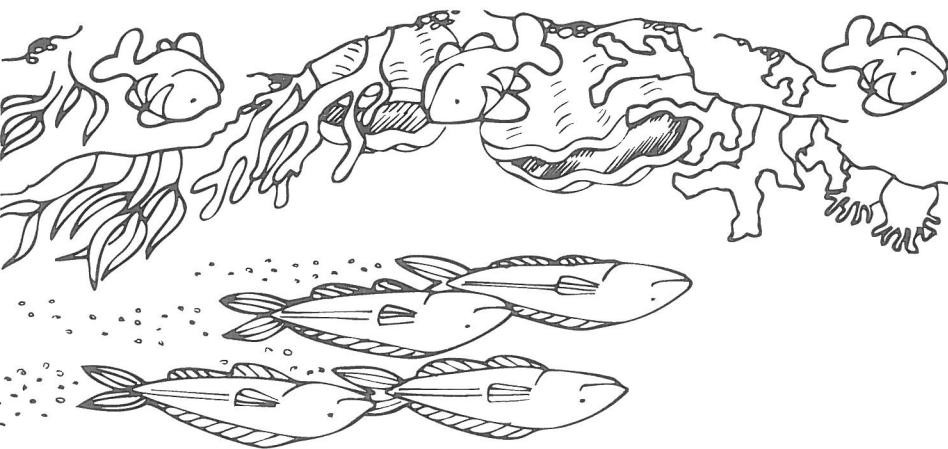
Ruhe, schaumige Wellen hervorr. Die rasche Fahrt

dauert zwanzig Minuten. Vom Boot aus kannst du das Riff nicht sehen; du siehst nur einen Streifen

und neue Tauchflossen. Du bist bereit! Du kleinerst

in das Rennboot und ziehest deine Schwimmweste

und hast eine neue Maske, einen neuen Schnorchel.



Der Stachelrochen hat einen silbrig/schwarzen/bunten Körper.

Die Zähne der Muräne waren lang/klein/riesig.

Der Schnorchel war neu/alt/aus Plastik.

Die Bootsfahrt dauerte zehn/zwanzig/dreiBig Minuten.

3. Unterstriche das Wort, das den Satz richtig ergänzt.

Der Stachelrochen: _____

Der Fischschwarm: _____

Die Muräne: _____

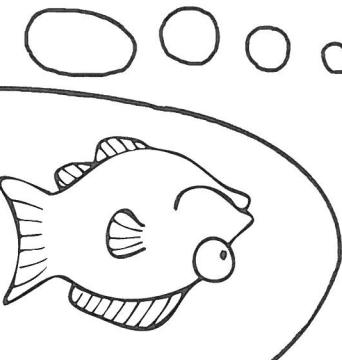
Die Korallen: _____

Das Boot: _____

2. Schreibe Adjektive auf, die diese Dinge aus der Geschichte beschreiben:

- a) Was brauchst du zum Schnorcheln? • ja
- b) Was musst du auf dem Boot tragen? • Maske, Schnorchel, Tauchflössen
- c) Wer taucht mit dir? • eine Muräne
- d) Wie kommst du aus dem Boot ins Wasser? • eine Schwimmweste
- e) Was versteckt sich im Riff? • ein Tauchlehrer
- f) Warum hält dich der Tauchlehrer zurück? • Du springst von der Plattform.
- g) Möchtest du wieder Schnorcheln? • Er sieht einen Stachelrochen.

1. Welche Antwort passt zu den Fragen? Verbinde.



Unter Wasser

3. Mal ein Bild zu deiner Geschichte.

beschlagene Taucherbrille – Riesenmuschel
auf hoher See – leuchtende Korallen – Riffhai –

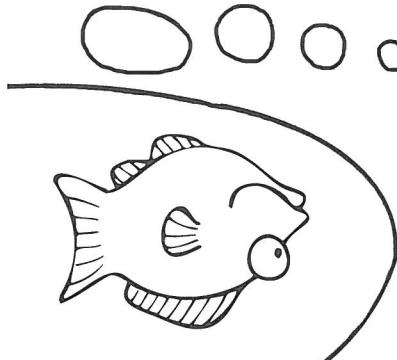
- um deine Geschichte spannend zu machen.
Du kannst die Wörter aus dem Kasten verwenden,
Erwähne auch einige der Lebewesen auf deiner Liste.
2. Schreibe eine Geschichte über einen Schnorchelausflug in dein Heft.

Schreibe eine Liste von Lebewesen, die du dort sehen könntest.

Was könnte dir unter Wasser sonst noch begegnen?

einen Fischschwarm und einen Stachelrochen gesehen.

1. In der Geschichte hast du eine Muräne,



Unter Wasser

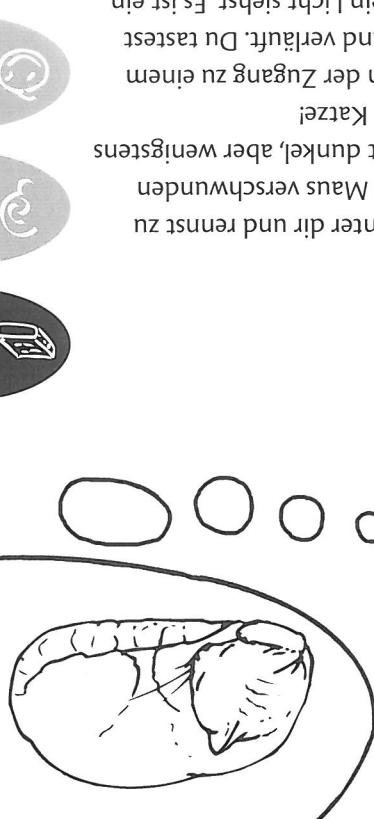
Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tief ein, hältet die Luft an, und atmet dann langsam aus. Noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus. Gut. Nun setzt euch langsam wieder auf. Wir sind fertig. Gut gemacht.

froh, dass du nur geträumt hast! Augen. Und du bist wieder groß! Ein Click! Du bist trocken auf das Dach prasseln. Du öffnest langsam die Augen. Und bald bist du eingeschlafen. Als du aufwachst, hörst du immer noch die Regen. hoch auftaucht. Du bist sooo müde! Du streckst dich Du huschst zum Bett und ziehest dich an der Bettdecke Du wiedert in dein Zimmer. Du liegst vorsichtig aus dem Mauseloch, aber die Katze ist nirgendwo zu sehen. Vater in die Küche kommt. Durch den Tunnel gelangst gerade noch im Mauseloch verschwinden, als dein herunter und rennst hinüber zur Fußleiste. Du kanntest Plotzlich hörst du Schritte! Du rutschst am Tischstuch Brot ab und knickst es in die Marmelade. Lekker! chen mit Marmelade – himmeli! Du brichst ein Stückchen dort auf den Tisch. Neben dem Brot steht ein Schälchen mit Faden herunterbaumelt. Du packst ihn und decke ein Zehenspitzen zum Tisch hinüber. Wie kommtst du hinauf? Du entdeckst, dass von der Tisch- gehst auf Zehenspitzen zum Tisch hinüber. Wie wissest dich, dass du allein in der Küche bist, und und merkst Plotzlich, wie hungrig du bist. Du verger- deke ein Faden herunterbaumelt. Du entdeckst, dass von der Tisch- Kühle gländet. Auf dem Küchentisch siehst du ein Stück Brot liegen wetteres kleinen Loch in der Wand. Du bist in der dich vorwärts, bis du vor dir ein Licht siehst. Es ist ein Tünnel ist, der parallel zur Wand verläuft. Du tastest Du siehst, dass das Mauseloch der Zugang zu einem bist du sicher vor der Gierigen Katze!

Du schläfst, während du vor dir eine Rassel. Du hast Kleinen Loch, in dem die Mäuse verschwunden waren. Du schläfst hierin. Es ist dunkel, aber wennigstens dem Kleinen Loch hinter dir und rennst zu Hörst gut zu.

Zetzt für unsere Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die Tischplatte. Achte darauf, dass ihr niemanden berührt. Schliegt die Augen. Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zu zuhören. Nun atmet ihr tief ein, hältet 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 vorlasse.

Eine kleine Geschichte



2. Zeichne auf einem Plan ein, wo du hergegangen bist.
Mache dein Zimmer, dein Bett, das Mauseloch, den Tunnel,
die Küche, den Tisch, das Brot und die Marmelade.

8.
7.
6.
5.
4.
3.
2.
1.

h) Du bist froh, wieder deine normale Größe zu haben.

g) Dein Vater kommt ins Zimmer.

f) Du öffnest die Augen und merkst, dass du geschrumpt bist.

e) Du siehst eine Maus in deinem Zimmer.

d) Du isst Brot und Marmelade.

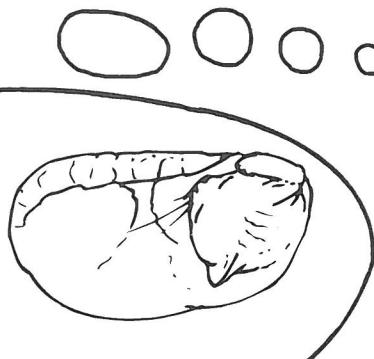
c) Du hüpfst auf dem Bett wie auf einem Trampolin.

b) Du kletterst auf den Tisch.

a) Deine Katze jagt hinter dir her.

1. Bringe diese Sätze zu der Geschichte in die richtige Reihenfolge.

Eine kleine Geschichte





Eine kleine Geschichte

1. Stelle dir vor, du bist ganz klein. Schreibe alle Orte in deinem Haus auf, zu denen du gehen möchtest.

2. Wähle einen der Orte aus Aufgabe 1, und bearantworte die folgenden Fragen:

Was würdest du dort machen?

Was wäre schwierig für dich?

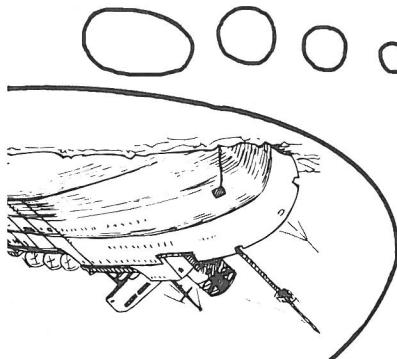
Was wäre leicht für dich?

3. Niimm deine Antwort zu Aufgabe 2 als Grundlage,
und schreibe selbst eine Geschichte über das Kleinst-
Vorwende den Platz hier für Notizen und schreibe die

Du schwimmst hinter dem Lauchleher her zu dem
Es ist ein großes Schiff, ein Passagierschiff, das vor über
50 Jahren hier sank, nachdem es einen Feuerschaden ergriffen.
Die Fensteröhlen schwimmen Fische. Gemeinsam mit
ihm schwimmt der Schuh zum Bug. Du kanntest
dem Lauchleher schwimmen nicht zum Bug. Du folgtest ihm
und bist nun im Innern des Schiffs! Das große Steuer
gesetztert hat. Du schwimmst durch eine Turffnung
Hier ist es dunkel, daher schaust du die Taschenlampe ein, die du dir an den Gürtel gehängt hast. Dies
muss der Spiesseal gewesen sein. Du siehst Tische und Stühle, mit Algen bewachsen, und Scherben von Tellern und Tassen. Auf dem Boden entdeckst du einen Händeschuh blank. Unter der grünen Schicht
neuen seltsamen grünen Gegeistesland. Du reibst ihn mit deinem Händeschuh blank. Unter der grünen Schicht
Zeit zum Auftauchen. Der Weg zurück zur Wasse-
Der Tauchleher ziegt auf seine Armbanduhr: Es ist
schiebst sie in den Armel deines Taucheranzugs.
Kommt Silber zum Vorschein. Es ist eine Gabel! Du
Zeigt zum Auftauchen, war toll! Und du nimmt die
Folgen musst. Du schwimmst durch die Turffnung
du weißt auch, dass du den Anwesungen des Lehrers
Das Wrack zu untersuchen, macht großen Spaß, aber
schwimmt.

Zert für unsere Kopfspring-Geschenke! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die Tischplatte. Achtet darauf, dass ihr niemanden berührt. Schliegt 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 sage ...

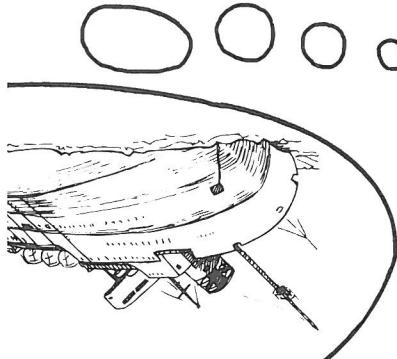
Das Schiffswrack



- Gestalte es richtig unheimlich!
3. Mal ein Bild von dem gespenstischen Schiffswrack.

- und sie entdeckt in dein Heft! Beschreibe, wie du dich beim Tauchen fühlst.
- Schreibe eine Geschichte darüber, wie du zu einem Wrack tauchst
2. Welche Gegensstände würdest du am liebsten finden? Schreibe sie auf die Linien.

- die dir einfallen.
- Stelle eine Liste mit allen Gegensänden zusammen,
1. Was hättest du sonst noch im Wrack finden können?



Das Schiffswrack

Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmetet tief ein, haltet die Luft an, und atmet dann langsam aus. Noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus.

gern. Die langsame Runde hat dir besser gefallen! Es hat Spaß gemacht, aber es war auch sehr beansprucht. Er lacht. „Hast du Spaß gemacht?“, fragt er. Du nicksst. Und schert in die Boxengasse ein. die vorde re Gerade. Gregor verlangsamt das Tempo die engen Linkskurve und kommt schließlich wieder auf reicht die hintere Gerade, rast durch die Rechtskurve, bung verschwimmt, so schnell Fritz ihr vorbei. Ihr er- Der Motor drohnt, das ganze Auto bebzt. Die Umge- kaum atmen, während du in den Sitz gespresst wirst. Ihr jagt mit Renntempo über die Bahnh. Du kannst Runde!

Doch plötzlich beschleunigt Gregor, das Auto fliest und dann auf die Gerade. Das war schnell! Dann geht es wieder die Strecke – jetzt erst kommt die schnelle fast über die Strecke – eine enge Linkskurve gefüllt. Eine Rechtskurve, und du wirst in den Sitz geschnellt. Er rast die Strecke entlang auf eine Rechtskurve zu. Er gibt Gas, und das Auto macht einen Satz nach vorne. wird, eine langsame und eine schnelle. Gregor fährt langsam vorwärts, an den Boxen vorbei auf die Strecke. Du wegst, dass er zwei Runden fahren hast. Es ist furchtbar laut! Das ganze Auto vibriert. Guta, dass du dir die Ohrstöpsel in die Ohren gestopft hast. Er drückt auf den Anlasser, und der Motor drohnt los. und los gehts!

In diesem Auto gibt es keinen Rückriss, von innen ist angezehn, dann klettert Gregor auf den Fahrersitz Motor arbeitet. Du wirst mit einem Sicherheitsgurt ist voll von Messinstrumenten. Sie zeigen an, wie der ein Überrollkäfig eingebaut, und das Automobilbrett Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet weiter tief ein und aus, während ich euch halte 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. Atmet ein und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Hast du als Beifahrer in einem Rennauto mitfahren! Du hast bei einem Preisusscheriben gewonnen: Du

Du kleinerst auf den Beifahrersitz und siehst dich um. „Wir schenken dich fest.“ tur wie du. „Setz dich auf den Beifahrersitz“, sagt er. dann willkt dich Gregor heran. Er fragt dieselbe Mon- Helm und ein Paar Ohrstöpsel. Du ziehst dich an, und kommst außerdem besondere Stiefel, einen roten Helm für dich. Er ist aus feuermendem Material. Du be- Mitglied des Teams holt einen speziellen Rennanzug „Lass uns eine Probefahrt machen“, sagt Gregor. Ein Zeit für einen Testlauf.

und sehen den Motor genau nach. Schließlich ist es best. Sie prüfen die Reifen, öffnen die Motorhaube einen Hocker und beobachtet das Team bei der Ar- fertig machen“, schlägt Gregor vor. Du setzt dich auf Setz dich hier oben hin, und sieh zu, wie wir das Auto einschert.

Motor drohnt, als das Auto in die Haltebucht vor dir hest. Es ist hellrot und voller blunter Reklame. Der kommt das schönste Auto angefahren, das du je gese- ren und Drohnen, wie bei einem Gewitter. Und dann steht kein Auto! Doch dann hörtst du etwas, ein Röh- Als ihr bei Gregors Garage ankommen, staunst du: Da sponsoren für die einzelnen Teams.

schwarze. Auf den Autos erkennst du die Logos der grobe, glänzende Autos: rote, blaue, grüne, gelbe,

Du folgst Gregor durch die Boxen. Überall siehst du mein Gast. Komm mit!“

In der Boxengasse kommt ein Fahrer auf dich zu. „Ich bin Gregor Schumacher“, sagt er. „Und du bist heute Rennstrecke gebraucht.“

Heute ist es so weit. Früh am Morgen wird du zur

darfst als Beifahrer in einem Rennauto mitfahren!“

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Denkt daran, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Zieht für unsre Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die

einige Geschicke vorlasse.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Denkt daran, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Zieht für unsre Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die

einige Geschicke vorlasse.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Denkt daran, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Zieht für unsre Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die

einige Geschicke vorlasse.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Denkt daran, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Zieht für unsre Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die

einige Geschicke vorlasse.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Denkt daran, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Zieht für unsre Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die

einige Geschicke vorlasse.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Denkt daran, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Zieht für unsre Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die

einige Geschicke vorlasse.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Denkt daran, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Zieht für unsre Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die

einige Geschicke vorlasse.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Denkt daran, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Zieht für unsre Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die

einige Geschicke vorlasse.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Denkt daran, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Zieht für unsre Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die

einige Geschicke vorlasse.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Denkt daran, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Zieht für unsre Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die

einige Geschicke vorlasse.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Denkt daran, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Zieht für unsre Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die

einige Geschicke vorlasse.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Denkt daran, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Zieht für unsre Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die

einige Geschicke vorlasse.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Denkt daran, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Zieht für unsre Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die

einige Geschicke vorlasse.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Denkt daran, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Zieht für unsre Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die

einige Geschicke vorlasse.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Denkt daran, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Zieht für unsre Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die

einige Geschicke vorlasse.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Denkt daran, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Zieht für unsre Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die

einige Geschicke vorlasse.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Denkt daran, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Zieht für unsre Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die

einige Geschicke vorlasse.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Denkt daran, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Zieht für unsre Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die

einige Geschicke vorlasse.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Denkt daran, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Zieht für unsre Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die

einige Geschicke vorlasse.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Denkt daran, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Zieht für unsre Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die

einige Geschicke vorlasse.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Denkt daran, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Zieht für unsre Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die

einige Geschicke vorlasse.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Denkt daran, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Zieht für unsre Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die

einige Geschicke vorlasse.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Denkt daran, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Zieht für unsre Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die

einige Geschicke vorlasse.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Denkt daran, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Zieht für unsre Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die

einige Geschicke vorlasse.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Denkt daran, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Zieht für unsre Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die

einige Geschicke vorlasse.

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

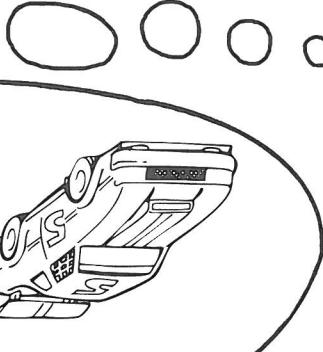
halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet wieder tief ein und aus, während ich euch

Denkt daran, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Tischplatte. Achter darauß, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.

Zie

Auf der Rennstrecke



1. Welche Antwort passt zu den Fragen? Verbindle.

- a) Wo trifft du den Fahrer?
 - zwei
 - feuerhemmendes Material
- b) Was sieht du auf den Autos?
 - Wo sitzt du und beobachtet das Team
- c) Was sieht du auf den Autos?
 - bei der Arbeit?
- d) Welche Farbe hat Gregors Auto?
 - Messinstrumente
 - in den Boxen
- e) Was ist das Besondere an diesem Anzug?
 - Reklaue
 - die langsame Runde
- f) Was siehst du am Armaturenbrett?
 - Wie viele Runden fährt ihr?
- g) Wie viele Runden hast du am besten gefahren?
 - rot
 - auf einem Hocker
- h) Welche Runde hat dir am besten gefallen?
 - die Strecke:

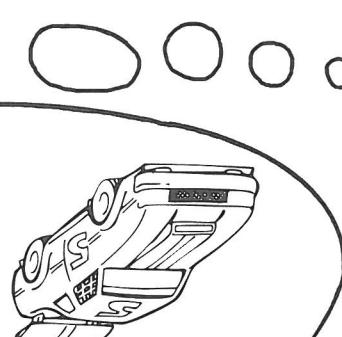
das Rennauto:

den Rennanzug:

die Strecke:

3. Zeichne ein Bild von der Rennstrecke. Füge die folgenden Dinge ein,
und beschreibe deine Zeichnung mit den Begegnen:
- Boxengasse, vordere Gerade, Kurven, hintere Gerade.

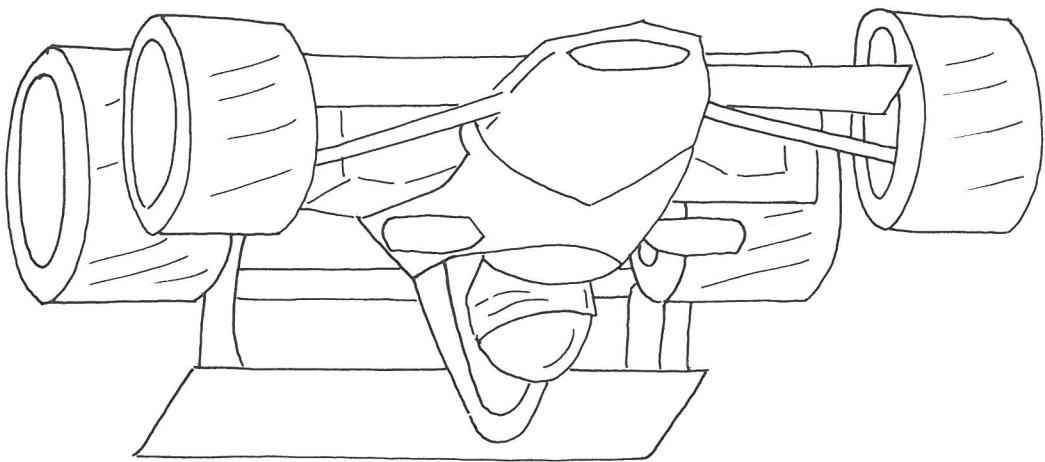
Auf der Rennstrecke



1. Stelle dir vor, du hast selbst ein Rennauto.
Wie sieht es aus? Welche Firmen hättest du gern als Sponsoren?

Stelle eine Liste zusammen.

2. Hier ist ein Bild von einem Rennauto.
Beschrifte es mit den Logos deiner Sponsoren, und male es an.



3. Entwirf einen Renntanzug für dich. Male ihn in das Kästchen.

Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tief ein, halte 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.

nau, ob du allein in ein Spukhaus gehst zu Hause zu sein. Das nächste Mal überlegst du dir ge- zurück zu dem Haus deiner Freunde. Puh! Du bist froh, hastigen Schritten. Du läufst zu dem schmalen Weg, auf den Kiesweg. Der Kies knirscht laut unter deinen Kants, laufst du den Flur entlang zur Hintertür, hinaus und im Haus? Es ist Zeit, zu gehen! So schneid du das Knauren der Bodenidlein an der Hintertür ist je- angefangen zu knarren. Doch hält! Das Klingt eher wie hen, als du etwas hörst. Der Schaukelsessel hat wieder Du bist erleichtert und willst durch den Flur zurückge- am Ende des Flurs geschen hast!

cheine Fensterscheibe herumweht! Das ist es, was du hängt. Er blättert sich im Wind, der durch eine zerbro- siest hinein. Da ist es! Es ist ein langer Weiger Vor- Dann stehst du vor dem Zimme. Du holst Luft und dem Zimme am Ende des Flurs?

der Geruch scheint mit jedem Schritt schlimmer zu werden. Dein Herz schlägt dir bis zum Hals! Was ist in der dunkel hier drinnen. Das ganze Haus reicht mordig, Schritt fastest du dich den Flur entlang. Es ist sehr Zimme am Ende des Flurs zu wernen. Schritt für Du entscheidest dich, zu bleiben und einen Blick in das nauer anzusehen, oder hast du genug?

es verschwindet! Was war das? Wirst du es dir ge- ist weiß und walein – und im nächsten Moment ist gehren. Pötzlich siehst du etwas am Ende des Flurs! Es schliegt, dich noch ein wenig umzusehen und dann zu dieses gespenstische Haus kommen sollen! Du be- deiner Haut. Vielleicht hättest du nicht hierher in schon ziemlich dunkel, und dir ist nicht ganz wohl in Du gehst vom Wohnzimmer in den Flur. Hier ist es

Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, Tischplatte. Achte darauf, dass ihr niemanden beeinträchtigt. Schlieft die Augen. Hatte 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 ein .. und aus. Atmet ein und atmet dann langsam aus. Atmet weiter tief ein und aus, während ich euch

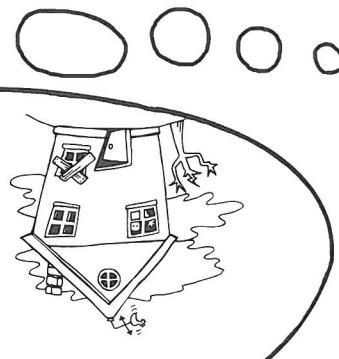
Zett für unsere Kopfkino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die

Das Spukhaus

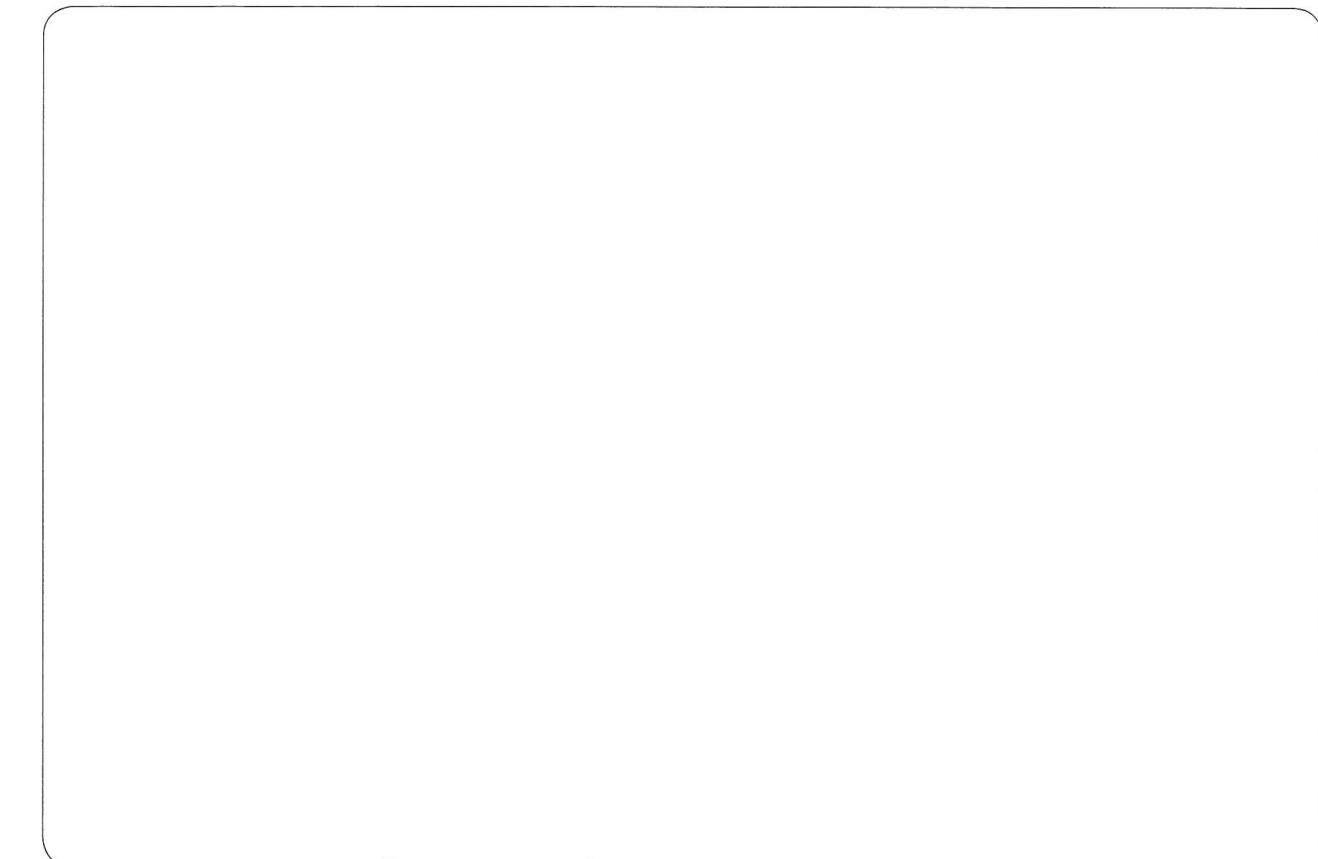
Hört gut zu.

dräubten sehr windig geworden ist. Merkwürdiges: Du hört ein Quietschen hinter dir, und Merkwürdiges: Du drhest dich um, weil du in den Spiegel se- seien? Wahrschließlich ist es der Wind, der zur Hintertür hereinhewt, ja, es ist der Wind. Dir fällt auf, dass es er und quietscht bei jeder Bewegung. Wie kann das stuhl sich bewegt! Hin und her, hin und her schaukelt aus dem Augenwinkel sieht du, dass der Schaukel- en willst, und in diesem Moment geschieht etwas Merkwürdiges: Du drhest dich um, weil du in den Spiegel se- Spiegel. Über dem Kamini hängt ein Alter, stabig er kelistuhl. Mit einem alten Sofa und einem hölzernen Schau- ter, mit einem alten Schrift. Du kommst in ei- Holz und knarrt bei jedem Schritt. Du kommst in ei- pe hoch und stehst in der Tür. Der Fußboden ist aus kurzen Blick hinzuwirfen. Du steigst die Hintertrep- das die Hintertür offen ist. Du beschließt, einen Du gehst um das Haus herum und stellst erstaut fests, Farbe fast völlig abgebaut. Das Haus war früher weiß gestrichen, doch nun ist die deineen Fußgen. gehst du den Kiesweg entlang. Der Kies knirscht unter whohn. Du interessierst dich für alte Häuser, und so Gras. Du bist überzeugt, dass dort niemand mehr zwischen Bäumen, imitten von Unkraut und hohem Er führt zu einem alten Haus. Es steht halb verborgen zukreren, doch da siehst du einen alten Kiesweg. mit dem Laub auf dem Weg. Eigentlich ist es Zeit, um- Sonnen scheint, und ein Leichter, warmer Wind raschelt nie gegangen bist. Es ist später Nachmittag, doch die schlenkendest einen schmalen Weg entlang, den du noch Du bist zu Besuch bei Freunden auf dem Land. Du eine Geschichte vorreise.

Das Spukhaus



1. In dem Spukhaus hörst du allerlei Geräusche.
Verbinde die Gegensstände in der linken Spalte mit den Geräuschen in der rechten Spalte.
- a) Der Kiesweg b) Der Holzfußboden c) Der Schaukelstuhl
d) Du gehst einen Weg entlang, den du gut kennst. e) Das Haus ist vermachlässigt. f) Der Spiegel ist seltsamweise ganz sauber. g) Im Schaukelstuhl sitzt ein Gespenst. h) Du überlegst dir, ob du das Haus verlässt. i) Im Spukhaus ist es sonnig. j) Du gehst langsam nach Hause. k) Zu Hause zu sein, fühlt sich gut an.
- Kreise „Richtig“ oder „Falsch“, ein.
2. Lies diese Sätze zu der Geschichte.
- a) Du gehst einen Weg entlang, den du gut kennst. Richtig Falsch
b) Das Haus ist vermachlässigt. Richtig Falsch
c) Du interessierst dich nicht für alte Häuser, Richtig Falsch
d) Die Vordeurtür ist offen, und du gehst hinein. Richtig Falsch
e) Im Wohnzimmer liegt ein Teppich mit Blumenmustern. Richtig Falsch
f) Der Spiegel ist seltsamweise ganz sauber. Richtig Falsch
g) Im Schaukelstuhl sitzt ein Gespenst. Richtig Falsch
h) Du überlegst dir, ob du das Haus verlässt. Richtig Falsch
i) Im Spukhaus ist es sonnig. Richtig Falsch
j) Du gehst langsam nach Hause. Richtig Falsch
k) Zu Hause zu sein, fühlt sich gut an. Richtig Falsch
3. a) Im Wohnzimmer gab es vier Einrichtungsgegenstände. Welche waren es?
- b) Zeichne ein Bild von dem Wohnzimmer mit den vier Einrichtungsgegenständen. Gestalte das Bild so genau wie möglich. Benutze dabei die Informationen aus der Geschichte.



2. Zeichne einen Plan von deinem Spukhaus.
- Berücksichtige alle Antworten zu den oben aufgelisteten Fragen.

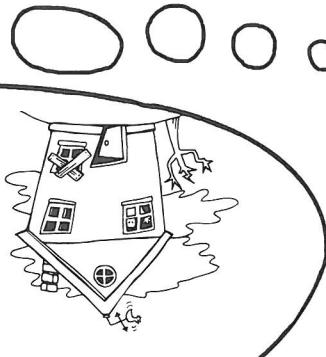
Wer lebt in dem Spukhaus?

Beschreibe das gespenstischste Zimmer.

Welche Geräusche hörst du?

Wie riecht es?

Wie sieht es aus?



1. Stelle dir vor, du stehst vor dem Spukhaus.

Das Spukhaus

Der Hundeauführer

Tischplatte. Achte darauß dass ihr niemanden berührt. Schließe dich Augen. Denkt daran, dass wir lernen, eine Zelt lang aktiv zu zuschreiben. Nun atmet ihr tief ein, halte 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

બીજી પદ્ધતિનું હાર્ટ કેપ માંડે વિષયીલી વિશ્વાસીયતા

www8.kpi.kiev.ua/ (www.kpi.kiev.ua) - курси з математики та фізики

Ais du an die Insel Rügen, überlegte ich, was mich erwartete.

er ebenfalls ziemlich groß ist. Doch da öffnet sich die

Hund in der Armbeuge. Mit seinem anderen Arm

„**ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅՈՒՆ**” ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅՈՒՆ

WILL 18-YEAR-OLDS LEARN TO READ IN ENGLISH AND SPANISH? 101

לעומתיהם, מינה סולז'רilli את נטן בודמן. אלו סאמען

lang. Er kommt nur langsam voran, und nach einer

musst ihn nach Hause tragen! Du nimmtst deine Be-

ବ୍ୟାକ୍ ପିଲାରୀ ମହିଳାଙ୍କ ପାଇଁ ଏହାକୁ ବିଶ୍ଵାସ କରିବାକୁ ପାଇଁ

WILHELMUS (WILLIAM) BURGESS HARRIS, JR., BORN 1880

בזכרנו איש זכרן מיל' ימי עתיקה, קומליניר פון אטנאלט, לאוניברג

86

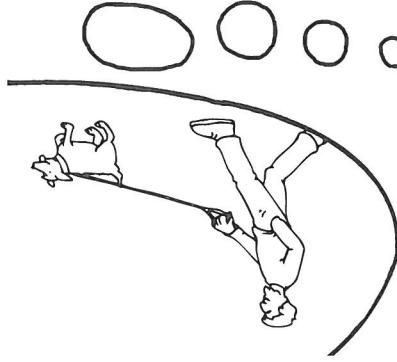
"סכלות גערז", וויליאם, זאגן צייר דיאגרטורי, פילם גערז

erzogener Hund. Er geht neben dir her in den Park, zieht

er bellt gerne! Nach dem Spaziergang brinngst du ihm

பின்தான் போதுமான வகுப்புகளை மீண்டும் அறிக்கையாக விடுவது விரைவாக நடைபெறக் கூடியது.

Atmet eln und aus.



3. Mal ein Bild von dem Hund aus der Geschichte, den du am liebsten magst.

Winnie:

Herkules:

Puschel:

beim Spaziergang verhälten haben.

2. Beschreibe in ein paar Sätzen, wie sich die einzelnen Hunde

Beschreibung

Rasse

c) dritter Hund: Name

Beschreibung

Rasse

b) zweiter Hund: Name

Beschreibung

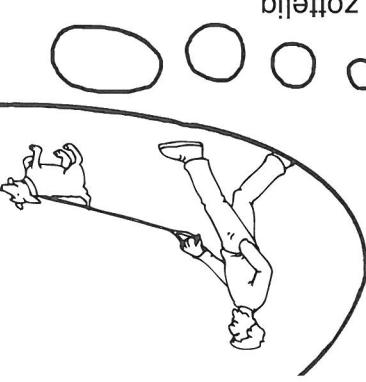
Rasse

d) erster Hund: Name

Ergänze die Einzelheiten zu jedem Hund mit Hilfe der Liste.

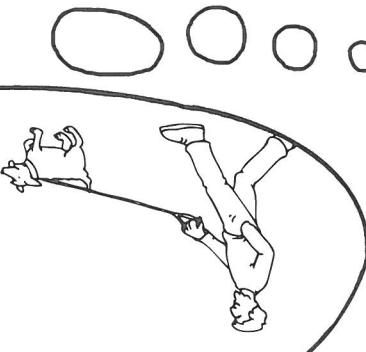
- Herkules Bernhardiner weiblich schwarzbraun und glatt
- Winnie Chihuahua weiblich braun und zottelig
- Puschel Dackel weiblich mit seidigem Ohren

1. Hier findest du eine Liste von Wörtern, die die Hunde beschreiben.



Der Hundeausführer

Der Hundeausführer



1. In der Geschichte bist du ein Hundeausführer.
Stelle eine Liste anderer Dienstleistungen zusammen,
die du Hundebesitzern anbieten könntest.

2. Such dir zwei Dienstleistungen aus.
Beschreibe, was du zu tun hättest, welche Ausrüstung du brauchtest
und wie viel du für deine Arbeit verlangen würdest.
Dienstleistung 1: Preis: _____
Ausrüstung: _____

- Dienstleistung 2: Preis: _____
Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Ausrüstung: _____

Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tief ein, hält die Luft an, und atmet dann langsam aus. Noch einmal: Atmet ein ... und aus. Atmet ein und aus.

der Unterwasserwelt!
der Meerjungfrau. Das war ein aufrgerendes Besuch in den Hals trugst. Und in der Ferne hörst du den Gesang merkst du, dass du eine hübsche Muschelkette um am Strand liegst. War alles nur ein Traum? Doch da als du aufwachst, siehst du erstaunt, dass du wieder Du lehnst dich zurück, und bald bist du eingeschlafen. Sprachgesang läuft, der dich sehr schlafend macht.

Allmählich gehst du zu einem langsamem, melodiosen und ihre Stimmen hallen in der Meereshöhle wider.
Dann beginnen die Meerjungfrauen zu singen. Du versteht ihr Sprache nicht, doch die Melodie ist schön, und schwimmen bis zu dir an. Sie probiert einen Schlick: Es ist Süßwasser. Nach dem fruchteten und eine große Muschel voller Wasser. Du Laguna. Sie bringt dir eine Platte mit Fisch und Meeresfrüchten. Sie bringt dir eine Platte mit Fisch und Meeresfrüchten und winken dir zu. Meerjungfrau zu einem Sandstrand am Rand der Lachern und winken dir zu.

c) der Gesang:

b) die Unterwassersöhle:

a) die Schwänze der Meerjungfrauen:

3. Nenne einige Adjektive für diese Elemente der Geschichte:

die dich mit ihrem Gesang einschläfern?

h) Wo sind die Meerjungfrauen,

g) Wo sitzt die Meerjungfrau?

f) Was sollst du dir um den Hals legen?

e) Was ist in der groben Muschel?

d) Wie lang ist das Haar der Meerjungfrau?

c) Was bietet dir die Meerjungfrau zu essen an?

b) Wie heißt die Meerjungfrau?

a) Was hast du an?

Mariina – in einer Lagune in einer Meereshöhle – auf einem Felsen

Meeresfrüchte – Süßwasser – eine Muschelkette – einen Badeanzug – bis zur Taille –

2. Such die Antworten zu den Fragen aus der Liste aus.

- 8.
- 7.
- 6.
- 5.
- 4.
- 3.
- 2.
- 1.

h) Du hast eine Unterwasserlagune gefunden.

g) Du überlegst, ob du umkehren sollst.

f) Du schwäfst im Sand ein.

e) Du gehst zum Schwimmen an den Strand.

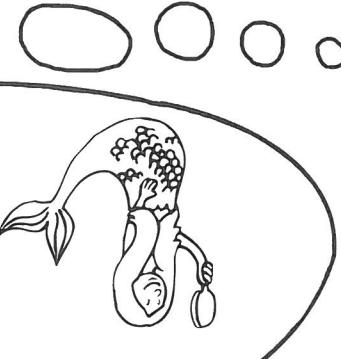
d) Du schwimnst in die Höhle.

c) Du schwimnst zu dem Felsen, auf dem die Meerjungfrau sitzt.

b) Du hörst den Gesang der Meerjungfrauen.

a) Mariina bietet dir einen Teller mit Fisch und Meeresfrüchten an.

Die Meerjungfrau



1. Bring die Sätze zu der Geschichte in die richtige Reihenfolge.



Die Meerjungfrau

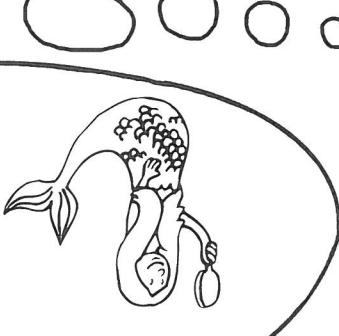
1. Wie wäre es, eine Meerjungfrau zu sein?
Schreibe Antworten zu den Fragen auf:

Wie würdest du aussiehen?

Wo würdest du leben?

Was würdest du essen?

2. Schreibe eine kurze Geschichte über eine Begegnung mit einer Meerjungfrau, und male ein Bild dazu.



Der Flug mit dem Drachen

4. Welche Antwort passt zu den Fragen? Verbinde.

- a) Womit ist der Hügel bedeckt?
b) Welche Farbe hat der Drache, wenn er schläft?
c) Womit ist der Drache bedeckt?
d) Wie fühltst du dich zuerst?
e) Was bekommst du zur Belohnung?
f) Welche Farbe nimmt der Drache am Himmel an?
g) Warum verändert der Drache seine Farbe?
h) Wohin klopft du ihm?

2. Beschreibe in einigen Worten ...

d) die Gruppe des Drachen:

Beschreibe in einigen Worten ...

die Flügelt des Drachen:

b) die Schuppen des Drachen:

c) die Flügel des Drachen: -

3. Kreise die Wörter ein, die deine Gefühle beschreiben.

erstaunt	angstlich	müdig	schüchtern	neugierig	wütend	traurig	selbstsicher	tapfer	aufgeregt	verlegen
----------	-----------	-------	------------	-----------	--------	---------	--------------	--------	-----------	----------

4. Beschreibe den Flug auf dem Drachen in einigen Sätzen.

- Der Drache könnte sich tarnen, indem er seine Farbe änderte.
- Schreibe eine Liste von Umgebungen, und nenne die Farbe,
- die der Drache annehmen würde.
3. Der Drache konnte sich tarnen, indem er seine Farbe änderte.

2. Wohin würdest du fliegen, wenn du einen Flug mit einem Drachen machen könntest? Schreibe ein paar Sätze.

... der Drache krank wäre und medizinische Hilfe brauchte?

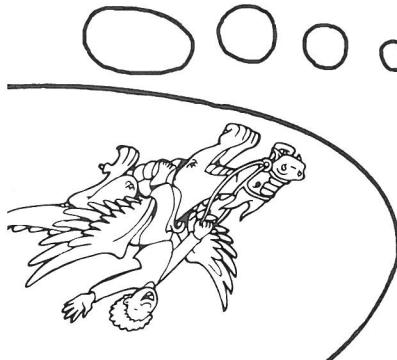
... der Drache dich in eine Höhle schleppen und nicht wieder gehen lassen würde?

... der Drache dich auffordern würde, etwas zu Fressen für ihn zu suchen?

... der Drache aufwachen und laut losbrüllen würde?

1. Der Drache in der Geschichte ist freundlich.
Doch was würdest du tun, wenn ...

Der Flug mit dem Drachen



Im Spielzeuggeschäft

Tischplatte. Achter draußen, dass ihr niemanden berührt. Schliegst die Augen.
Denkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tiefe ein,
haltest die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal. Atmet
ein .. und aus. Atmet ein und aus. Atmet weiter tiefs ein und aus, während ich euch

"Nicht gut, Frank", sagt Tom, der Soldat. "So viele Leute nehmen mich in die Hand und drücken an mir herum."

Meine schone blaue Uniform wird davon geschnürtzigt", Er klopft seine Uniform sauber:
„Ja, das kenne ich. Ein Kind hat meine Schläuche durcheinandergebracht“, beklagt sich Frank.

nicht bemerkten. Plotzlich rasen zwei Gruppen von ro-
ten Lampen den Gang entlang. Es sind zwei Roboter!
Einher ist silbern, der andere golden. Sie stecken, so
schnell sie können, mit Flakern und Lichtern auf eine
Linie auf dem Boden zu. Der silberne Roboter erreicht
sie als Ester und Jubel: „Gewonneh!“ Der goldene Ro-
boter bleibt stehen. „Ja, du hast gewonnen“, sagt er
mit blecherner Stimme. „Glickwunsch!“ Sie drehen
sich um und gehen zurück.

„Wie geht es deiner Kleinen, Lotta?“, fragt die Puppe mit den langen schwazzen Haaren.

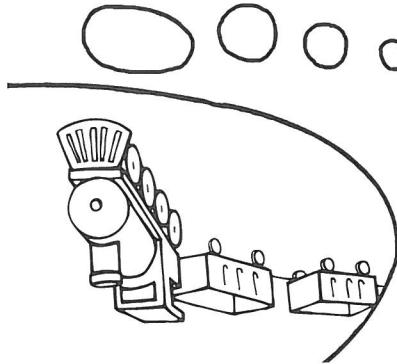
Atmete ein und aus.
tret die Luft an, und
emacht.

- Das holt sich güt an! Als du das Geschäft bestreitst,
- Siehest du, dass es voll von den neuen Spielaschen ist
- Puppen, die sprechen und gehen können, Stofftiere,
- Spiele, Sportsachen, Züge und ferngesteuerte Autos.
- Es gibt Roboter, Actionfiguren, Bauklotze und jede Art

Silzack auszuprobieren. Du verschwindest fast darin!
Der Silzack ist wunderbar bequem, und du lehnst
dich gemütlich zurück. Deine Augen fallen zu, und du

Nach einer Weile wachtet du auf. Du hörst Stimmen.
Als du die Augen öffnest, siehst du zu deinem Schre-
cken, dass alle Lichter ausgeschaltet sind. Wie lange
hast du geschlafen? Du blinkest dich um und versuchst
herauszufinden, woher die Stimmen kommen, doch
du siehst niemanden. Dann hörst du die Stimmen wie-
der. Sie sind ganz in deiner Nähe. Warum siehst du
Dabemerkst du zwei Actionfiguren, die ihre Kästen
auf dem Regal verlassen haben. Sie sind diejenigen, die
sich unterhalten! Einmal ist ein Soldat, der andere ein
Feuerwehrmann.

„Wie geht es deiner Kleinen, Lotta?“, fragt die Puppe mit den langen schwarzen Haaren. „Sie hat güt geschlafen. Und wie geht es deinem Jun-
gen, Bella?“, fragt die Puppe mit den blonden Haaren. „Er war fast den ganzen Tag über wach, und ich hatte meine liebe Noc, ihn ruhig zu kriegen!“, klagt Bella. Da kitzelt dich etwas in der Nase, und bevor du es ver-
gessen alle Licher an und du hörst, wie deine Mutter dich ruft. Schade! Alle Spielsachen stehen wieder in ih-
rem Regalen und ruhen sich nisch. Aber du kennst ihr Geheimnis, und du kommst bestimmt bald wieder, um Cheinehen!



- a) Der Sitzsack war blau.
- b) Die Uniform des Soldaten war rot.
- c) Die Haare von Bella sind grün.
- d) Die Lampen der Roboter sind schwarz.

3. Ergänze die Sätze mit den richtigen Farben. Verbinde.

Puppe Lotta:

Puppe Bella:

Der goldene Roboter:

Der silberne Roboter:

Frank, der Feuerwehrmann:

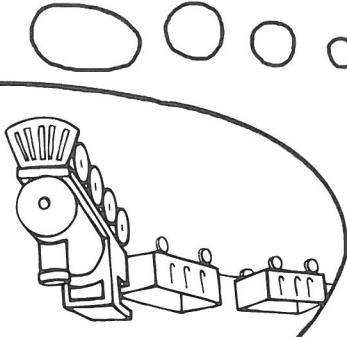
Tom, der Soldat:

die du in der Geschichte erfahren hast.

2. Schreibe Informationen über die Spielachen auf,

- a) Du hast keine Lust mehr, Falsch
- b) Deine Mutter möchte nicht, dass du Falsch
- c) Im Spielzeuggeschäft gibt es viele Falsch
- d) Du setzt dich in einem bequemen Lehnsessel. Falsch
- e) Als du aufwachst, ist es dunkel. Falsch
- f) Der Feuerwehrmann mag es nicht, Falsch
- g) Der goldene Roboter gewinnt das Rennen. Falsch
- h) Die Puppen heißen Ruby und Ella. Falsch
- i) Beide Babys haben den ganzen Tag geschlafen. Falsch
- j) Du wachst auf und hörst, wie deine Mutter dich ruft. Falsch

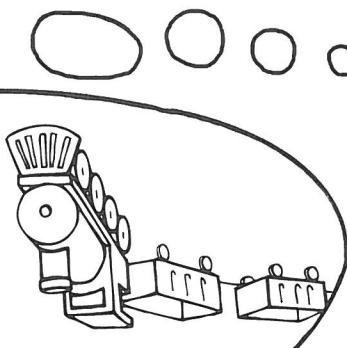
1. Lies diese Sätze zu der Geschichte.



Im Spielzeuggeschäft

Im Spielzeuggeschäft

1. Stelle eine Liste mit allen Spielzeugen zusammen,
die du in einem Spielzeuggeschäft finden kannst.



2. Wähle dein Lieblingsspielzeug aus. Stelle dir vor, du hast es gekauft
und mit nach Hause genommen. In der Nacht weckt dein Spielzeug dich auf.
Schreibe eine Geschichte über dein erstes Spielzeug.

1. Stelle eine Liste mit allen Spielzügen zusammen,
die du in einem Spielzeuggeschäft finden kannst.

3. Denke dir ein neues Spielzeug aus. Beantwort die folgenden Fragen.

Wie sieht es aus?

Was kann man damit machen?

4. Mal ein Bild von deinem Spielzeug.

Im Schloss des Riesen

Zeit für unsre Kopjino-Geschichte! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die Tischplatte. Achtet darauf, dass ihr niemanden berührt. Schliegt 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 sage Geschichts- und Lesetipps.

Pilotzlich, ohne Vorwarnung, droht sich der Riese um und sieht dich. „Grundgütiger“, schreit er und lässt mit

which had in some top white and dark Mitteraggiessell

Doch dann breite sich ein Lächeln auf seinem Gesicht

„Na güt“, meint der Riese. „Mochtest du ein bisschen Suppe, bevor du dich auf den Heimweg machst?“, Was ist denn drin?“, fragt du.

„Lach will gar nichts“, versichert du. „Ich glaube, ich kann es nicht.“ „Klauen willst ...“

„Wachsen immer wieder nach. Aber falls du mir etwas ausstreichst, nützt es schon wieder! Diese Dioden kommen in allen möglichen Formen und Größen.“

Das Klinigt güt. Der Riese beugt sich herunter und hebt
dich behutsam auf den Tisch. Er füllt etwas Suppe in
eine Untertasse, die so groß ist wie ein kleines
Schwimmbekken. Die Suppe ist kostlich, und du lissst
alles auf.

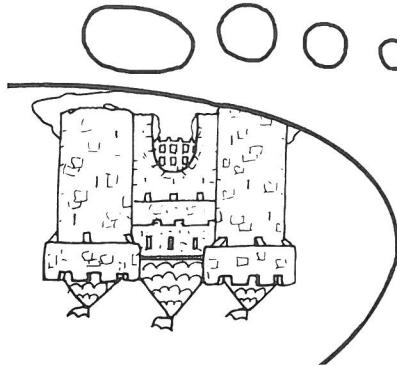
„Lach muss jetzt los“, sagst du. „Und danke für die Suppe!“
„Oh, bitte schön!“, sagt der Riese, als er dich wieder auf
den Boden setzt. „Schau mal wieder vorbei!“

Du gehst zurück zu der Bohnenranke. Du kleinerst hi-
nunter, und küm berührten deine Füße den Boden,

verschwindet sie vor deinen Augen! Vielleicht findet

du eines Tages eine neue riesige Bohnenranke!

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



angstlich – froh – erleichtert

über den Zeitpunkt in der Geschichte, zu dem du dich so gefühlt hast.

3. Wähle eines der Gefühle aus der folgenden Liste aus. Schreibe ein paar Sätze

Beispiel 3:

Beispiel 2:

Beispiel 1:

Nenne drei Beispiele.

2. Woran konntest du erkennen, dass du im Land der Riesen bist?

8.
7.
6.
5.
4.
3.
2.
1.

h) An der Pfanne wachsen Bohnen.

g) Der Riese hebt dich auf den Tisch.

f) Du siehst ein Stück Land auf der Spitze der Ranke.

e) Der Riese lässt seine Ruhrlöffel fallen.

d) Die Bonneranke verschwindet vor deinen Augen.

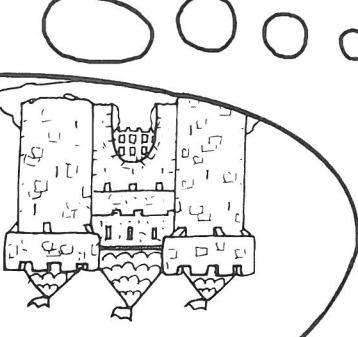
c) Der Riese fragt dich, ob du etwas Suppe möchtest.

b) Du machst einen Spaziergang im Grünen.

a) Du kommst in die Küche des Riesen.

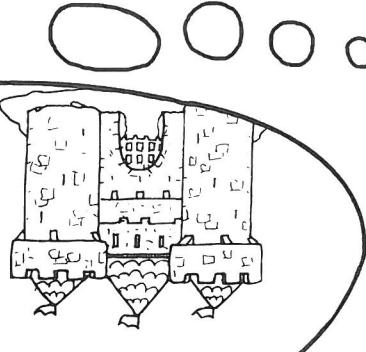
1. Bringe diese Sätze zu der Geschichte in die richtige Reihenfolge.

Im Schloss des Riesen



Im Schloss des Riesen

1. Notiere zehn Fraggen, die du dem Riesen stellen möchtest.



2. Wähle eine der Fragen aus, und schreibe eine mögliche Antwort des Riesen dazu.

1. Notiere zehn Fragene, die du dem Riesen stellen möchtest.



Hört gut zu.

eine Geschichtewerse.

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

Cut. Nur setzt euch langsam wieder auf. Wir sind fertig. Gut gemacht.

Fisch! Jetzt ist es Zeit, zu gehen. Und zum Mittagessen gibt es Luftröhren. Es ist ein großer Fisch, fast so groß wie der Lich sieht du auch einen silbernen Schimmel durch die zu schmerzen, und es scheint ewig zu dauern. Schließt- sich deine Angelrute, als der Fisch den Haken schläckt. Du wirstest geschnürt, was nun passiert. Dann beginnt an wohnt sich. Du wickelt weiter auf, denn Arme fangen an len, doch das ist ganz schön schwierig, denn der Fisch jetzt ist es so weit. Du beginnst, deine Leine einzuhö- Du wickelt geschnürt ab, was nun passiert. Dann beginnt die Luft fliegen. Mit einem „Plopp“ landet sie im Wasser. Doch diesmal ist es keine Kralle, das ist ein Fisch! Plötzlich spürst du ein kraftiges Rucken an deiner Lein- Land gezogen wird.

die Luft, als ein großer Fisch am Ende der Leine an der spritzt auf, und ein silberner Schimmel fliegt durch dein Oskel seine Angelrute durch Rollie wickelt. Was- dest du stundenlang dort stehen und warten. Wo sind denn bloß die Fische geblieben? Dann sieht du, wie Nun heißt es wieder warten. Es kommt dir vor, als wür- Luft fliegen. Mit einem „Plopp“ landet sie im Wasser, einer raschen Bewegung nach vorwärts schnellen und lässt niemals du die Angelrute nach hinten, lässt sie mit die Leine nach. Du siehst Haken und Senker durch die einen raschen Bewegung nach vorwärts schnellen und lässt und du wickelt noch etwas Leine von der Rollie. Nur eine Lastige Kralle. Es ist eine Kralle. Da siehst dir deinen Koder an. Es ist noch ein Stück- zurückwirfst

Kralle vom Haken losmacht und sie ins Wasser Nur eine Lastige Kralle! Dein Oskel lacht, als du die kommt dein Fang an die Oberfläche. Es ist eine Kralle! So schnell wie möglich wickelt du die Schnur auf. Da Da beift etwas an deinem Koder an. Es ist noch ein Stück- zurückwirfst

dich ein Rück an der Angelleine aus deinen Tagträumen. und du lässt deine Gedanken treiben. Platzlich reift Wasser im Fluss schimmern. Es ist sehr friedlich hier, Die Winzersonne ist aufgegangen und lässt das blaue Fisch anbedingt. Ihr steht beide ruhig da und wartet darauf, dass ein viel weiter warten als du! seien Haken und Senker durch die Luft. Er kann sie schnellen Bewegung des Handgelenks schleuderter er Oskel kommt und stellt sich neben dich. Mit einer Kettenrst dann die Uferböschung wieder hinzu. Dein die Luft fliegen. Mit einem „Plopp“ landet sie im Wasser, lässt die Leine nach. Du siehst Haken und Senken und mit einer raschen Bewegung nach vorwärts schnellen und dann nimmt du die Angelrute nach hinten, lässt sie Du gehst zum Wasser. Du machst die Rolle bereit, zurrecht und befestigt ein Stück an deinem Haken. Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht erst auf. Du folgst deinem Oskel zum Fluss hinunter. Es ist noch früh am Morgen, die Sonne geht gerade einem Schniederbret und den Kodern.

Senke, außerdem einen Eimer mit einem Messer, Du gehst mit deinem Oskel zum Fluss hinunter. Du hast die Notizge Aufrüstung für dich dabei – Rute, Rolle, Haken und hatst du eine Stiefel an den Fußgen. Passend zu den Socken und hohe Stiefel an den Fußgen. Während ich euch an, eine lange, gefütterte Hose, gestreifte Wollsocken du ein warmendes Unterhemd. Du hast eine Wolljacke du dich direkt angezogen. Unter deinem Hemd tragest Hörte gestreifte Mütze auf dem Kopf.

Hörte gestreifte Mütze auf dem Kopf. Du gehst mit deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Es ist noch früh am Morgen, die Sonne geht gerade

einem Schniederbret und den Kodern.

Senke, außerdem einen Eimer mit einem Messer,

Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht

erst auf. Du folgst deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Du gehst zum Wasser. Du machst die Rolle bereit,

zurrecht und befestigt ein Stück an deinem Haken.

Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht

erst auf. Du folgst deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Du gehst mit deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Es ist noch früh am Morgen, die Sonne geht gerade

einem Schniederbret und den Kodern.

Senke, außerdem einen Eimer mit einem Messer,

Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht

erst auf. Du folgst deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Du gehst zum Wasser. Du machst die Rolle bereit,

zurrecht und befestigt ein Stück an deinem Haken.

Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht

erst auf. Du folgst deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Du gehst mit deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Es ist noch früh am Morgen, die Sonne geht gerade

einem Schniederbret und den Kodern.

Senke, außerdem einen Eimer mit einem Messer,

Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht

erst auf. Du folgst deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Du gehst zum Wasser. Du machst die Rolle bereit,

zurrecht und befestigt ein Stück an deinem Haken.

Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht

erst auf. Du folgst deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Du gehst mit deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Es ist noch früh am Morgen, die Sonne geht gerade

einem Schniederbret und den Kodern.

Senke, außerdem einen Eimer mit einem Messer,

Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht

erst auf. Du folgst deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Du gehst zum Wasser. Du machst die Rolle bereit,

zurrecht und befestigt ein Stück an deinem Haken.

Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht

erst auf. Du folgst deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Du gehst mit deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Es ist noch früh am Morgen, die Sonne geht gerade

einem Schniederbret und den Kodern.

Senke, außerdem einen Eimer mit einem Messer,

Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht

erst auf. Du folgst deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Du gehst zum Wasser. Du machst die Rolle bereit,

zurrecht und befestigt ein Stück an deinem Haken.

Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht

erst auf. Du folgst deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Du gehst mit deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Es ist noch früh am Morgen, die Sonne geht gerade

einem Schniederbret und den Kodern.

Senke, außerdem einen Eimer mit einem Messer,

Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht

erst auf. Du folgst deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Du gehst zum Wasser. Du machst die Rolle bereit,

zurrecht und befestigt ein Stück an deinem Haken.

Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht

erst auf. Du folgst deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Du gehst mit deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Es ist noch früh am Morgen, die Sonne geht gerade

einem Schniederbret und den Kodern.

Senke, außerdem einen Eimer mit einem Messer,

Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht

erst auf. Du folgst deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Du gehst zum Wasser. Du machst die Rolle bereit,

zurrecht und befestigt ein Stück an deinem Haken.

Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht

erst auf. Du folgst deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Du gehst mit deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Es ist noch früh am Morgen, die Sonne geht gerade

einem Schniederbret und den Kodern.

Senke, außerdem einen Eimer mit einem Messer,

Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht

erst auf. Du folgst deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Du gehst zum Wasser. Du machst die Rolle bereit,

zurrecht und befestigt ein Stück an deinem Haken.

Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht

erst auf. Du folgst deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Du gehst mit deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Es ist noch früh am Morgen, die Sonne geht gerade

einem Schniederbret und den Kodern.

Senke, außerdem einen Eimer mit einem Messer,

Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht

erst auf. Du folgst deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Du gehst zum Wasser. Du machst die Rolle bereit,

zurrecht und befestigt ein Stück an deinem Haken.

Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht

erst auf. Du folgst deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Du gehst mit deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Es ist noch früh am Morgen, die Sonne geht gerade

einem Schniederbret und den Kodern.

Senke, außerdem einen Eimer mit einem Messer,

Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht

erst auf. Du folgst deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Du gehst zum Wasser. Du machst die Rolle bereit,

zurrecht und befestigt ein Stück an deinem Haken.

Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht

erst auf. Du folgst deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Du gehst mit deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Es ist noch früh am Morgen, die Sonne geht gerade

einem Schniederbret und den Kodern.

Senke, außerdem einen Eimer mit einem Messer,

Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht

erst auf. Du folgst deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Du gehst zum Wasser. Du machst die Rolle bereit,

zurrecht und befestigt ein Stück an deinem Haken.

Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht

erst auf. Du folgst deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Du gehst mit deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Es ist noch früh am Morgen, die Sonne geht gerade

einem Schniederbret und den Kodern.

Senke, außerdem einen Eimer mit einem Messer,

Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht

erst auf. Du folgst deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Du gehst zum Wasser. Du machst die Rolle bereit,

zurrecht und befestigt ein Stück an deinem Haken.

Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht

erst auf. Du folgst deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Du gehst mit deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Es ist noch früh am Morgen, die Sonne geht gerade

einem Schniederbret und den Kodern.

Senke, außerdem einen Eimer mit einem Messer,

Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht

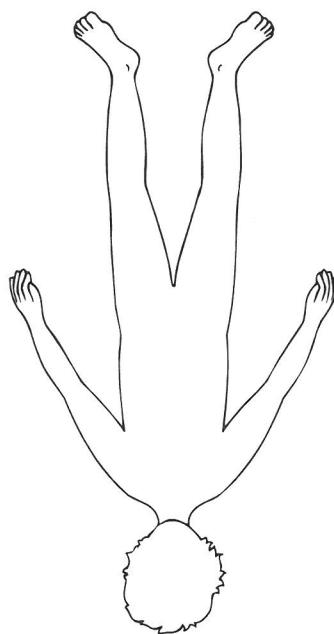
erst auf. Du folgst deinem Oskel zum Fluss hinunter.

Du gehst zum Wasser. Du machst die Rolle bereit,

zurrecht und befestigt ein Stück an deinem Haken.

Deine Angel ist schon vorbereitet, Haken und Gewicht

Anglerglück

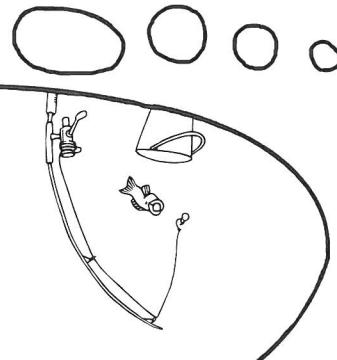


3. Male ein Bild, auf dem zu sehen ist, was du zum Angeln angezogen hast.
- In der Geschichte werden sieben Kleidungsstücke genannt.

2. Beschreibe in ein paar Sätzen, wie man eine Angelleine auswirft.

- a) Was hat dasselbe Muster wie deine Mütze?
 - essen
 - Winter
 - eine Krabbe
 - deine Socken
 - dein Onkel
 - Wer befreist den Käder an deiner Leine?
 - Was passiert mit der Sonne?
 - sie geht auf
 - du
 - zu Fuß
 - Wer fängt den kleineren Fisch?
 - Was willst du mit dem Fisch machen?

1. Welche Antwort passt zu den Fragen? Verbindet.



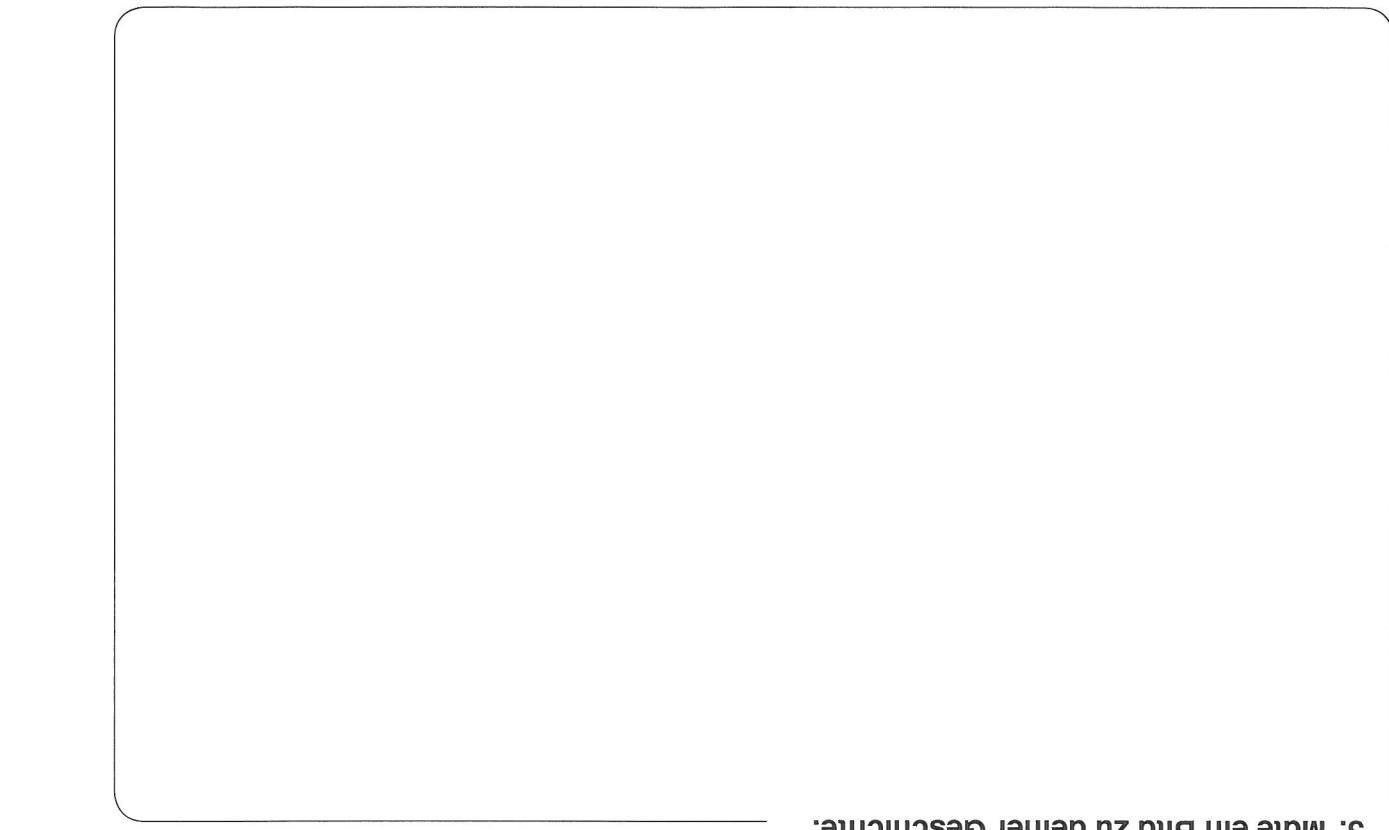
Anglerglück

Anglerglück



1. Stelle eine Liste all der Sachen zusammen,
die du beim Angeln fangen kannst.
2. Wähle eine deiner Ideen aus. Beschreibe in einer Geschichte,
wie du das Tier (oder den Gegenstand) gefangen hast.
3. Bevor du die Geschichte in dein Heft schreibst,
mache dir hier ein paar Notizen.

3. Male ein Bild zu deiner Geschichte.



Der Ritt auf dem Elefanten

Zettel für unseres Kopfskino-Geschichtchen! 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 Zelt langlebig aktiv zu zuhören. Nun atmet ihr tief ein, halte die Luft an und atmet dann langsam aus. Macht das noch einmal! Atmet ein ... und aus. Atmett ein und aus. Atmet weiter tief ein und aus, während ich euch eine Geschichte erzähle.

Das war ein schöner Ritt durch den Schungel!
Knie geht, um dich absteigen zu lassen.
Mas Gesicht ein breites Lächeln zu sehen, als er in die
du eine schöne Abkühlung; Und du meinst, auf Bur-
spritzt es in einem Schwung über euch her. Jetzt hast
Wasser. Mit dem Russel saugt er Wasser auf und
Burmableibt nicht am Ufer stehen, sondern geht ins
gehet darauft zu. Er wird Durst haben, denkt du. Doch
du einen Fluss mit einem großen Wasseroch. Burma
Ende des Wandergangs erreicht Links von euch sieht
Bald darauft kommt ihr zu einem Dorf. Ihr habt das
erlich versteht. Und zum Glück wird er langsamer!
Festhalten. „Stopp, Burma!“, schreist du und hoffst, dass
laufen! Das geht richtig schnell, und du musst dich gut
scheintlich in die Seite. Und auf einmal beginnt er zu
strecken sie vor sich aus und trifft Burma dabei ver-
einzigte Problem ist, dass dir die Beine einschafen. Du
wegung hin und her. Es ist unendbar hier oben! Das
euch Schritt halten kann. Du schaukelt bei jeder Be-
Burma trotzt langsam los, sodass der Anführer neben
sicher weit oben, fast so hoch wie die Baumwipfel!

Du hältst dich gut an Burmas Fülliger Haut fest. Du bist
gleich hinter den Ohren. Er reicht dir dein Gepäck, und
dann kann es losgehen. „Hoch, Burma!“, ruft der An-
führer. Pötzlich steigt du in die Luft!

seine Sicht, und der Anführer hebt dich an deine ge-
sundheit Beim hoch, bis du auf Burmas Rücken sitzt,
gleich hinter den Ohren. Er reicht dir dein Gepäck, und
dann mit den Hinterbeinen in die Knie. Du hüpfst an
Der riesige Elefant setzt erst mit den Vorderbeinen und
den Russel und berührt sein ihm zu Gefallen, denn er hebt
den Russel und berührt sein ihm zu Gefallen, denn er hebt
merkwürdig an!

Wischpiute: Achter dermaul, dass in meindader Berrnur, Schmiesjat die Augen.
Denskt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein,
haltet die Luft an und atmet dann langsam aus. Maccht das noch einmal: Atmet
ein .. und aus. Atmet ein und aus. Atmet weiter tief ein und aus, während ich euch
eine Geschichtje erzelle

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

Hört gut zu.
Du bist mittleren im Dschungel. Es ist heilig hier. Seit drei
Stunden seiid ihr nun schon unterwegs. Du trägst dein
ne schwere Campingsausrüstung auf dem Rücken, du
schwitzt, und deine Beine tun dir weh. Pilotzlich rutschst du
aus und fällt hin. Auf! Dein Knöchel tut weh!
Der Anführer eurer Gruppe kommt und sieht sich dei-
nen Fuß an. Das Gleink ist nicht gebrochen, doch du
kannst nicht auftreten. Wie sollst du nur aus dem
Dschungel hinauskommen? Bis zum Ende des Wande-
weges ist es noch weit. Euer Anführer sieht jedoch gar
nicht besorgt aus. Er steht auf, steckt die Fingern in den
Mund und stößt ein kurzen, schrillen Pfiff aus. Dann
horcht er. Du horchst ebenfalls, doch du kannst nichts
kennen hören. Und du hörst es auch: Blätter ras-
schen, Zweige knacken – da ist etwas Großes im
schein. Pilotzlich kommt der Elefant durch die Bäume
auf die Lichthung. Du sitzt immer noch am Boden, und
der Elefant kommt dir vor wie ein Riese. Du hast
Angst, doch da geht der Anführer auf den Elefanten
zu und reibt seine Hand an seinem Kopf. Und dem
Deren Elefant sagt: „Du brauchst keine Angst zu haben.
Der Anführer sagt: „Du brauchst keine Angst zu haben. Er ist
groß und stark und wird dich tragen.“
Elefanten gefällt es!
Der Anführer sagt: „Du brauchst keine Angst zu haben. Er ist
groß und stark und wird dich tragen.“
Das Kind wunderbar! Du hilfst zu eurem Anführer
hinterher und fragst, ob du Burma auch streichen
kannst. „Natürlich“, sagt er. „Er möchte dich auch
kennenlernen.“

Der Ritt auf dem Elefanten



1. Lies diese Stze zu der Geschichte.

Kreise „Richtig“ oder „Falsch“ ein.

a) Du tragest schweres Gepck auf dem Rücken. Richtig Falsch

b) Dein Anführer weiß nicht, wie er dich transportieren soll. Richtig Falsch

c) Du hörst den Elefanten, bevor du ihn siehst. Richtig Falsch

d) Der Elefant ist weiblich. Richtig Falsch

e) Burma lässt sich nicht gern anfassen. Richtig Falsch

f) Burma reagiert schnell auf Befehle. Richtig Falsch

g) Du trittst Burma verschenktlich in die Stelle. Richtig Falsch

h) Burma ist wasserscheu. Richtig Falsch

2. Es ist deutlich zu merken, dass Burma gut erzogen ist.

Nenne drei Beispiele dafür.

Beispiel 2:

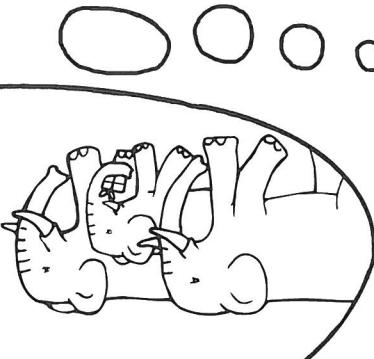
Beispiel 3:

3. Zeichne eine Karte von deiner Reise durch den Dschungel.

Made den Dschungel, den Wanderrweg, die Stelle,
an der du dir den Knochel verletzt hast, deinen Ritt auf dem Elefanten,

die Stelle, an der Burma losrannte, das Dorf, das Wasserloch.

Der Ritt auf dem Elefanten



1. In der Geschichte wird Burma als gut trainierter Elefant geschildert. Stelle eine Liste aller Dinge auf, die er konnte.

2. Wenn du einen Elefanten trainieren musstest, welche Dinge würdest du ihm beibringen? Notiere drei Ideen, und erläutere sie.

3. Idee:

2. Idee:

1. Idee:

3. Stelle dir vor, du hast einen Elefanten als Haustier! Entwirf ein Gebäude, in dem er oder sie leben könnte.

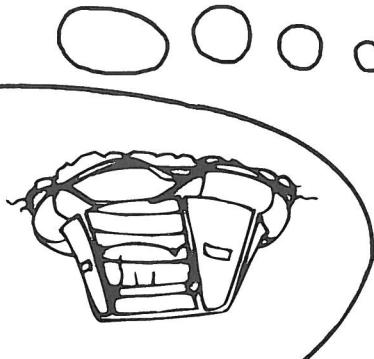
Hört gut zu.
Zeit für unsere Kopfkino-Geschichten! Beugt euch vor, und legt den Kopf auf die Tischplatte. Achtet darauf, dass ihr niemanden berührt. Schliegt die Augen.

Dennkt daran, dass wir lernen, eine Zeit lang aktiv zuzuhören. Nun atmet ihr tief ein, hältet 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 ein .. und aus. Atmet ein und aus. Atmet dan langsam aus. Macht das noch einmal: Atmet ein .. und aus. Atmet ein und aus. Atmet tieg ein, hältet die Luft an, und Wir atmen wieder dreimal tief ein und aus. Atmet tieg ein, hältet die Luft an, und am Bootstrand fest. Das macht Spaß! Rechts und links am Bootrand habt wie- Nun habt ihr die Schulucht durchfahren und habt wie- der offenes Wasser vor euch. Doch dies ist kein ru- higes, grünes Wasser. Es ist weißes Wasser! Überall schäumen und brodeln die Wellen! Ihr müsst im Flussbett sen, dass ihr den Glatten, flachen Felsen im Flussbett ausweicht. Dazu müsst ihr alle Gemeinsam sehr schnell paddeln. Das Wasser droht euch in den Ohren, und nun schwappen die Wellen über den Rand ins Boot. Daß Boot baut sich auf wie ein wildes Pferd! Und ihr könnt nichts weiter tun, als die Bewegungen des Bootes mitzumachen und alle Einzelheiten dieser Fahrt zu erleben!

Pilotisch kracht ehrdarf auf, dass Boot so schnell wie möglich leer alle helfen mit, das Boot so schnell wie möglich leer voller Wasser! „Schöpfen“, ruft der Bootsführer, und zu schöpfen. Bald ist es geschafft! Pilotisch kracht ehrdarf auf, dass Boot so schnell wie möglich leer voller Wasser! „Schöpfen“, ruft der Bootsführer, und zu schöpfen. Bald ist es geschafft! Da siehst du, dass ihr den schlimmsten Teil des Flusses Da sieht ihr, Dein Herz hämmert wild in deiner Brust, und du meinst, jeder müsste es hören können. Doch als du dich umsiehst, fällt dir auf, dass die anderen im Boot auch ganz erledichter wirken! Das war eine echte Wildwasserfahrt! Du hast Angst gehabt, aber du glaubst, dass du so etwas eines Tages noch einmal machen möchtest!

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

Die Wildwasserfahrt



- a) Linsgesamt waren fünf Leute bei der Fahrt dabei. Richtig Falsch
 b) Du wolltest eigentlich ganz vorn sitzen. Richtig Falsch

4. Richtig oder falsch?

ist nützlich, weil ...

Ausrüstungsgegenstand Nr. 4:

ist nützlich, weil ...

Ausrüstungsgegenstand Nr. 3:

ist nützlich, weil ...

Ausrüstungsgegenstand Nr. 2:

ist nützlich, weil ...

Ausrüstungsgegenstand Nr. 1:

Erläutere, weshalb sie nützlich sind.

3. Liste die vier Ausrüstungsgegenstände auf, die du auf der Fahrt trägst.

d) Am Ende der Fahrt:

c) Das weiße Wasser:

b) Die Schlucht:

a) Am Anfang des Flusses:

2. Beschreibe die einzelnen Abschnitte des Flusses.

e) Am Ende des Flusses:

d) Im weißen Wasser:

c) In der Schlucht:

b) Am Anfang des Flusses:

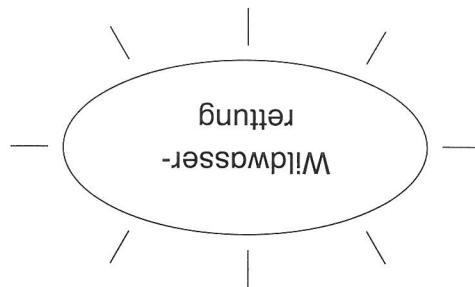
a) Bevor die Fahrt losgeht:

erleichtert – nervös – angstlich – froh – ruhig

mit einem Wort aus der Liste.

1. Beschreibe deine Gefühle in den angegebenen Situationen

Die Wildwasserfahrt



1. Stelle dir vor, du untermirfst eine Wildwasserfahrt.
Überlege dir, welche positiven und negativen Aspekte eine solche Fahrt hat.
2. Stelle dir vor, du fallst aus dem Schlauchboot!
Sammle Worte, die du verwenden konntest, und schreibe sie in das abgebildete Feld.
Beschreibe in ein paar Satzen, was passiert und wie du gerettet wirst.

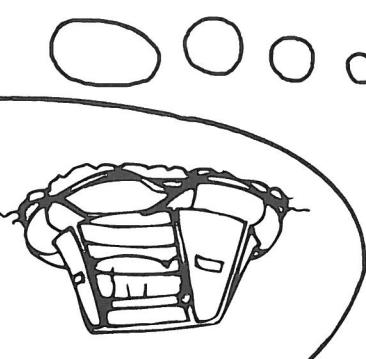
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
-------------------------------	-------------------------------

negativ

positiv

1. Stelle dir vor, du untermirfst eine Wildwasserfahrt.

Überlege dir, welche positiven und negativen Aspekte eine solche Fahrt hat.



Die Wildwasserfahrt

Der fliegende Teppich

1. Lies diese Sätze zu der Geschichte.

Kreise „Richtig“, oder „Falsch“, ein.

a) Dir fällt ein dunkler Fleck in der Felswand auf. Richtig Falsch

b) Die Höhlendecke ist sehr hoch. Richtig Falsch

c) Das merkwürdige Ding jagt dir Angst ein. Richtig Falsch

d) Der Teppich ist gelb, rot und lila. Richtig Falsch

e) Er erinnert dich an einen Hund. Richtig Falsch

f) Der Teppich will nicht, dass du auf ihm fliegst. Richtig Falsch

g) Während des Fluges hältst du die Arme hoch über dem Kopf. Richtig Falsch

h) Du wirst nass, weil es regnet. Richtig Falsch

i) Der Teppich lässt dich vor der Höhle absteigen. Richtig Falsch

j) Du möchtest noch einmal mit dem Teppich fliegen. Richtig Falsch

2. Schreibe ein paar Sätze über ...

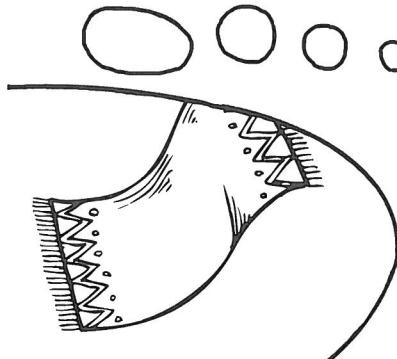
a) das Wetter:

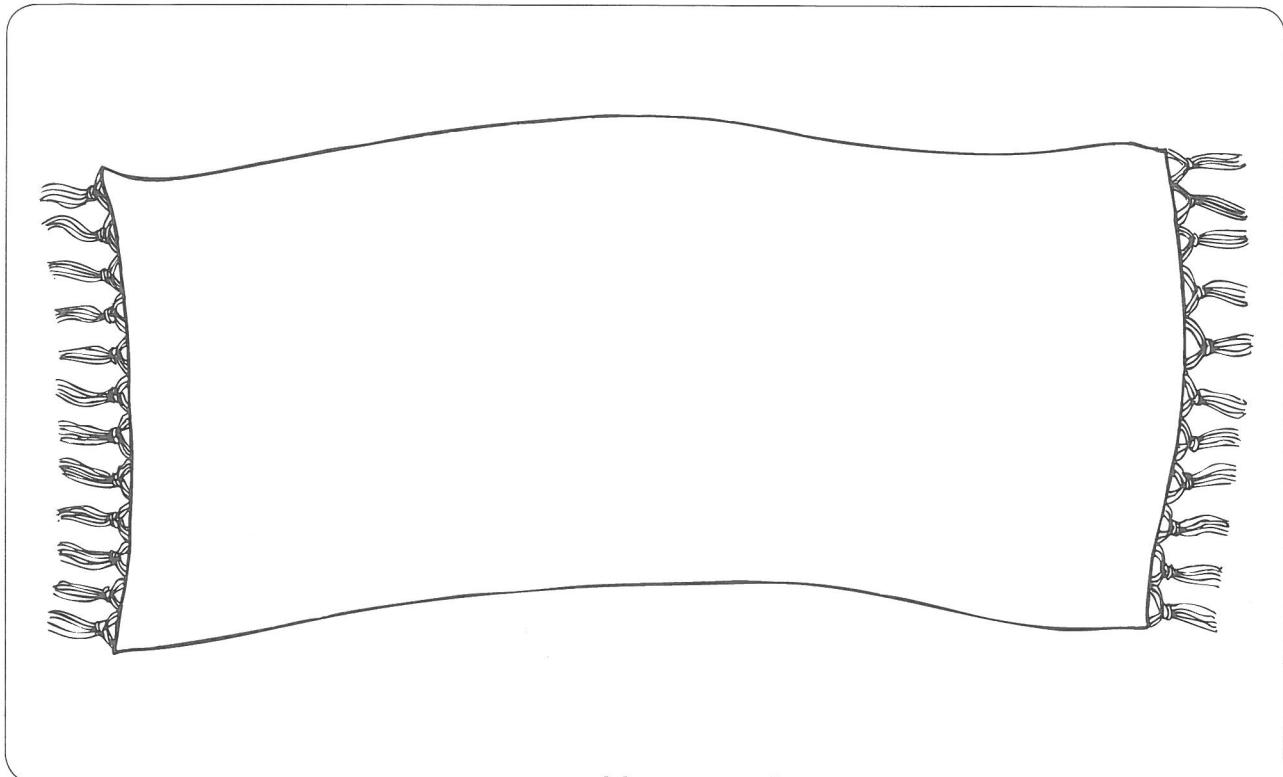
c) den Fluss:

b) die Höhle:

d) das Wetter:

3. Zeichne die Flugroute des fliegenden Teppichs über das Land,
- die Felsen, die Höhle, die Bäume, den Fluss, den Wasserfall bis zur Rückkehr zu deinem Haus auf. Beschriffe jeden Abschnitt der Reise.





3. Entwirft deine persönlichen filiegenden Teppiche.

© Verlag an der Ruhr • Postfach 10 22 51 • 45422 Mülheim an der Ruhr • www.verlagruhr.de • ISBN 978-3-8346-0339-5

Ich möchte dort hinfliegen, weil ...

Out

warum du dort hinfliegen möchtest.

2. Suchen einem Ort aus deiner Liste aus. Beschreibe in ein paar Sätzen,

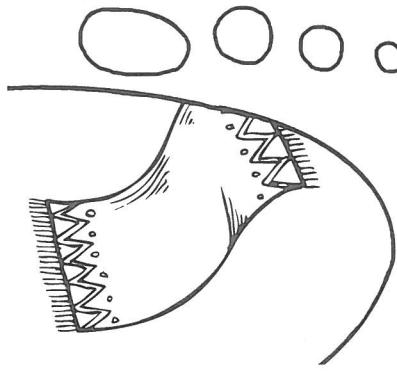
die du beschreien möchtest

Teppe ich hättest? Stelle eine Liste aller Ort zusammen,

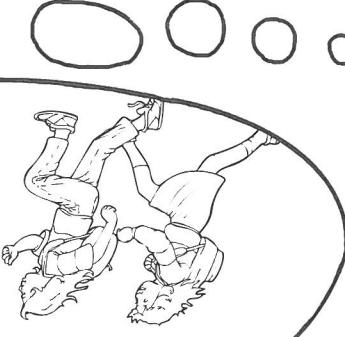
1. Wohin würdest du fliegen, wenn du einen Fliegenorden



Der fliegende Teppich



Der Wettkauf



1. Bring die Sätze zu der Geschichte in die richtige Reihenfolge.

- a) Dir ist heiß, und du schwitzt.
- b) Du stellst dich an der Startlinie auf.
- c) Du überholst den gelben Läufer.
- d) Du schüttest dir Wasser über den Kopf.
- e) Du hast den Wettkauf gewonnen.
- f) Du überholst den grünen Läufer.
- g) Du wirst geschnaubt und geschoben, als die Läufer den Wettkampf starten.
- h) Du schaffst es, im vorderen Bereich des Hauptfeldes zu bleiben.

Was du trägst: _____

2. Beschreibe in einigen Sätzen, ...

- 1. _____
- 2. _____
- 3. _____
- 4. _____
- 5. _____
- 6. _____
- 7. _____
- 8. _____

Was du mit Wasser machst: _____

1. Becher: _____

2. Becher: _____

3. Becher: _____

3. Beschreibe, wie du dich am Ende des Wettkaufs körperlich fühlst:



Der Wettkampf

1. Das war ein hartes Rennen. Schreibe auf, welche Gefühle du während des Laufes gehabt haben konntest:

Vor dem Lauf:

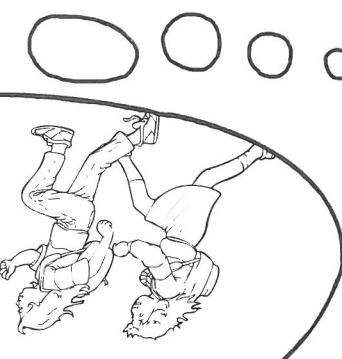
Während des Laufs:

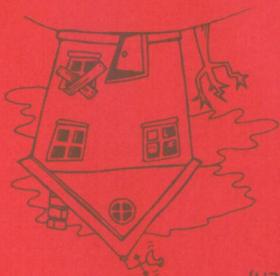
Nach dem Laut:

2. In der Geschichtsläufst du ein gutes Rennen, doch das wird nicht immer so sein. Welche Dinge können bei einem Wettkauf schiefgehen?

2. In der Geschichte lautet ein guter Rennnen, doch das wird nicht

Während des Laufs:	_____
Nach dem Lauf:	_____





1. a) knirschig, b) rutschig, c) falsch, d) falsch,
e) rutschig, f) falsch, g) falsch, h) rutschig, i) falsch,
j) falsch, k) rutschig
2. a) falsch, b) rutschig, c) falsch, d) falsch,
e) falsch, f) knarrt, g) quietscht
Das Spülhaus – Seite 33

1. a) in den Boxen, b) Reklaue, c) auf einen Hocken,
d) rot, e) Feuerhemmendes Material, f) Mess-
dröhnen, ohne Rückstöße, mit Überrollkäfig,
2. Rennauto: hellrot, voller bunter Reklaue, Motor
instrumente: (g) Zweif, h) die langsame Runde
3. Gebern Sie einem Punkt für jedes der folgenden Elemente: Boxengasse, vorde re Gerade, Kurven,
hinterre Gerade
Das Spülhaus – Seite 33

1. a) falsch, b) rutschig, c) falsch, d) falsch, e) rutschig,
f) falsch, g) falsch, h) falsch, i) rutschig, j) falsch,
k) falsch
Das Schiffsrack – Seite 27

1. 1) e, 2) f, 3) g, 4) a, 5) b, 6) d, 7) g, 8) h
Eine kleine Geschichte – Seite 24

1. a) Maske, Schnorchel, Tauchflossen,
b) eine Schwimmweste, c) ein Tauchlehrer,
d) Du springst von der Plattform, e) eine Muranen,
f) Er sieht einen Stachelfisch, g) Ja
Unter Wasser – Seite 21

1. 1) b, 2) c, 3) a, 4) e, 5) f, 6) g, 7) d, 8) h
Die Mondlandung – Seite 6

Lösungen

1. Gebern Sie einen Punkt für jedes der folgenden Elemente: hohe Baum, Vogel, Farn, Straucher, Moospolster, Flusslauf, Treppen, Wasserfall
2. Gebern Sie einen Punkt für jedes der folgenden Elemente: Vögelsang, Plastikmeds Wasser, Rascheln der Blätter, rauschender Wasserfall
3. a) F, b) R, c) F, d) R, e) F
Der Waldspaziergang – Seite 18

1. a) Kürze Hose, T-Shirt, Schwimmweste, Kappe,
b) warm, windstill, blauer Himmel mit weißen Wolken
c) klein, blau, aus Holz
d) dunkelblau, klar
e) ja, weil es friedlich ist und es viel zu sehen gibt
f) groß, orange, so groß wie deine Hand,
g) riesige Scheren und Beine
h) falsch
Das Ruderboot – Seite 15

- 1.a) Riesenrad
2.) Geisterbahnen
3.) Achterbahnen
1.b) Geberntiefe Antwort einen Punkt.
2.a) Pferdekutschen, Spiegelkabinett, Raketenkarussell
2.b) Eine Portion Zuckerwatte kaufen
3. a) falsch, b) rutschig, c) falsch, d) rutschig, e) rutschig,
f) falsch, g) falsch, h) falsch, i) rutschig, j) falsch
Das Ruderboot – Seite 15

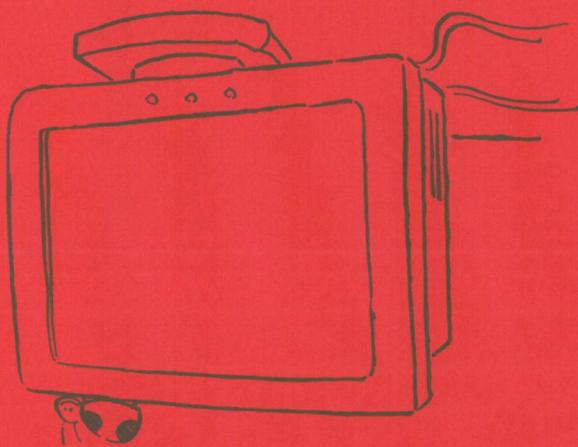
1. 1) b, 2) e, 3) g, 4) d, 5) a, 6) f, 7) c, 8) h
Die Bergwandernng – Seite 9

1. a) falsch, b) beschleunigen, c) blaue, d) kleinere,
e) Anschmälern, f) staußig, g) keine, h) Krater,
i) macht Spaß, j) traurig, k) Astronaut
3. Die Kinder bekommen für jedes der folgenden Elemente einen Punkt: Countdown, Start, Bewältigen
Drehnen, Raumschiff erzierten, Krautet drücken dich
in den Sitz

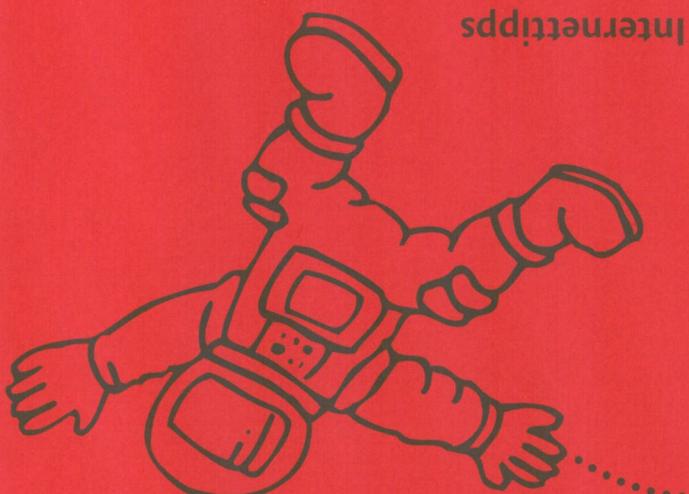
2. Für jedes Element am rutschigen Platz einen Punkt,
ein weiterer Punkt für die korrekte Bezeichnung.

1. a) Ritter – Seite 12

www.verlaggruher.de
Die in diesem Werk angegebene Internetadresse haben wir geprüft (Stand August 2007).
Da sich Internetadressen und deren Inhalte schnell verändern können, ist nicht auszuschließen, dass unter einer Adresse inzwischen ein ganz anderer Inhalt angeboten wird. Wir konnen daher für die angegebenen Internetseiten keine Verantwortung übernehmen.



<http://ohrenspitzerzbildung-rp.de/>
<http://www.stiftung-zuhoren.de/>
Informative Seiten rund ums Zuhörenübern,
Horclubs, Hintergrundinformationen und Trainingsprogramme zum Thema:
<http://www.phonologische-bewusstheit.de/>
htm#gruppentraining



Literatur- und Internettipps

Hörbuchung

Dannhorn, Susanne:

Eine Werkstatt mit Horrtrainings-CD, Kl. 2-4.
Hörbüren lernen. Ohren.

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

Dannhorn, Susanne:

Stille Träume. Fantasiereisen für Kinder mit Arbeitsblättern und CD, 5-10 J.
Goldstein, N.; Gopfer, R.; Quast, M.:

Dezogul, Uta:
Sprachförderung für 3- bis 7-Jährige. Ausgearbeitete Studien 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. Übungsn und Spiele für alle Altersstufen.

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

Preuß, C.; Rüge, K.:

Hörbüren lernen. Geräusche im Zoo, 4-12 J.
Verlag an der Ruhr, 2000. ISBN 978-3-86072-482-8

Orienterungenhöhlen, 5-10 J.

Hörbüren lernen. Alltagsgeräusche als

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

Hörbüren lernen. Wassergeräusche-Spiel, 5-13 J.

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

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

Hörbüren lernen. Soundtrack-Spiel.

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

Meditteren mit Kindern. Stillenübungen, Fantasiereisen,

Schnieder, M.; Schneide, R.; Wolters, D.:

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

Musikmeditationen, Wahrmehmungsübungen, 6-12 J.

Meditteren mit Kindern. Stillenübungen, Fantasiereisen,