

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

30 lustige Lese- und Malgeschichten / Band 2

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

- 1.) Der verhasste Zahnarzt
- 2.) Der neugierige Guido
- 3.) Das Wettrennen
- 4.) Der unsichtbare Hund
- 5.) Das Krokodil und die junge Maid
- 6.) Die wilde Schneckenjagd
- 7.) Der Übeltäter
- 8.) Die Vogelscheuche
- 9.) Die fliegende Hilde
- 10.) Die Zirkusnummer
- 11.) Der verunglückte Zauber
- 12.) Ein Besuch mit Hindernissen
- 13.) Der Verehrer
- 14.) Die Zauberprüfung
- 15.) Frieda und Friedrich
- 16.) Der verunglückte Froschkönig
- 17.) Wenn Fische fliegen
- 18.) Der Erfinder
- 19.) Der Zauberkasten
- 20.) Der neugierige Christian
- 21.) Die Weihnachtsüberraschung
- 22.) Hans, guck in die Pfütze
- 23.) Der Flaschengeist
- 24.) Der Junge, der nicht wie alle sein wollte
- 25.) Der verschwundene Tanzschuh
- 26.) Das Mädchen in der Ecke
- 27.) Mein Spielgefährte
- 28.) Der Maskenball
- 29.) Der traurige Clown
- 30.) Das Traumglück

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

Die Fantasie ist der Grundstock aller Geschichten. Gerade Kinder haben oft eine blühende Fantasie, die sich in den fantastischsten Ideen ausleben kann. So sind auch die Geschichten in diesem Band durch Kinderideen entstanden.

Die kleine Anna sah die Bilder und die Geschichten sprudelten nur so aus ihr heraus. Deshalb ist die eine oder andere Idee auch ihr zu verdanken. Danke, Anna!

Im Alltag erleben Kinder oft schon soziale Ungerechtigkeiten, traurige Situationen und ein Verhalten, das nicht immer korrekt ist. Die Geschichten beinhalten daher alltägliche Situationen, Phantasiegeschichten, Märchen und Tiergeschichten, die auf die Gedankenwelt der Kinder eingehen. Sie dienen nicht nur als Lesestoff, sondern werden auch als Vorlagen für verschiedenste Spielideen benutzt, die den Schülerinnen und Schülern viel Freude bereiten.

Die Geschichten sind zum Teil Grundlage für Rollenspiele, deren Spielerbesetzung und Handlung angegeben ist. In diesen Rollenspielen werden Einstellungen, Gefühle und Verhalten dargestellt und reflektiert. Dabei besteht die Möglichkeit, Einstellungen zu korrigieren, Gleichaltrige und Eltern besser zu verstehen und leichter zu akzeptieren.

Mit den sich anschließenden Malaufgaben werden sich die Schülerinnen und Schüler intensiv mit Farben und Formen beschäftigen. Während dieser Tätigkeit laufen die Erinnerungen zu den gelesenen oder gespielten Themen weiterhin und wiederholt ab, und werden so zum gesicherten Gedächtnisinhalt. Die wird noch durch gezielte Leseverständnisaufgaben unterstützt.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern mit den vorliegenden Kopiervorlagen viel Freude und Erfolg.

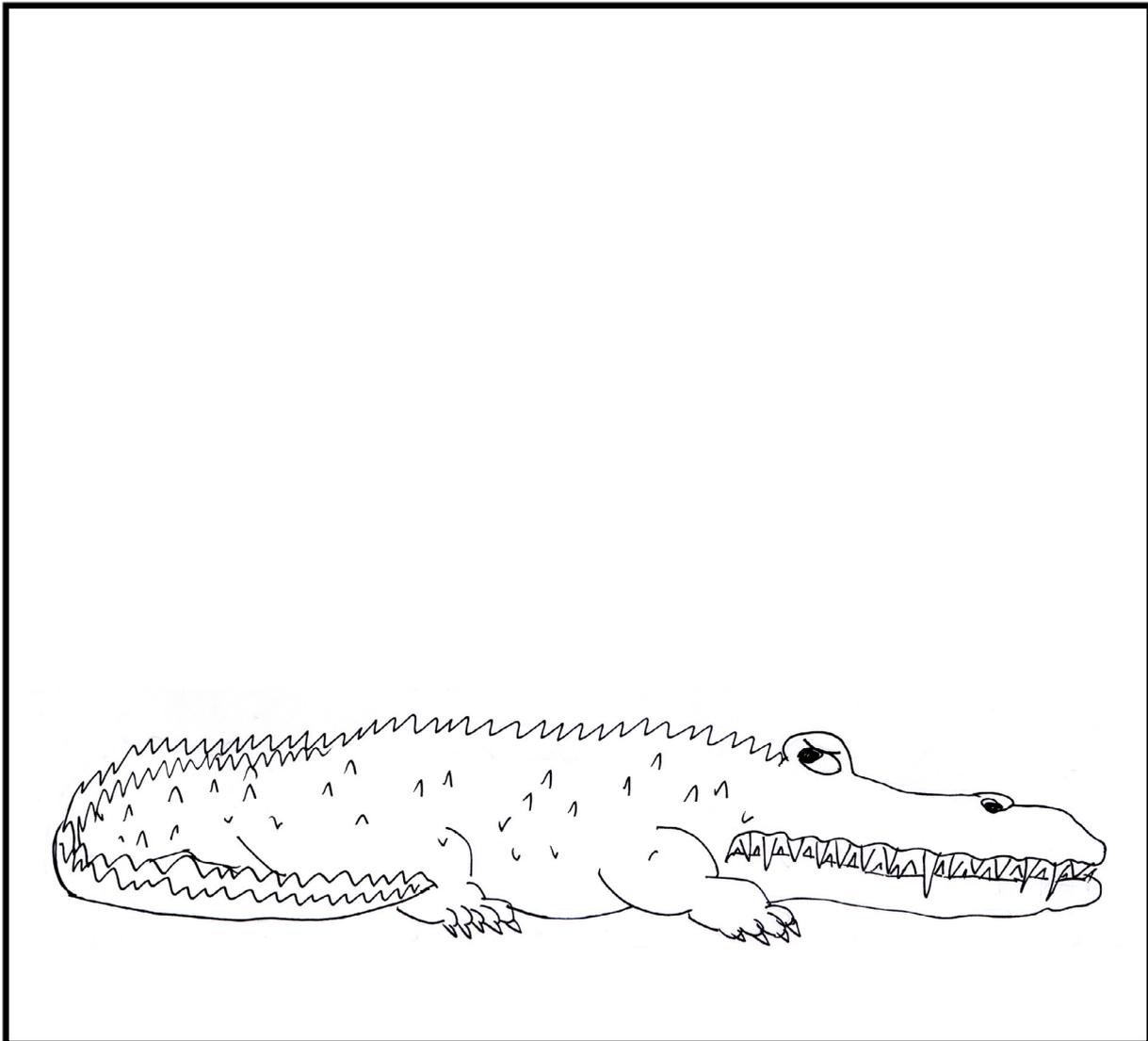
Der Kohl-Verlag und

Stefanie Kraus

1

Der verhasste Zahnarzt

Konrad, das Zookrokodil, hat Zahnschmerzen. Weil es nicht auf seine Zähne achtet, prangen große Löcher in den Backenzähnen. Doch Konrad hasst den Zahnarzt. Sein Bohrer tut immer so weh! Ach du Schreck! Schon kommt sein Pfleger mit Dr. Dent zur Käfigtür herein. Doch Konrad ist sich ganz sicher. Heute wird er sein Maul nicht öffnen!



1. Arbeitsaufgaben:

- Zeichne den Zahnarzt Dr. Dent und den Pfleger, wie sie zur Käfigtür hereinkommen!
- Male alles bunt aus!

1

Der verhasste Zahnarzt

2. Verbinde, was zusammengehört!

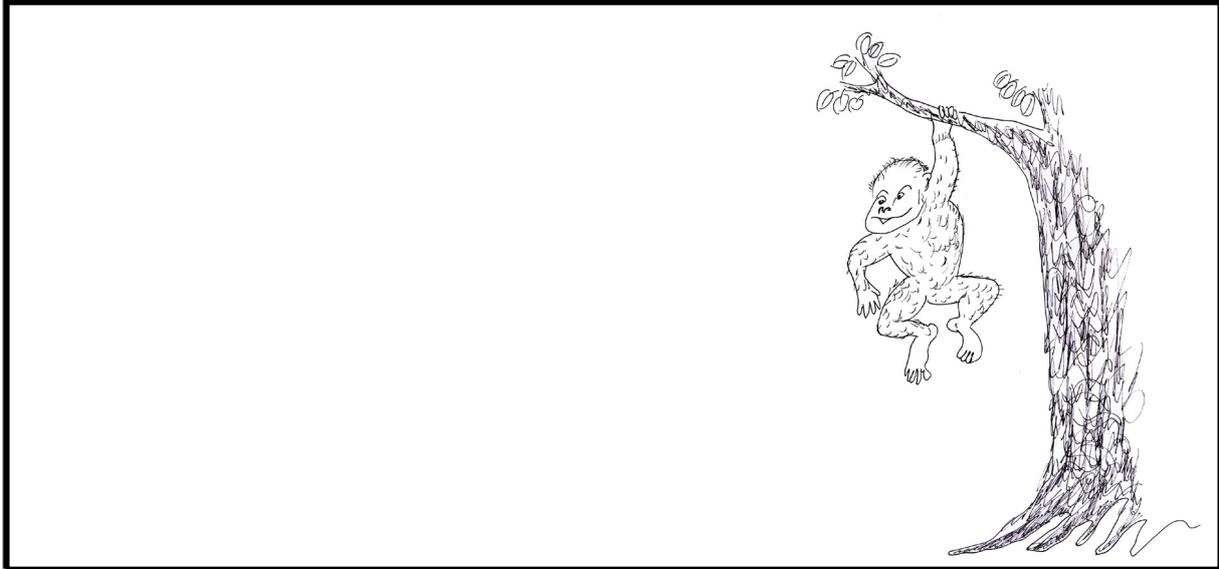
- | | | |
|---|-----------------------|---|
| a) Konrad, das Krokodil ... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> ... hat Bauchweh. |
| | | <input type="radio"/> ... hat Zahnschmerzen. |
| | | <input type="radio"/> ... hat Fieber. |
| b) Es hat Löcher
in den Zähnen, weil ... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> ... es in einen Apfel gebissen hat. |
| | | <input type="radio"/> ... der Zahnarzt vergessen hat,
die Löcher zu füllen |
| | | <input type="radio"/> ... es nicht auf seine Zähne achtet. |
| c) Konrad ist sich
ganz sicher, dass ... | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> ... er das Maul öffnen wird. |
| | | <input type="radio"/> ... er den Zahnarzt fressen wird. |
| | | <input type="radio"/> ... er das Maul nicht öffnen wird. |

3. Spielidee:

Teilt eure Klasse in vier gleich große Gruppen auf. Jeder nimmt ein Blatt Papier und einen Stift. Schreibt nun die Geschichte von Konrad, dem Krokodil so weiter:

- Jeder schreibt auf sein Blatt zwei Sätze, wie die Geschichte mit Konrad weitergeht.
- Faltet nun den ersten Satz nach hinten weg.
- Gebt euer Blatt im Uhrzeigersinn einen Platz weiter.
- Lest den letzten Satz eures Vorgängers.
- Nun schreibt ihr zwei neue Sätze, was ihr denkt, wie die Geschichte passend weitergehen könnte.
- Nun knickt ihr das Blatt nach hinten weg, sodass nur noch euer zweiter Satz zu lesen ist.
- Gebt nun dieses Blatt im Uhrzeigersinn einen Platz weiter usw..
- Gebt ein Zeichen, wann alle den Satzsatz der Geschichte schreiben sollen.
- Lest alle Geschichten der Gruppe vor und wählt die beste Geschichte aus.
- Tragt nun die vier besten Geschichten aller Gruppen vor der gesamten Klasse vor und wählt nun die Allerbeste. Welche Gruppe hat gewonnen?

Der kleine Affenjunge Guido war so neugierig wie keines seiner Geschwister. Alles wollte er sehen, was um ihn herum passierte. Er hing den ganzen Tag mit einem Arm am Ast eines Baumes, um alles zu erfahren und zu sehen, Tag für Tag. Und so merkte er nicht, dass sein rechter Arm immer länger wurde. Von da an nannten ihn alle übrigen Affen nur noch „Guido, der Langarm“.



1. Arbeitsaufgaben:

- Zeichne Guidos Geschwister, die um ihn herum stehen!
- Male alles bunt aus!

2. Spielidee: Das Affen-ABC

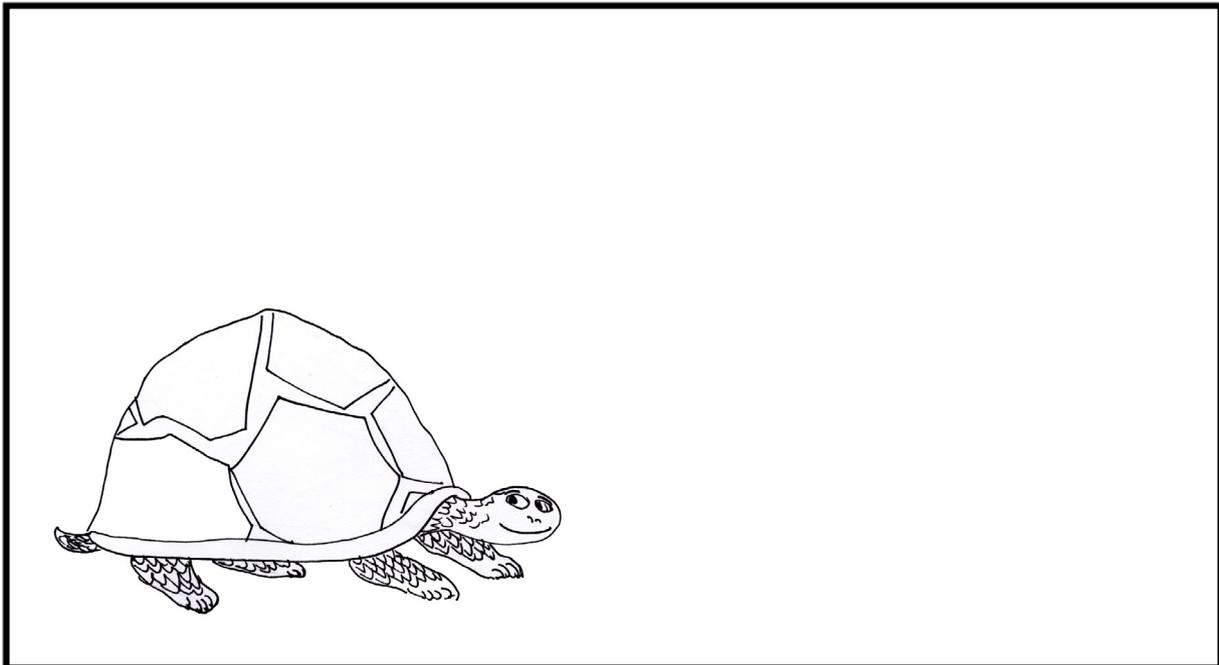
Ein Mitspieler sagt leise das ABC auf und wird von einem anderen gestoppt. Nun sagt er laut den „gestoppten“ Buchstaben. Nun sollte jeder Spieler so schnell wie möglich einen Affennamen, ein Affen-Lieblingsessen, ein anderes Tier, eine liebste Affenbeschäftigung und einen Affenlieblingsort mit den genannten Buchstaben aufschreiben. Wer als erster alle Begriffe aufgeschrieben hat, ruft „Affenstopp“. Alle Mitspieler müssen sofort aufhören zu schreiben. Nun werden die Punkte verteilt: Hat ein Spieler als einziger eine Antwort, bekommt er dafür 20 Punkte. Haben verschiedene Spieler unterschiedliche Antworten in einer Kategorie, so erhält jeder 10 Punkte. Haben einzelne Spieler die gleiche Antwort, gibt es lediglich 5 Punkte. Hat ein Spieler keine Antwort in einer Kategorie, so gibt es dafür auch 0 Punkte. Es werden so viele Runden gespielt, wie man will. Am Ende werden alle Punkte zusammengezählt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Affenname	Lieblingsspeise	Anderes Tier	Liebste Beschäftigung	Lieblingsort
Guido	Geranien	Giraffe	gaffen	Giraffenhaus

3

Das Wettrennen

Heute findet unter den kleinen Tieren im Zoo ein Wettrennen statt. Am Start befinden sich der Igel Igor, die Schildkröte Schnuffi, der Hase Herbert und das Meerschweinchen Martha. Alle wollen sie gewinnen! Mit gespannten Mienen warten sie auf das Starttrompeten des Elefanten. „Törööö...!“ und schon geht es los! Wie der Blitz rast Schildkröte Schnuffi davon. Doch was ist das? Vor lauter Eile hat sie doch glatt ihren Panzer verloren!



1. Arbeitsaufgaben:

- Zeichne die anderen Tiere zur Schildkröte Schnuffi am Start dazu!
- Male alles bunt aus!

2. Spielidee:

Das folgende Spiel eignet sich für 4 Spieler. Jeder hat einen Würfel und eine der vier ausgeschnittenen Spielfiguren. Der Spieler, der als erster eine 6 würfelt, darf starten. Jeder hat dazu drei Versuche. Nun wird nur noch pro Runde und Spieler einmal gewürfelt. Es darf bei einer 6 zweimal gewürfelt werden. Ein Spieler darf den anderen für eine Runde blockieren, wenn er auf dessen Feld kommt. Dann stellt er diese Figur nach draußen und setzt seine eigene Figur auf den eroberten Platz. Erst wenn der Spieler den Platz geräumt hat, darf der besiegte Spieler wieder auf seinen alten Platz zurück und wieder mitspielen. Wer als Erster im Ziel ist, gewinnt.

30 lustige Lese- & Malgeschichten

... oder: „Der fliegende Fisch“

4. Digitalauflage 2024

© Kohl-Verlag, Kerpen 2007
Alle Rechte vorbehalten.

Text: Stefanie Kraus
Illustrationen: Babette Dieterich
Redaktion: Kohl-Verlag
Grafik & Satz: Kohl-Verlag

Bestell-Nr. P10 722

ISBN: 978-3-95513-220-0

© Kohl-Verlag, Kerpen 2021. Alle Rechte vorbehalten.

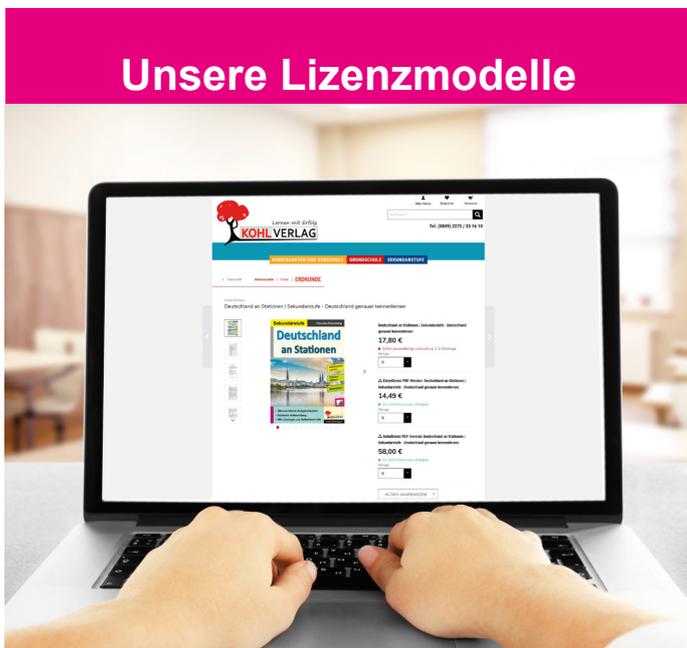
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2024

Unsere Lizenzmodelle



Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulserver der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter www.kohlverlag.de erhältlich.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

30 lustige Lese- und Malgeschichten / Band 2

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

