

Inhalt

Einleitung	4
Tipp-Kärtchen	5
1 Die Kinder im Schnee	6 - 7
2 Der Gorilla und der Zoowärter	8 - 9
3 Der Flugdrache und die Hexe	10 - 11
4 Das U-Boot und der Krake	12 - 13
5 Der Albtraum	14 - 15
6 Der Zaubertrick	16 - 17
7 Das Schlüsselloch	18 - 19
8 Der Ritter	20 - 21
9 Der Kinofilm	22 - 23
10 Das Pinguin-Baby	24 - 25
11 Das Gespenst	26 - 27
12 Der Irrgarten	28 - 29
13 Die Höhle	30 - 31
14 Die Wunschmaschine	32 - 33
15 Der Zaubertrank	34 - 35
16 Der Riese	36 - 37
17 Das Fußballspiel	38 - 39
18 Der Außerirdische	40 - 41
19 Die Rakete	42 - 43
20 Das Monster	44 - 45
21 Die Schatzkarte	46 - 47
22 Die Lösungen	48

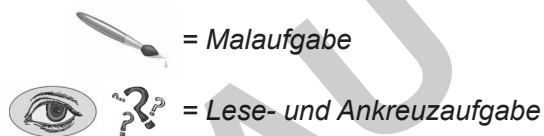
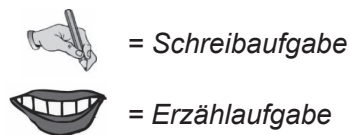
Einleitung

Das kreative, angeleitete und freie Erzählen und Schreiben gehört zu den wichtigsten Lerninhalten des Deutschunterrichts in der Grundschule. Die vorliegenden Kopiervorlagen enthalten unter anderem Doppelseiten mit 21 Erzähl- und Schreibanlässen: Auf jeder linken Seite befindet sich ein „wortstarkes Bild“ und auf jeder rechten Seite passende Aufgaben zum kreativen Erzählen und Schreiben. Es gibt vier verschiedene Bildertypen – vom einfachen Ausmalbild bis hin zur komplexeren Bildergeschichte:

- a) 4 wortstarke Ausmalbilder zum Anmalen (S. 6-13),
- b) 5 wortstarke Weitermalbilder zum kreativen Weitermalen (S. 14-23),
- c) 6 wortstarke Überraschungsbilder zum Erfinden eines weiteren Bildes (S. 24-35) und
- d) 6 wortstarke Bildergeschichten (S. 36-47).

Die Bilder sind so aussagekräftig, dass der Aufforderung „Erzähle was dazu!“ bzw. „Schreibe was dazu!“ alle Kinder folgen können. Zahlreiche Kleinigkeiten werden entdeckt und dabei die Fantasie der Kinder geweckt.

Zu jedem Aufgabentyp gibt es ein Symbol, damit die Kinder sofort wissen, was sie tun müssen:



Es gibt zu den Bildertypen drei verschiedene Erzähl- und Schreibseiten – vom freien Erzählen und Schreiben einer Geschichte hin zum Beantworten von Bildfragen und kreativen Schreiben eines Geschichtentextes mithilfe von Stichwörtern.

Tipp für Erzieher- und ErstklasslehrerInnen: Kopieren Sie für Ihre Kinder nur die Bilder und evtl. leeren Bilderrahmen ohne Aufgaben. Lesen Sie ausgesuchte Aufgaben aus dem Buch vor, lassen Sie Fragen mündlich beantworten, die Kinder an- und weitermalen, frei erzählen und lassen Sie die Erstklässler frei und lautgetreu zu den Bildern schreiben.

Ab der 2. Klasse können Sie die rechten Seiten der Doppelseiten mit den Erzähl-, Lese- und Schreibaufgaben sowie die 16 Tipp-Kärtchen (S. 5) für Ihre Schüler kopieren und die Karten evtl. laminieren. Die Kinder bewahren die Karten im Etui auf. Mithilfe der 16 Karten können die Kinder planvoll schreiben, ihre Geschichten kreativ gestalten und verbessern: Wortfelder-, Rechtschreibregel-, wörtliche Rede- und Satzanfänge-Karte. Die Lösungen zu den Ankreuzaufgaben finden Sie auf Seite 48.

Sie können die Arbeitsblätter im Deutschunterricht, in der Freiarbeit, im Wochenplan, im Stationsbetrieb, vor allem aber innerhalb der Aufsatzerziehung beim freien und kreativen Schreiben einsetzen. Sie können die kopierten Bilder auch zusätzlich laminieren und als Bilder-Kartei für die Erzähl- und Schreib-Ecke im Klassenraum einsetzen.

Viel Spaß und Erfolg beim Einsatz der vorliegenden Kopiervorlagen wünschen Ihnen und Ihren Kindern der Kohl-Verlag und


Bernd Wehren

Der Autor Bernd Wehren studierte die Fächer Deutsch, Mathematik, Sachunterricht und Sport auf Grundschullehramt von 1990 bis 1995 in Münster. Nach dem Referendariat in Bochum unterrichtete er an mehreren Grundschulen. Heute ist er Lehrer an der Heinrich-Neuy-Schule in Steinfurt.

Bernd Wehren veröffentlichte bereits zahlreiche Unterrichtshilfen und Arbeitsmaterialien, im Kohl-Verlag unter anderem:

- Sudokus entdecken in KiGa und Grundschule (Best.-Nr. 11 139)
- Teilbilder zum Suchen und Malen (Best.-Nr. 11 231)

3 Der Flugdrache und die Hexe

1. Male das Bild bunt an. 

2. Schreibe weitere Stichwörter in das Stichwörter-Feld. 

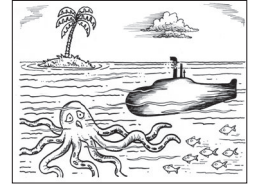


Stichwörter-Feld:

 Besen, Feuer, Hexe, Flugdrache, schnell, fliegen, ...

3. Erzähle. Benutze die Stichwörter. 

4 Das U-Boot und der Krake



Aufgaben zum Lesen

4. Lies und kreuze an.



- | | | |
|--|-----------------------------|-------------------------------|
| a) Das U-Boot taucht in einer Badewanne. | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| b) Der Krake hat sechs Arme. | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| c) Auf der Insel steht eine Palme. | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| d) Unter dem U-Boot schwimmen sieben Fische. | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| e) Das U-Boot hat das Seerohr ausgefahren. | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |
| f) U-Boote können auch fliegen. | <input type="checkbox"/> ja | <input type="checkbox"/> nein |

Aufgaben zum Erzählen

Schreibe stichwortartig auf. Erzähle nun mithilfe deiner Stichwörter.



5. Wohin will das U-Boot fahren? Und warum?



6. Was denkt und macht der Krake, als er das U-Boot entdeckt?
Warum?



7. Was machen die Fische, als sie den Kraken und das U-Boot entdecken?

Aufgaben zum Schreiben

8. a) Was befiehlt der U-Boot-Kapitän, als er den Kraken sieht?
b) Wem könnte die Insel etwas nützen? Und warum?
c) Schreibe nun eine Geschichte und zuletzt eine passende Überschrift.

Schreibe in ganzen Sätzen auf die Rückseite.

17 Das Fußballspiel

1. Schreibe eigene Stichwörter in das Stichwörter-Feld. 
2. Erzähle. Benutze die Stichwörter. 




1

3



Stichwörter-Feld:




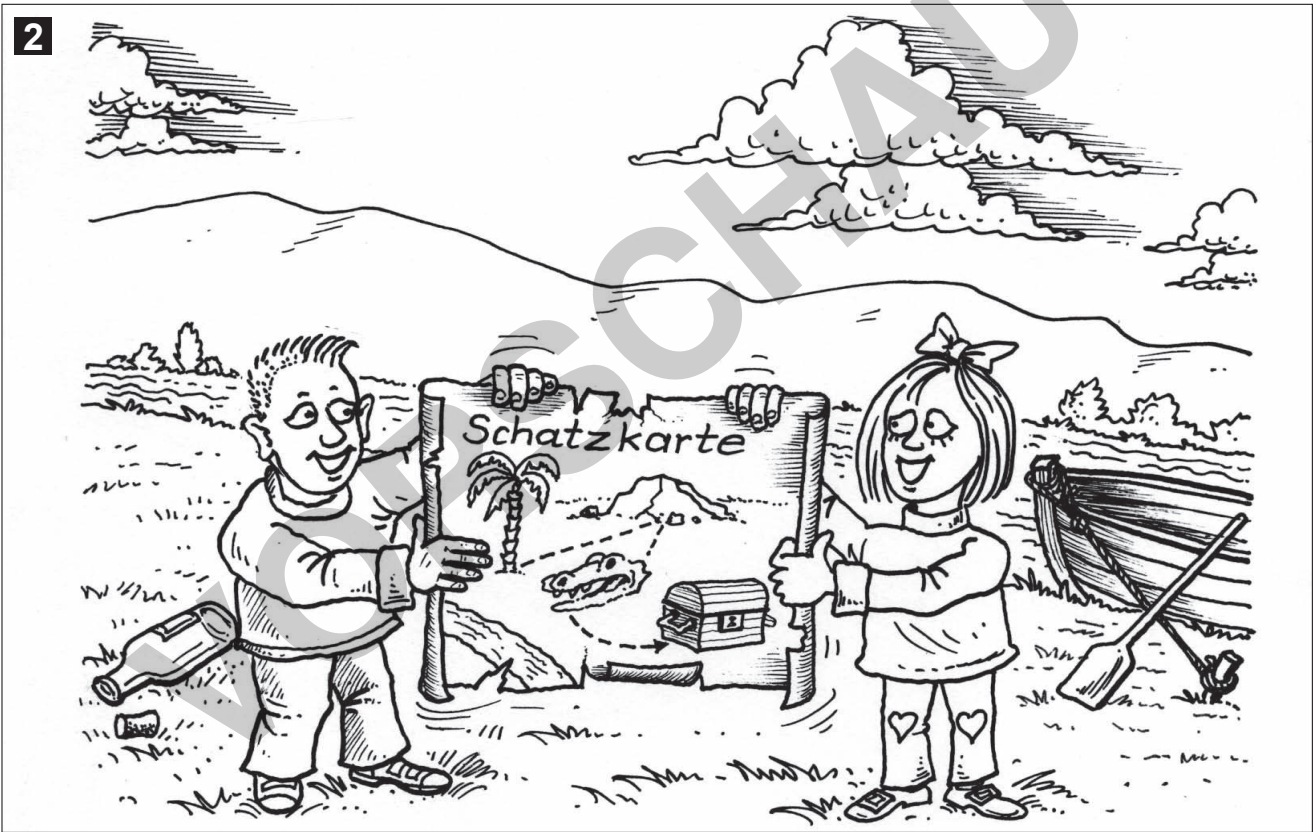
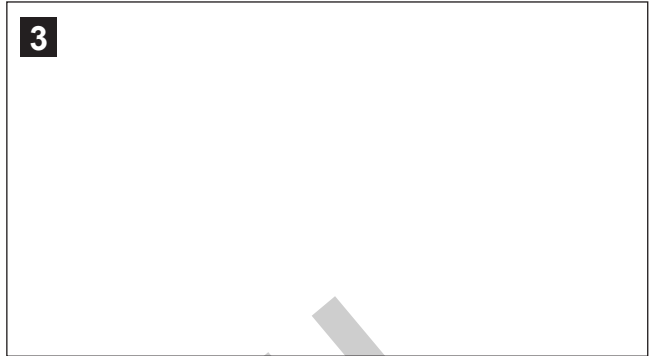
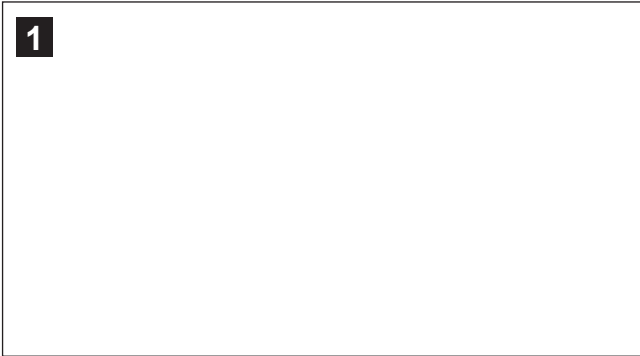
3. Erzähle, was vorher in **Bild 1** und nachher in **Bild 3** passieren könnte. 
4. Male nun **Bild 1** und **Bild 3**. Schreibe Stichwörter dazu. 
5. Erzähle, was auf den Bildern passiert. 

21 Die Schatzkarte

1. Male **Bild 2** bunt an. 

2. Schreibe weitere Stichwörter in der Stichwörter-Feld. 

3. Erzähle. Benutze die Stichwörter. 



Stichwörter-Feld:

 Ruderboot, Flasche, Fluss, anschauen, Schatzkiste, Weg, ...

4. Erzähle, was vorher in **Bild 1** und nachher in **Bild 3** passieren könnte. 

5. Male nun **Bild 1** und **Bild 3**. Schreibe Stichwörter dazu.  

6. Erzähle, was auf den Bildern passiert. 