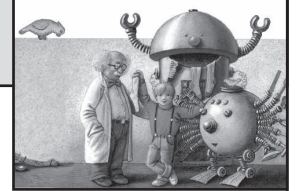
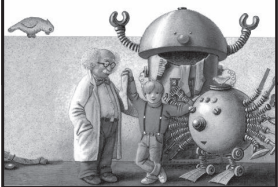


Inhalt



	Seiten
• Vorwort	4
• Kapitel I (Buchseiten 5-10)	5 - 7
Texte sinngemäß erfassen, Zeitwörter, Gestalten mit Farbe	
• Kapitel II (Buchseiten 11-16)	8 - 10
Texte verstehen, Worte in Bilder umsetzen, Beobachtungsvermögen schulen	
• Kapitel III (Buchseiten 17-20)	11 - 12
Textzusammenhänge, Rollenspiel, Fantasie	
• Kapitel IV (Buchseiten 21-25)	13 - 15
Beobachtung, zeichnerisches Gestalten, Entdecken und Nachforschen	
• Kapitel V (Buchseiten 26-34)	16 - 17
Zusammenhänge erkennen, Rätsel	
• Kapitel VI (Buchseiten 35-39)	18 - 19
Sinnerfassendes Lesen, Zeichnen, Kombinationsfähigkeit üben	
• Kapitel VII (Buchseiten 39-44)	20 - 21
Lesen und Verstehen, zeichnerische Umsetzung von Beschreibungen	
• Kapitel VIII (Buchseiten 44-49)	22 - 23
Silbentrennung, Kreatives Malen, Personenbeschreibung	
• Kapitel IX (Buchseiten 50-54)	24 - 25
Gefühle ausdrücken, Lückentext ergänzen	
• Kapitel X (Buchseiten 56-64)	26 - 29
Texte erschließen und umsetzen, eigene Meinung äußern, über den Autor Knister, Fantasiegeschichte schreiben	
• Kapitel XI (Domino zur Sockensuchmaschine)	30 - 31
• Kapitel XII (Der Abschlusstest)	32 - 33
• Die Lösungen	34 - 36





Die „Sockensuchmaschine“ ist sicher eine Lektüre, die alle Kinder begeistert. So sollen auch Spaß und Freude bei diesen Literaturseiten im Vordergrund stehen, wobei natürlich der „Sinn der Sache“, das Lesen, Verstehen und Umsetzen der Worte nicht zu kurz kommen darf. Trotzdem ist es gerade heute das Wichtigste, Schülern erst einmal das Vergnügen am Lesen nahe zu bringen.



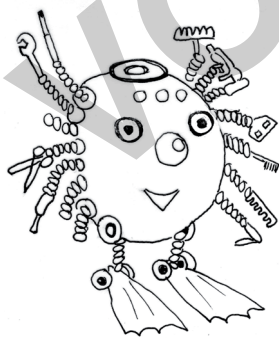
In diesem Heft finden Sie Übungen zum ...

- Textverständnis
- konzentrierten Lesen
- Beobachtungen formulieren
- Umsetzen des Textes in kreatives, zeichnerisches Gestalten
- phantasievollen Text gestalten
- Rollenspiel

So hoffen wir, dass vorliegendes Heft für Sie eine Arbeitserleichterung darstellt und manche weiterführende Anregung enthält, dass Ihre Schüler nicht gelangweilt sind und auch weitere Bücher gerne in Angriff nehmen!

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

Gabriela Rosenwald



Bedeutung der Symbole:



EA

Einzelarbeit



PA

Partnerarbeit



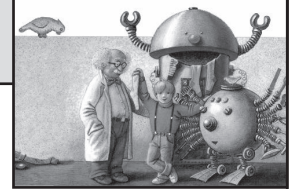
GA

Arbeiten in
kleinen Gruppen



GA

Arbeiten mit der



EA

Aufgabe 1: Kreuze die richtigen Antworten zu den folgenden Fragen an!

Richtig

a) Warum ist Jonas Bett leer?

- Er schläft unter seinem Bett.
- Er hat sich eine Schlafhöhle vor seinem Bett gebaut.
- Er ist schon im Badezimmer.



b) Wer steht auf der Fensterbank?

- Cleo, der Papagei.
- Franz, der Hase.
- Max, der Wellensittich.



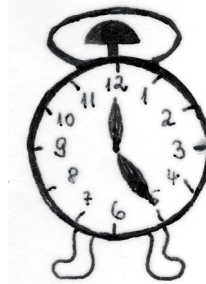
c) An welchem Wochentag beginnt die Geschichte?

- An einem Montag.
- An einem Mittwoch.
- Es ist Sonntag.



d) Wer weckt Jonas?

- Sein Vater.
- Der Wecker.
- Seine Mutter.



e) Wer ist denn Max?

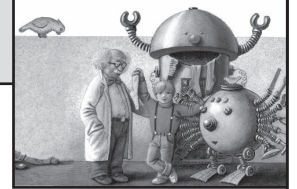
- Max ist Jonas Hund.
- Max ist Jonas Schulfreund.
- Max ist Jonas Wellensittich.



f) Wo liegt einer von Jonas Socken?

- Auf der Waschmaschine.
- Unter dem Wohnzimmerregal.
- Im Brotkorb.





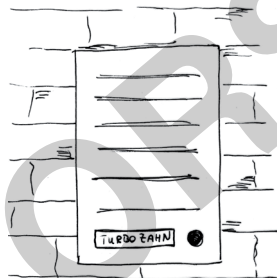
EA

Aufgabe 3: *Welchen Beruf könnte der neue Nachbar haben?
Was denken die Leute? (Siehe im Buch auf Seite 13!)*



EA

Aufgabe 4: *Was steht auf dem Schild, das Jonas heute am Gartentor des neuen Nachbarn entdeckt?*



Professor
Jürgen Hinkel
Erfindungen aller Art

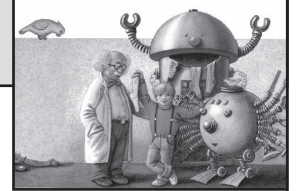




EA

Aufgabe 5: a) *Wie nennt man einen Lautsprecher über der Klingel?*

b) *Welche Funktion hat dieser Lautsprecher über der Klingel?*



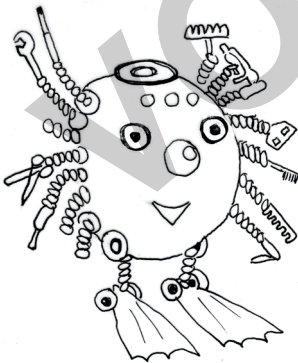
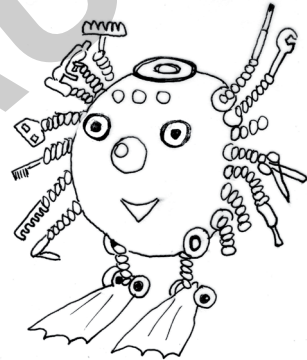
Aufgabe 5: Was ist eigentlich ein Roboter?
Erkläre mit eigenen Worten!





Aufgabe 6: Schreibe die Sprüche des singenden Roboters auf!
(Die Zeilen stehen im Buch auf Seite 25.)

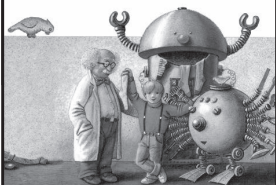






Aufgabe 7: Wen möchte Jonas gerne sprechen und warum?





EA

Aufgabe 1: Welches Öl bevorzugt der Roboter? Kreuze an!

Olivenöl

Maschinenöl

Speiseöl

Salatöl



EA

Aufgabe 2: Was besitzt die riesige Maschine im Erfinderzimmer?
Kreuze die richtigen Antworten an! Lies im Buch auf S. 45!

viele Knöpfe

eine Brille

Spiralen

einen Bleistift

einen Schwamm

viele Drähte

Anzeigen

einen Mixer



EA

Aufgabe 3: Wie nennt der Professor seine neue Maschine?

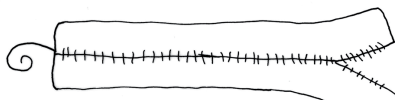




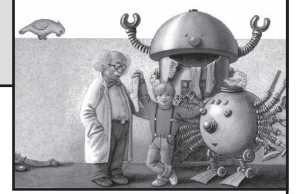
EA

Aufgabe 4: Trenne die folgenden Wörter so oft wie möglich!

- a) Sockenmagnet = So - cken - ma - gnet
- b) Riechprozessor = _____
- c) Knotenautomatik = _____
- d) Zuknöpfchwengel = _____
- e) Knopflochspirale = _____
- f) Reißverschlusszipfel = _____



Kapitel XI Domino zur Sockensuchmaschine



Literaturseiten zu
 „Die Sockensuchmaschine“ – Bestell-Nr. P.14 164
 HILVERLAG
 Lernen mit Erfolg