

# 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.

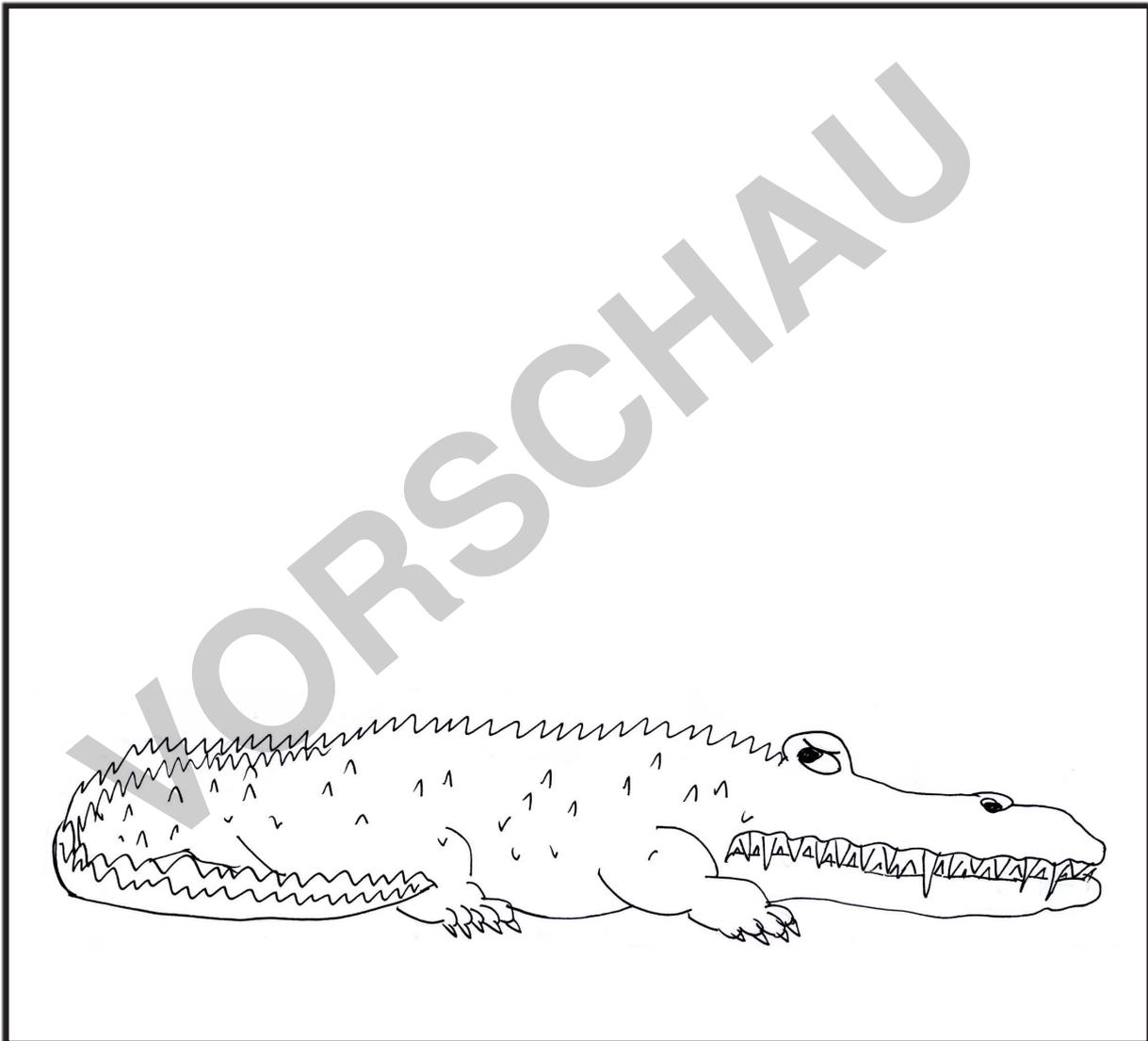
Der Kohl-Verlag und

*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!

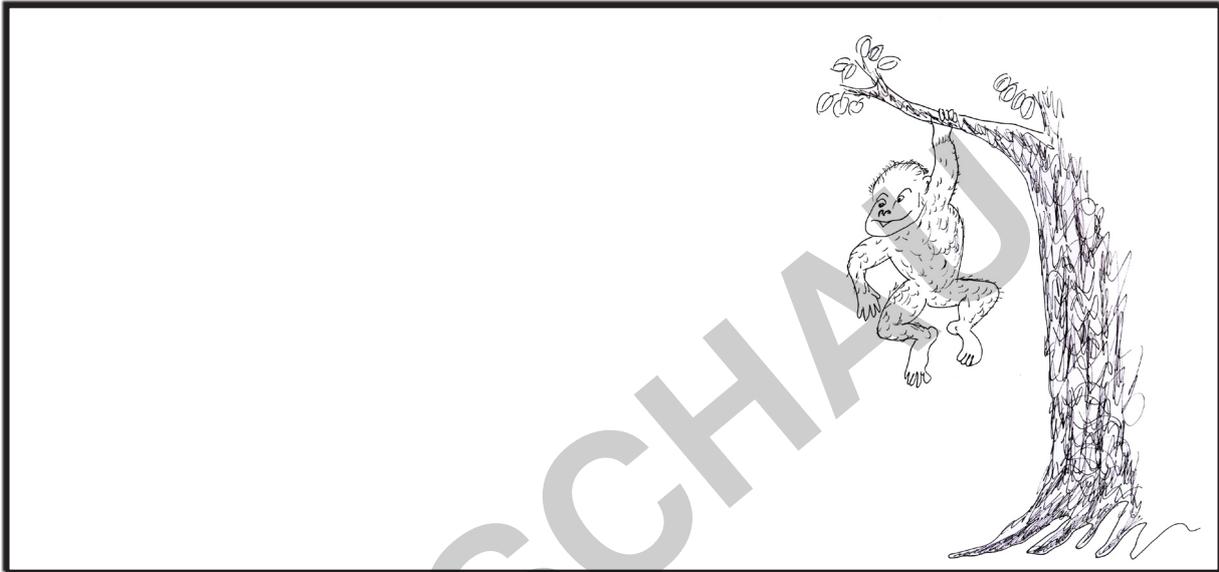


### 1. Arbeitsaufgaben:

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



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“.



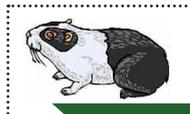
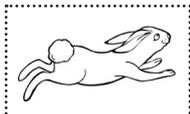
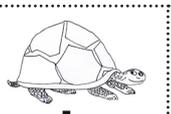
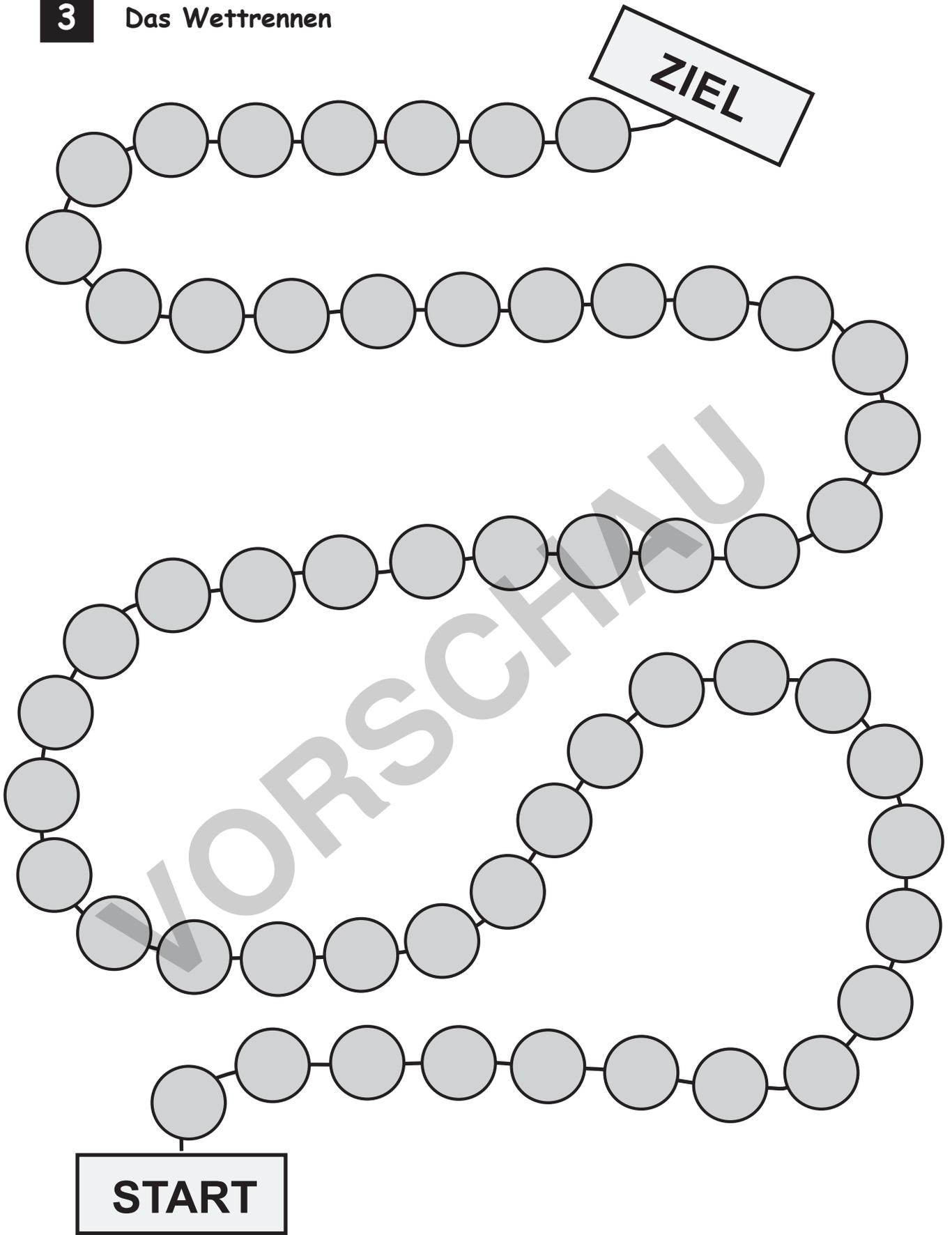
1. **Arbeitsaufgaben:**

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

2. **Spielidee: Das Affen-ABC**

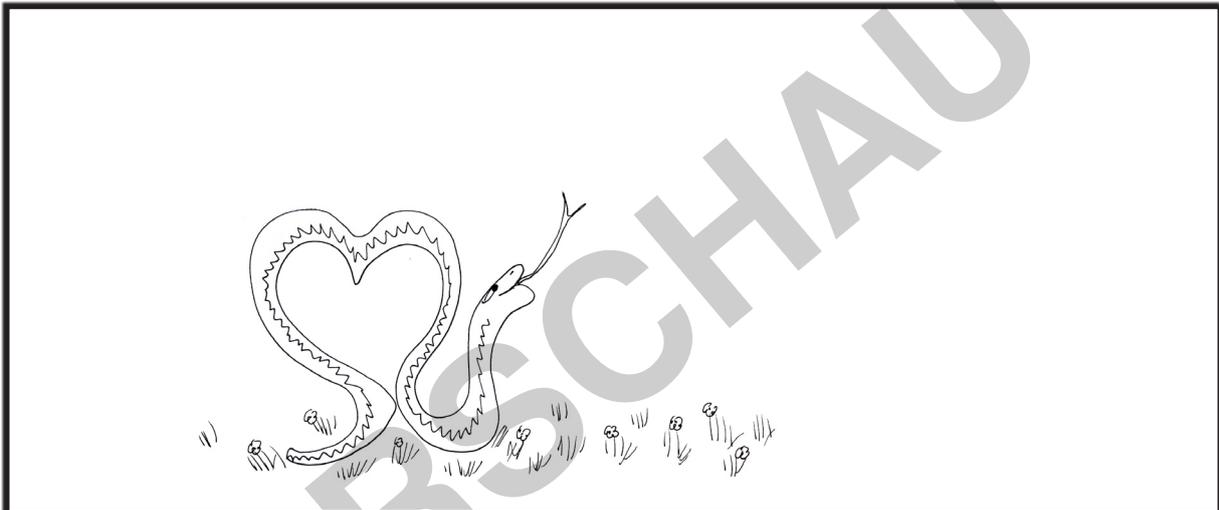
Ein Mitspieler sagt leise das ABC auf und wird von einem anderen gestoppt. Nun sagt er laut den „gestoppten“ Buchstaben. Nun sollte jeder Spieler so schnell wie möglich einen Affennamen, ein Affen-Lieblingsessen, ein anderes Tier, eine liebste Affenbeschäftigung und einen Affenlieblingsort mit den genannten 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.

Affenne	Lieblingsspeise	Anderes Tier	Liebste Beschäftigung	Lieblingsort
Guido	Geranien	Giraffe		



## 15 Frieda & Friedrich

Auf der Wiese nahe des Waldrandes wohnt die Schlange Frieda. Viele Tiere leben dort mit ihr, aber keine andere Schlange. Deshalb fühlt sich Frieda ziemlich einsam. Niemand spricht mit ihr den ganzen Tag lang. Morgens nach dem Aufwachen nimmt sie ihr Frühstück einsam ein, das Mittagessen schmeckt nicht, weil sie es mit keinem teilen kann und am Abend hat sie vor lauter Einsamkeit keinen Hunger mehr. Das geht nun schon ziemlich lange so und Frieda wird immer trauriger. Bis eines Tages Friedrich vorbeikommt. Friedrich ist eine Schlange auf Wanderschaft. Er raschelt durch das hohe Gras. Plötzlich taucht Frieda vor ihm auf. „Was für eine hübsche Schlangendame!“, denkt Friedrich bei sich. Deshalb bleibt Friedrich noch. Schließlich sieht man die beiden vergnügt in der Mittagssonne sitzen.



### 1. Arbeitsaufgaben:

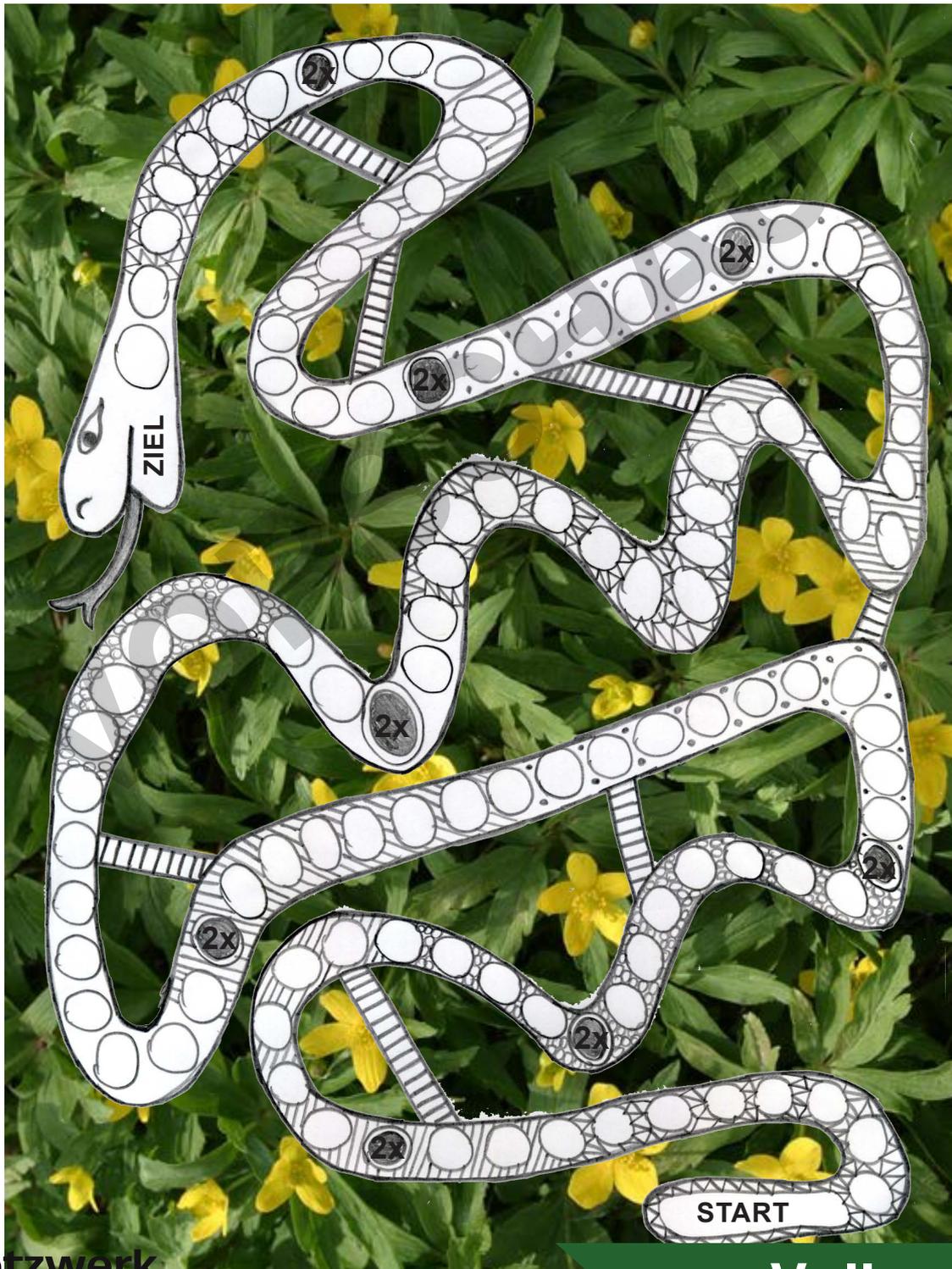
- Zeichne Friedrich zu der Schlange Frieda, wie beide vergnügt in der Mittagssonne sitzen!
- Gestalte eine Blumenwiese am Waldrand!
- Male alles bunt an!

### 2. Beantworte die folgenden Fragen!

- a) Wie fühlte sich Frieda, bevor sie Friedrich traf? \_\_\_\_\_
- b) Was ist Friedrich? \_\_\_\_\_
- c) Was denkt sich Friedrich, als er Frieda sieht?  
\_\_\_\_\_
- d) Was machen die beiden bald in der Mittagssonne?

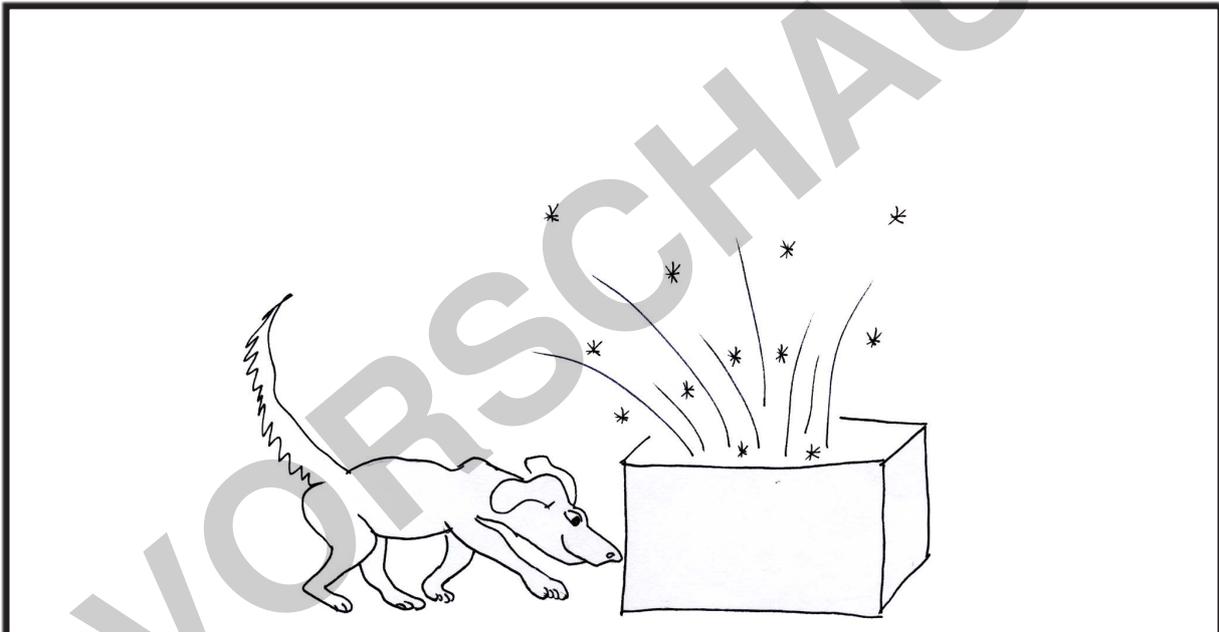
3. Schlangenrallye:

An dem Spiel können maximal 4 Spieler teilnehmen. Ihr braucht je einen Spielstein und einen Würfel. Am besten, ihr vergrößert den Spielplan (kopieren). Beginnt beim Start. Wer die höchste Zahl würfelt, der beginnt. Fahrt so viele Felder, wie euer Würfel Augen anzeigt. Bei den Feldern, auf denen ein 2x steht, darfst du gleich nochmal würfeln. Kommst du an eine Leiter, kannst du hoch oder runterrutschen und an der neuen Stelle wieder weitermachen. Wer zuerst am Ziel ist, der gewinnt!



## 19 Der Zauberkasten

Fräulein Prusselinchen ging die Straße entlang. In ihren Händen hielt sie eine große Pappschachtel. Auf einmal bellte es laut hinter ihr. Da kam doch tatsächlich ein völlig zerlumpter und dreckiger Hund hinter ihr her. Sie wollte schon weitergehen, da bellte er noch einmal und ließ dabei etwas aus seinem Maul fallen. Fräulein Prusselinchen staunte nicht schlecht. Der Hund hatte ihr doch tatsächlich ihren Geldbeutel hinterhergetragen. Er musste ihr unbemerkt aus der Tasche gefallen sein. Aus Dankbarkeit überreichte sie dem Hund die große Pappschachtel. „Nun höre gut zu: Wenn du die Schachtel öffnest, wird sich dir ein Wunsch erfüllen. Danach musst du die Schachtel weitergeben. Aber nur jemandem, der sie wirklich verdient hat!“, sprach Fräulein Prusselinchen. Als der Hund mit der Nase die Pappschachtel öffnete, sprangen rote, gelbe und grüne Funken heraus. Auf einmal stand eine bezaubernde Hündin ihm gegenüber und strahlte ihn an!



1. **Arbeitsaufgaben:**

- Zeichne Fräulein Prusselinchen und die bezaubernde Hundedame!
- Male alles bunt aus!

2. **Beschreibe, was du dir wünschst und erkläre, wem du die Schachtel weitergeben würdest:**

---

---