

Themen	Seite	Themenblöcke
Spinnen (Sachtext)	3	Tiere
Kater vermisst! (Plakat)	4	
Der Maulwurf (Internetseite)	6	
Heilpflanzen (Sachtext)	8	Natur und Umwelt
Wiesenblumen	10	
Wer mag was vom Löwenzahn? (Logical)	11	
Die Feldmaus sucht die Wiese	12	
Obst und Gemüse	14	Fit und gesund
Pausenspiele	16	
Krank sein	17	
Gesunder Karotten-Apfel-Salat (Rezept)	18	
Der Euro	20	Technik und Medien
Digitales Geld	21	
Brücken auf Geldscheinen (Sachtext)	22	
Auf der Baustelle (Treppensätze)	24	

Themen	Seite	Themenblöcke
Die Fantasiemaschine	26	Fantasie
Monster (Logical)	27	
Die verzauberten Münzen (Zaubertrick)	28	
Abenteuer unter Wasser (Abenteuergeschichte)	30	Zusammen leben
Von Geschwistern, Stiefgeschwistern und Halbgeschwistern	32	
Wohnformen (Umfrage)	34	Unterwegs
Ein Busfahrplan	36	
Eine Postkarte	38	
Das Holi-Fest	39	Mit der Zeit
Opa erzählt (Bildergeschichte)	40	
Kinderspiele	42	
Alte Technikgeräte	43	
Lösungen	44	





Lies das Plakat.

Kater vermisst!

Hallo, mein Name ist Mirko. Ich suche meinen Kater.

Er heißt Rudi. Ich habe ihn am 21. April um 16 Uhr das letzte Mal bei uns im Garten gesehen.

Aussehen: flauschiges, schwarzes Fell,
weißer Fleck am Hals, gelbe Augen

Besondere Merkmale: rotes Halsband, sehr neugierig

Alter: 4 Jahre

Wohnort: 99092 Erfurt (Marbach)

Bitte halten Sie Augen und Ohren offen!

Manchmal werden Katzen versehentlich eingesperrt.

Schauen Sie darum bitte auch in Ihrer Garage und Ihrem Keller nach!



Bitte melden!

 0171/3920081

Ich freue mich
über jeden Hinweis.





Richtig oder falsch? Kreuze an.

	richtig	falsch
Der Kater heißt Mirko.		✗
Mirko sucht seinen Kater.		
Mirko hat Rudi zuletzt am 16. April gesehen.		
Der Kater Rudi hat ein kratziges, schwarzes Fell.		
Am Hals hat Rudi einen weißen Fleck.		
Der Kater trägt ein rotes Halsband.		
Rudi ist 5 Jahre alt.		
Rudi könnte in einer Garage oder in einem Keller eingesperrt sein.		
Auf dem Plakat steht eine Telefonnummer.		
Mirko freut sich nicht über Hinweise.		





Welche Überschrift gehört zu welcher Spielanleitung? Ordne zu.

A Kettenfangen

B Kreisball

C Gummitwist

D Neckball



Zwei Kinder stehen sich gegenüber. Sie spannen ein langes Gummiband um ihre Füße. Ein drittes Kind hüpfert zu lustigen Reimen über das Band. Berührt es dabei das Gummiband, darf das nächste Kind hüpfen.

Ein Kind startet. Es will die anderen Kinder erwischen. Hat es ein Kind geschnappt, dann fassen sich die beiden an der Hand. Sie gehen nun zusammen auf Jagd. Jedes weitere gefangene Kind wird Teil der Kette.

Zwei Kinder stehen sich gegenüber. Ein drittes Kind steht in der Mitte. Es muss den Ball fangen, den sich die beiden anderen zuwerfen. Hat es den Ball gefangen, wird gewechselt.

Die Kinder stellen sich im Kreis auf. Ein Kind ist in der Mitte. Sie werfen das Kind mit einem weichen Ball ab. Wenn es getroffen wird, dann kommt ein anderes Kind in die Mitte.





Lies die Anleitung für den Zaubertrick.

Die verzauberten Münzen

Du brauchst: drei Münzen

So geht der Zaubertrick:

1. Lege die drei Münzen vor dich auf den Tisch.
2. Bitte eine Zuschauerin oder einen Zuschauer, eine Münze auszuwählen.
Bevor die Person die Münze aussucht, drehst du dich aber um.
3. Die Person soll die Münze nun nehmen und fest in der Hand halten.
4. Sprich ein oder zwei Zaubersprüche. Wichtig: Warte mindestens 30 Sekunden!
5. Die Person soll die Münze danach wieder zurück auf den Tisch legen.
6. Drehe dich um. Du findest jetzt heraus, welche Münze die Person gewählt hat.
Das ist einfach, denn diese Münze ist in der Hand warm geworden.
Die anderen Münzen sind kalt. So erkennst du die richtige Münze.



Zaum und Zaus und Sausewind,
dass der Trick mir gut gelingt!





Was brauchst du für den Zaubertrick? Male.



Was soll die Zuschauerin oder der Zuschauer mit der Münze alles machen?
Unterstreiche im Text.



Lies genau. Wie heißt der Zauberspruch richtig? Kreuze an.

„Zaun und Maus und Sausewind, dass der Trick mir gut gelingt.“

„Zaum und Zaus und Sausewind, dass der Trick mir gut gelingt.“

„Zaum und Zaus und Sausekind, dass der Trick mir gut gelingt.“



Wie erkennst du die richtige Münze? Kreuze an.

Die Münze ist weich.

Die Münze ist kalt.

Die Münze ist warm.

