

DIE MÄRCHEN DER  
BRÜDER GRIMM NEU  
ENTDECKEN "FRAU HOLLE"  
"DIE DREI FEDERN"  
AUTOREN: VIOLETTA SKOWRONEK,  
ANNA BUHL,  
JOANNA FRYŚA

Zeszyt wydany w ramach projektu Noce baśniowe Braci Grimm 2020 – warsztaty tematyczne

### **Wydawca / Herausgeber**



Sozial-Kulturelle Gesellschaft der Deutschen im Oppelner Schlesien  
Towarzystwo Społeczno-Kulturalne Niemców na Śląsku Opolskim

**ul. M. Konopnickiej 6, 45-004 Opole**

**[www.skgd.pl](http://www.skgd.pl)**

**[www.facebook.com/ DeutscheMinderheitInOppeln](https://www.facebook.com/DeutscheMinderheitInOppeln)**

Projekt finansowany ze środków Ministerstwa Spraw Wewnętrznych i Administracji w Warszawie oraz Ministerstwa Spraw Wewnętrznych, Budownictwa i Ojczyzny Republiki Federalnej Niemiec

Dieses Projekt wurde mit Mitteln des Ministeriums für Inneres und Verwaltung in Warschau sowie des Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat der Bundesrepublik Deutschland finanziert.



**Ministerstwo  
Spraw Wewnętrznych  
i Administracji**



### **Redakcja / Redaktion**

Wioletta Skowronek

### **Ilustracje / Illustrationen**

Halina Fleger

### **Tłumacznie / Übersetzung**

Wioletta Skowronek, Anna Buhl, Joanna Gryga

### **Korekta / Korrektur**

Krzysztof Szymczyk, Tomasz Cuber

**ISBN 978-83-951889-8-5**

### **Druk / Druck**

Wydawnictwo i Drukarnia Świętego Krzyża  
45-007 Opole, ul. Katedralna 8A  
Tel. 77 44 17 140, e-mail: sekretariat@wydawnictwo.opole.pl  
[www.wydawnictwo.opole.pl](http://www.wydawnictwo.opole.pl)  
[www.krzyz.opole.pl](http://www.krzyz.opole.pl)



Liebe Eltern, Großeltern und Lehrer,

Stellen Sie sich vor, es gäbe ein Wundermittel, das ihr Kind stillsitzen und konzentriert zuhören lässt, das gleichzeitig seine Phantasie beflügelt und seinen Sprachschatz erweitert.

Bestimmt würden alle Eltern gerne das Wundermittel für jedes Geld kaufen. Braucht man es aber überhaupt? Vielleicht reicht es einfach nur, den Kindern oft Märchen vorzulesen?

Deutschland ist ein Märchenland und die Heimat der wohl bekanntesten Märchensammler, Jacob und Wilhelm Grimm. Ihre Sammlung „Kinder- und Hausmärchen“ ist das weltweit meistgelesene Buch der deutschen Kulturgeschichte. Das Buch wurde in ca. 160 Sprachen übersetzt und ist damit seit Jahren ein unverzichtbarer Bestandteil vieler Familien auf der ganzen Welt geworden.

Als Germanistinnen und Mütter wissen wir genau, dass die Märchen der Brüder Grimm für Kinder als eine wundervolle Einführung in das Lernen der deutschen Sprache dienen können. Die Sprösslinge hören Märchen und lernen dadurch die Melodie, den Rhythmus sowie den Klang der deutschen Sprache kennen. Wenn die Kinder wiederum in einer Gruppe ein Märchen hören, ist es eine tolle soziale Erfahrung. Man lacht zusammen oder wird traurig, wenn die Hauptfigur des Märchens unglücklich ist, oder aufgeregt und glücklich, wenn das Ende gut ist.

Dieses Buch ist eine Ideensammlung für die Arbeit mit Märchen, die grundsätzlich für jede Altersgruppe passt. Die Auswahl an Aktivitäten und Übungen berücksichtigt möglichst viele unterschiedliche Lernkanäle, um jedem Lerntyp optimal entgegenzukommen (multisensorisches/ganzheitliches Lernen über das Hören, Sehen, Tasten, Riechen, Lesen, Bewegen, Sprechen, Schreiben, Malen). Es ist, kurz gesagt ein interessantes Abenteuer mit der deutschen Sprache für alle Kinder mit all ihrer Natürlichkeit, Spontanität und ehrlichen Begeisterung.

Wir wünschen Ihnen viele positive Eindrücke!

Drodzy Rodzice, Dziadkowie i Nauczyciele,

Proszę sobie wyobrazić, że istnieje cudowny środek, który pozwoli Państwa dziecku siedzieć spokojnie i z uwagą słuchać, środek, który pobudzi jego wyobraźnię i jednocześnie poszerzy jego słownictwo.

Z pewnością każdy rodzic chciałby kupić ten cudowny środek za dowolną sumę pieniędzy, ale czy jest on faktycznie potrzebny? Może wystarczyłoby jedynie często czytać dzieciom bajki?

Niemcy to bajkowy kraj oraz ojczyzna prawdopodobnie najślynniejszych kolekcjonerów bajek, Jacoba i Wilhelma Grimmów. Ich zbiór „Kinder- und Hausmärchen“ jest najczęściej czytaną książką w historii niemieckiej kultury na świecie. Przetłumaczony został na ponad 160 języków i w ten sposób stał się nieodzowną częścią wielu rodzin na całym świecie.

Jako germanistki, a zarazem matki jesteśmy przekonane, że bajki braci Grimm mogą być wspaniałym wprowadzeniem do nauki języka niemieckiego u małych dzieci. Dzieci słuchają bajki i w ten sposób poznają melodię, rytm oraz dźwięk języka niemieckiego. Kiedy dzieci z kolei słuchają bajek w grupie, jest to niewątpliwie wspaniałe doświadczenie społeczne. Ludzie śmieją się razem, stają się smutni, gdy główny bohater bajki jest nieszczęśliwy, są podekscytowani lub szczęśliwi, gdy zakończenie jest dobre.

Książka ta jest zbiorem pomysłów do pracy z bajkami, który w zasadzie jest odpowiedni dla wszystkich grup wiekowych. Przy wyborze zabaw oraz ćwiczeń wzięty został pod uwagę cały wachlarz metod edukacyjnych, aby optymalnie wyjść naprzeciw każdemu (wielozmysłowa, holistyczna nauka poprzez słuch, wzrok, dotyk, węch, czytanie, poruszanie się, mówienie, pisanie, malowanie). Krótko mówiąc, książka ta jest ciekawą przygodą dziecka z językiem niemieckim, z całą jego naturalnością, spontanicznością i szczerym entuzjazmem.

Życzymy wspaniałych wrażeń!



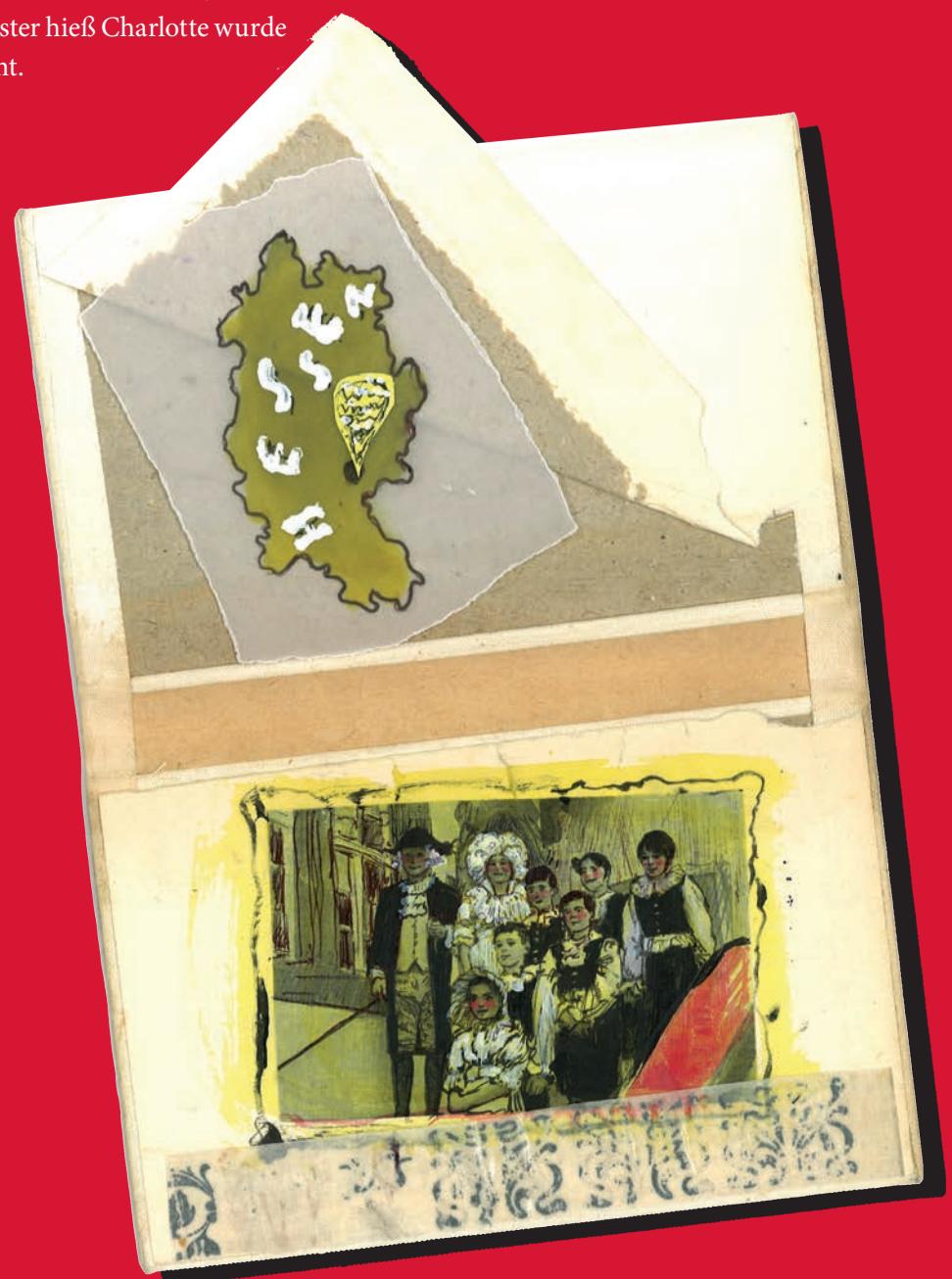
# 1.

# Die Brüder Grimm

1.1.

## Die außergewöhnlichen Brüder

Es waren einmal zwei Brüder. Sie hießen Jacob und Wilhelm. Doch das Volk nannte sie die Gebrüder Grimm... Sie wurden 1785 und 1786 in Hanau (Hessen) geboren. Sie hatten vier Geschwister. Ihre drei Brüder hießen Carl, Ferdinand und Ludwig Emil. Ihre Schwester hieß Charlotte wurde aber von allen kurz „Lotte“ genannt.





1791–1796 wohnte die Familie Grimm in Steinau in einem Amtshaus, weil Herr Grimm ein Amtsmann war. Leider starb der Vater vorzeitig und die Mutter musste mit ihren sechs Kindern das Haus verlassen. Jacob und Wilhelm zogen als erste nach Kassel wo ihre Tante wohnte und besuchten dort das Gymnasium. 1805 kam dann auch die Mutter mit den vier Geschwistern in die Stadt. Nach dem Schulabschuss 1802 zogen die Brüder wieder um, diesmal nach Marburg, um dort Rechtswissenschaft zu studieren.

Ab daher entwickelten die beiden Brüder Interesse für ganz viele Dinge, vor allem aber ganz besonders für die deutsche Sprache und Literatur. Geschichten jederart waren ihre wahre Leidenschaft. 1806 kamen Jacob und Wilhelm wieder nach Kassel zurück und begannen Volkslieder, Märchen und Sagen zu sammeln.

Sie trafen sich oft mit Menschen, die Geschichten mit vielen so genannten Märchenbeiträgen erzählten, also Menschen, die alte Geschichten kannten. Aus vielen Fragmenten und aus alten literarischen Quellen erstellten die Brüder fertige Märchen. Es waren Geschichten, die die Menschen sich von Generation zu Generation erzählt hatten. Nachdem die Brüder

Grimm sechs Jahre lang eifrig gesammelt hatten, erschien zu Weihnachten 1812 der erste Sammelband mit Märchen. Er hieß „Kinder- und Hausmärchen“ und wurde gleich ein Erfolg. 1816 erschien der zweite Sammelband. Insgesamt sammelten die beiden Brüder 200 Märchen.

Ihr Leben war aber nicht einfach. Als Jacob 23 Jahre alt war, starb die Mutter und, weil er das älteste der 9 Kinder war, musste er sich von nun an um die ganze Familie kümmern.

Nach dem Tod der Mutter wurde Jacob im Jahr 1808 Privatbibliothekar des westfälischen Königs Jérôme Bonaparte. Einige Jahre später arbeiteten beide Brüder an der Kasseler Bibliothek und widmeten sich dem Studium des deutschen Altertums. 1829 wurden beide als Professoren an die Universität Göttingen berufen, und kurz danach erhielten sie das Angebot, ein „Deutsches Wörterbuch“ zu schreiben, womit sie sich finanziell über Wasser halten konnten. 1840 wurden die Brüder in die Akademie der Wissenschaften in Berlin aufgenommen. Im Jahr 1841 zogen sie nach Berlin, wo sie bis zu ihrem Tod blieben.



1.2.

Die bekannten Märchen der Brüder Grimm. Verbinde den Titel mit dem entsprechenden Bild.  
*Znane baśnie braci Grimm. Połącz tytuł z odpowiednim obrazem.*

Die Bremer Stadtmusikanten

Hänsel und Gretel

Dornröschen

Rotkäppchen

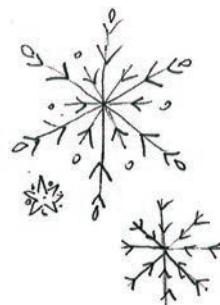
Schneewittchen

Aschenputtel

Der Froschkönig

Frau Holle

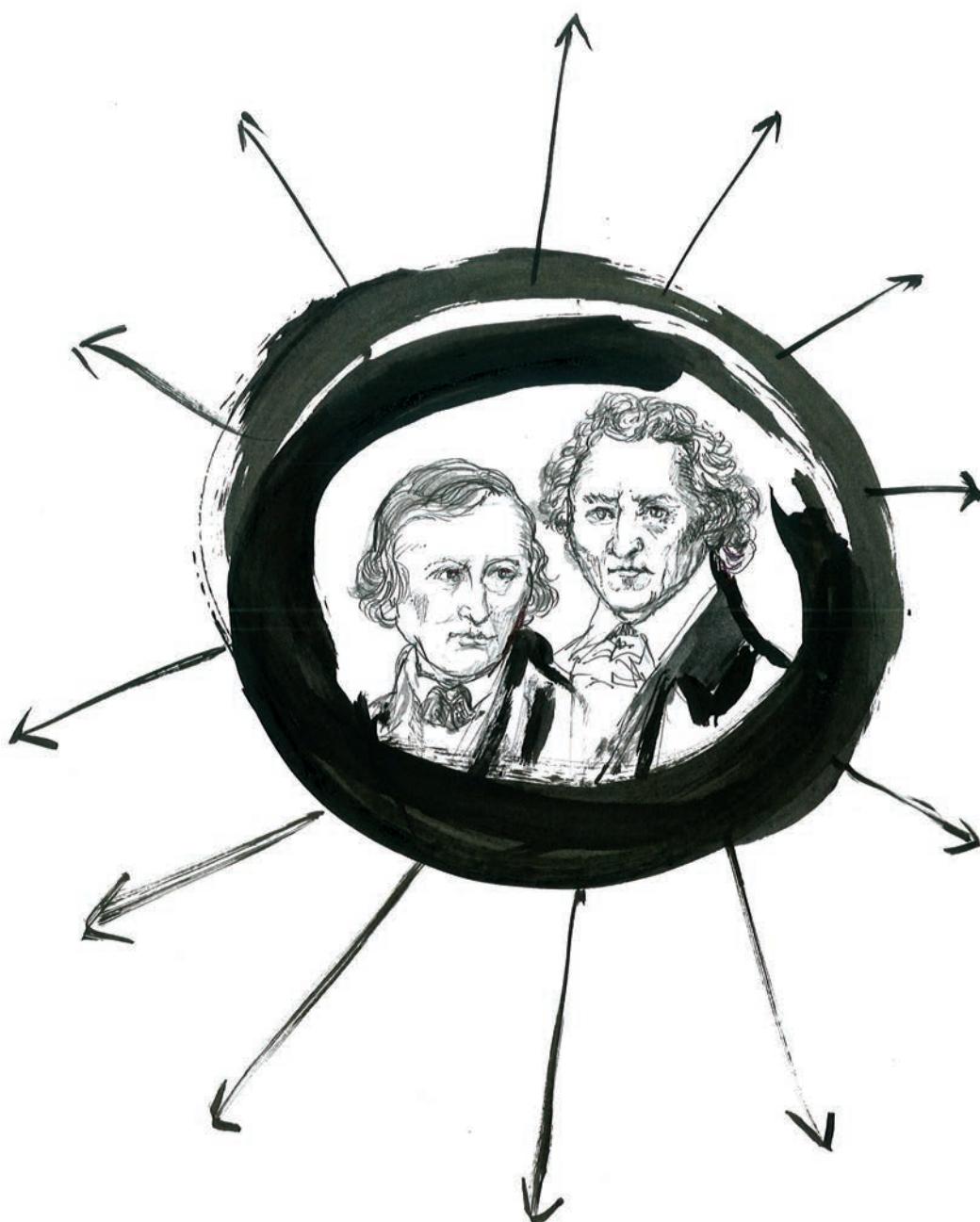
Der Wolf und die sieben Geißlein



1.3.

Brüder Grimm, hier ist die Frage. Was weißt du über die Brüder Grimm?

*Bracia Grimm, oto jest pytanie.*

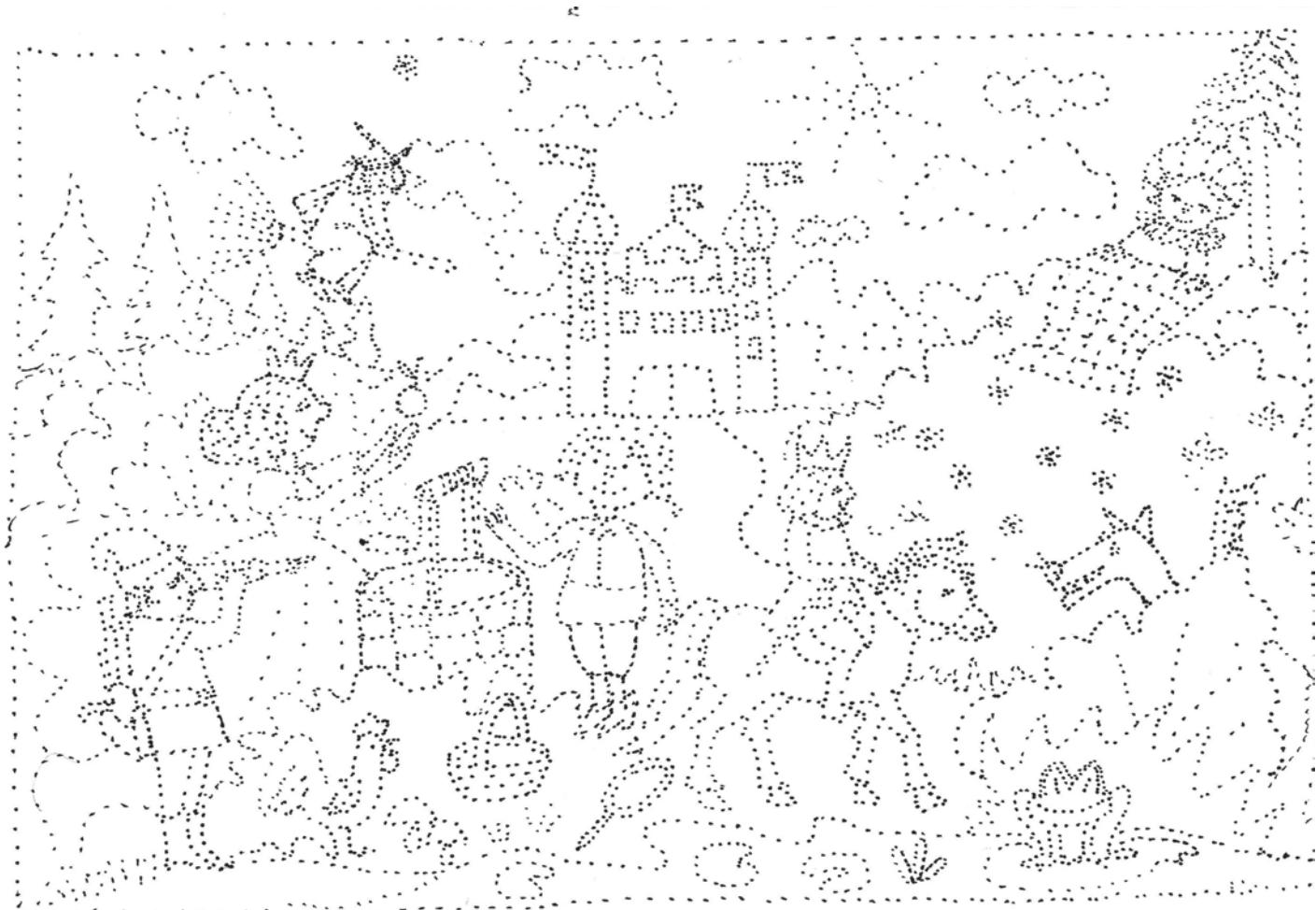


1.4.

Finde 12 Figuren und Dinge aus den Märchen der Brüder Grimm und male sie an.

Znajdź 12 postaci z baśni braci Grimm i pokoloruj je.

Frosch	Schloss	Hexe	Apfel
Frau Holle	Spiegel	Wolf	Jäger
Zwerg	Brunnen	Prinz	Königin



a) Kennst du auch die Märchen, zu denen die Figuren gehören? Schreibe sie auf. Czy znasz bajki, do których należą postacie? Zapisz ich tytuły.

.....  
.....  
.....

b) Welche Figuren kommen in mehreren Märchen vor? Które postacie pojawiają się w wielu bajkach?

.....  
.....  
.....

### 1.5.

Partnerdiktat. Ergänze die fehlenden Informationen im Text. Vergleiche mit deinem Partner.  
*Uzupełnij brakujące informacje w tekście. Porównaj z kolegą.*

#### Arbeitsblatt A

Es war einmal ein deutsches Brüderpaar...

Die beiden hießen ..... und ..... Grimm. Jacob wurde 1785 und Wilhelm 1786 geboren. Sie stammen aus ..... in ..... Jacob und Wilhelm Grimm besuchten die Schule in Kassel und studierten Rechtswissenschaften in Marburg. Dann wohnten sie in Göttingen und in Berlin. Sie waren Sprachwissenschaftler, ...., Professoren an der Uni und ..... Jacob und Wilhelm sammelten begeistert und schrieben viele Geschichten auf. Im Jahr ..... erschien die Sammlung unter dem Titel „Kinder- und Hausmärchen“

Heute lieben Menschen in aller Welt ..... Märchen. Die Geschichten wurden in das Weltdokumentenerbe der UNESCO aufgenommen.

#### Arbeitsblatt B

Es war einmal ein deutsches Brüderpaar...

Die beiden hießen Jacob und Wilhelm Grimm. Jacob wurde ..... und Wilhelm ..... geboren. Sie stammen aus Hanau in Hessen. Jacob und Wilhelm Grimm besuchten die Schule in ..... und studierten Rechtswissenschaften in ..... Dann wohnten sie Göttingen und in Berlin. Sie waren ..... Bibliothekare, ..... und Märchendichter. Jacob und Wilhelm sammelten begeistert und schrieben viele Geschichten auf. Im Jahr 1812 erschien die Sammlung unter dem Titel .....

Heute lieben Menschen in aller Welt deutsche Märchen. Die Geschichten wurden in das ..... aufgenommen.



1.6.

Male aus, schneide aus und klebe es dann auf Pappe. So entsteht ein märchenhaftes Lapbook.  
Pokoloruj, wytnij, a następnie przyklej na brystol i stwórz swój baśniowy lapbook.

Titelseite



Dieses Lapbook gehört:

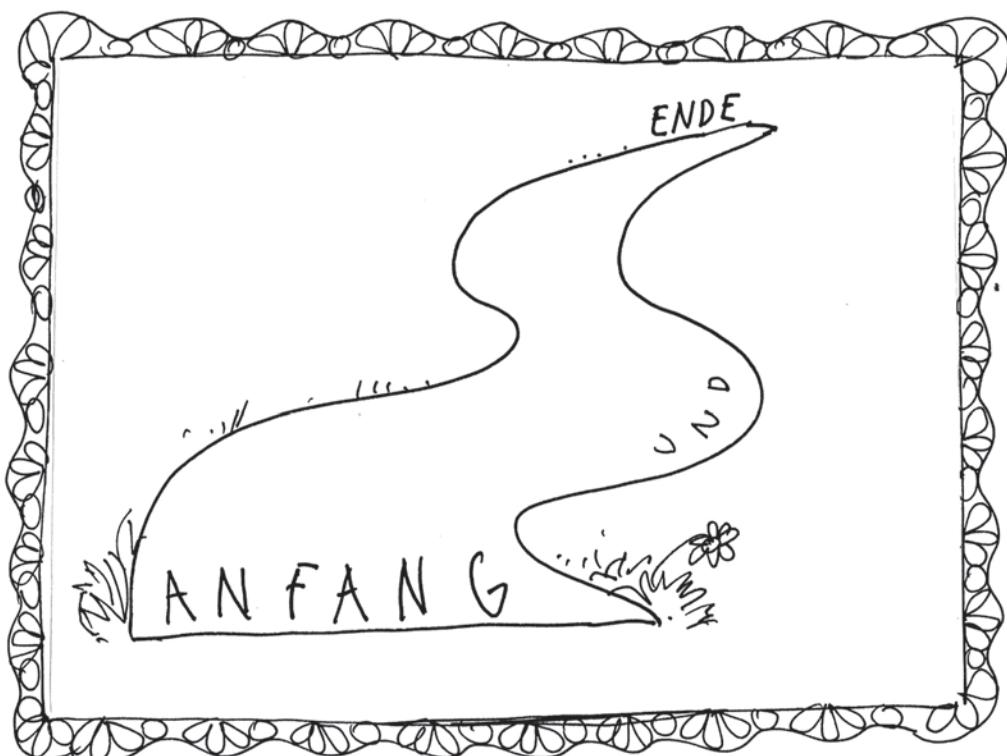
Tipp.

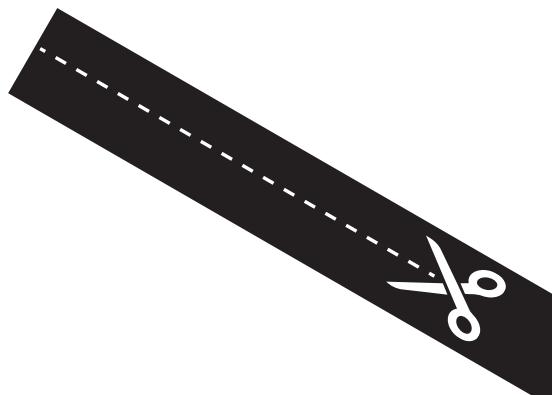
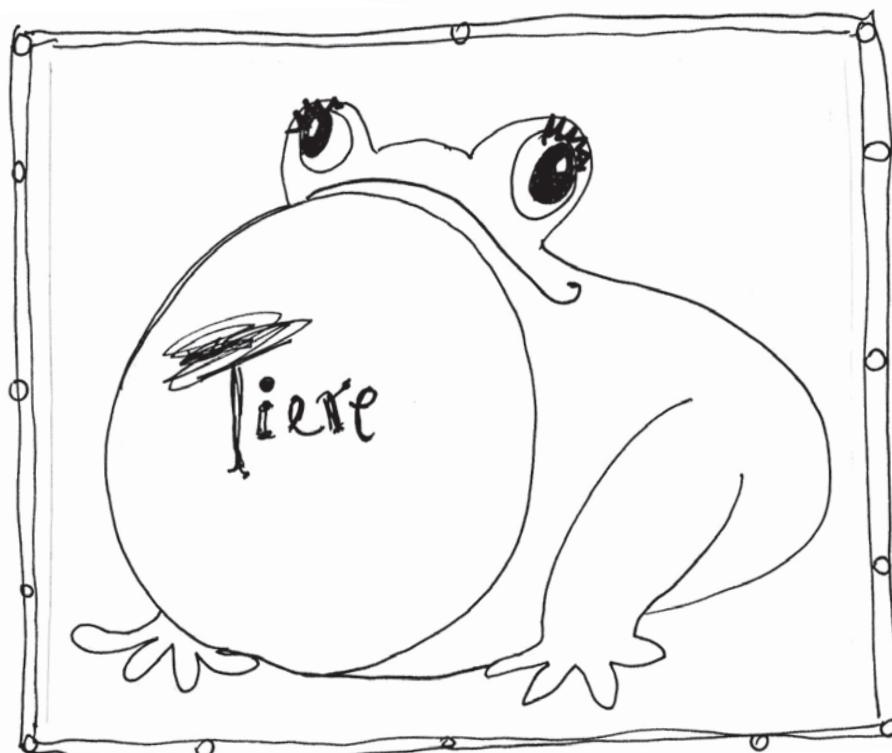
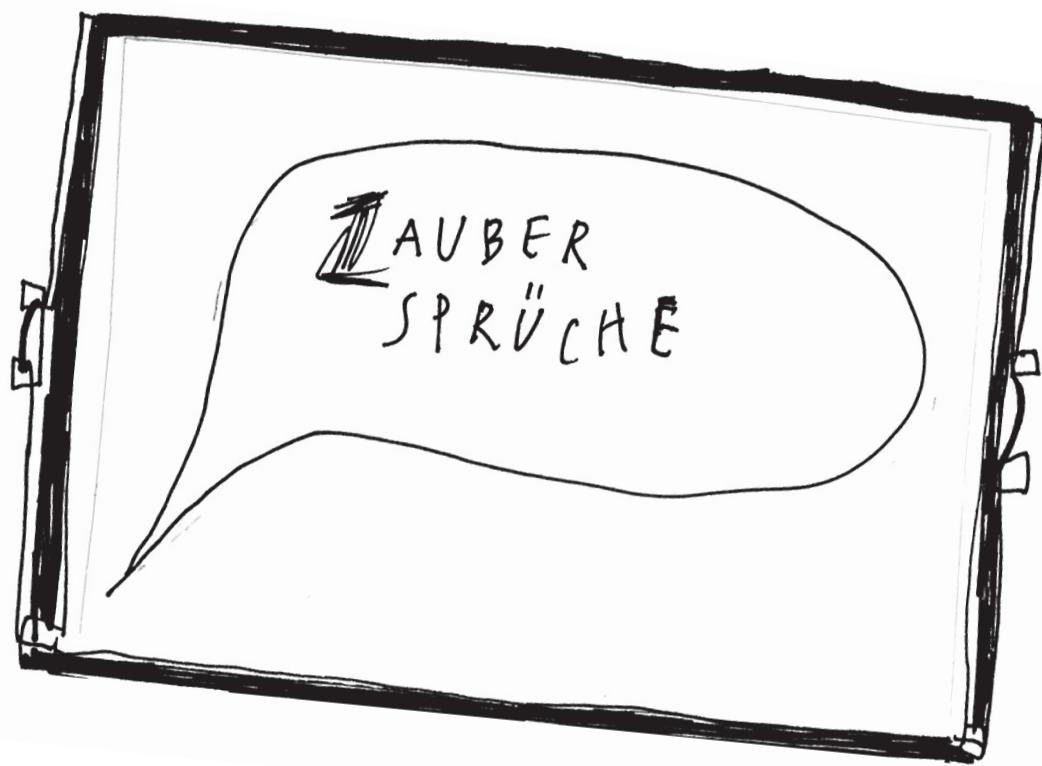
[www.youtube.com/watch?v=EfixWLDnGHI](http://www.youtube.com/watch?v=EfixWLDnGHI)

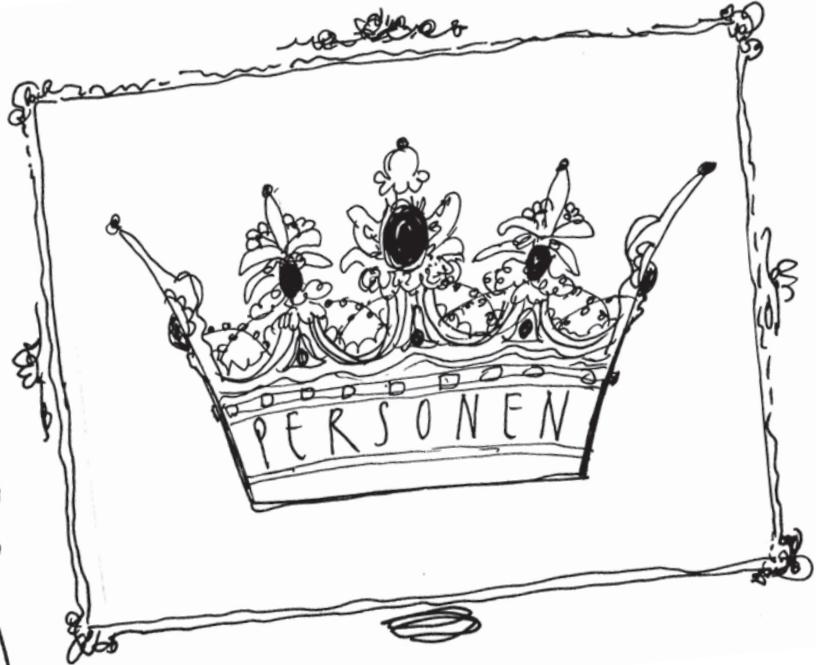


Verzauberte Fenster. Fülle die Mitte des Lapbooks mit den abgebildeten Fenstern. Bemalte sie, schneide sie aus und klebe den Rand des Fensters so, dass es sich öffnen lässt. Jetzt kannst du sie ausfüllen.

Zaczarowane okienka. Wypełnij środek lapbooka proponowanymi okienkami. Pokoloruj, wytnij a następnie przyklej brzeg okienka tak aby mogło się otwierać. Teraz możesz uzupełnić jego zawartość.







1.7.

Märchen - Steckbrief.

List gorczy.

# Märchen-Steckbrief



Märchentitel, Anfangssatz, Schlussatz, Hauptfigur, Tiere,  
besondere Pflanzen, besondere Orte, magische Zahlen,  
erfundene Wesen, besondere Gegenstände, Zaubersprüche

1.8.

Ordne richtig zu.

Przyporządkuj słowa do odpowiedniej rubryki.

SCHNEEFLOCKEN, TOCHTER, SCHÖN, FLEIßIG, BRUNNEN, HÄSSLICH, WASCHEN, SCHLAFEN,  
STIEFMUTTER, BLUMENWIESE, AUFWACHEN, BACKOFEN, SCHÜTTELN, BETT, GOLDREGEN,  
SPULE, APFELBAUM, HAHN, SPRINGEN, RING, PECH, DUMM, TEPPICH, KRÖTE, DICK, SCHACHTEL,  
KÖNIG, PUSTEN, BRINGEN, SPRINGEN, WOHNEN, GUT, BÖSE



1.9.

Meine Erzähldose.

*Moja tuba opowieści.*

Przygotuj:

1 tubę po chipsach  
kolorowy papier  
farby / mazaki  
masę solną / plastelinę  
wstążkę

Du brauchst:

1 Chipsdose  
Buntpapier  
Farben / Bundstifte  
Salzpasta  
Schleife



*Fertig? Jetzt kannst du erzählen*

Play  
Time

## 2.

# Frau Holle – Einführung

2.1.

## WOLLEN-SPIEL

Das Spiel fördert: Wortschatz, Sprache, soziales Miteinander, Auge-Hand-Koordination

Die Kinder setzen sich in einen Kreis. Das erste Kind bekommt ein Wollknäuel und erzählt kurz von sich selbst. Hat das Kind zu Ende berichtet, wickelt es etwas Faden ab und wirft das Knäuel zu einem beliebigen Kind aus dem Kreis, welches dann wieder von sich selbst erzählt. So geht es immer weiter, bis jedes Kind an der Reihe war oder das Knäuel aufgebraucht ist. Auf diese Weise entsteht ein Spinnennetz in der Mitte des Kreises. Ist es dicht genug, kann man versuchen, einen großen, leichten Ball (Volleyball oder einen mit Luft gefüllten Ball) darauf rollen zu lassen.

Danach versuchen die Kinder das Spinnennetz in umgekehrter Weise zu lösen, sodass die letzte Person alles über die vorherige Person erzählt, was sie sich gemerkt hat. Das Spiel dauert so lange, bis es kein Netz mehr gibt und der Wollknäuel wieder vollständig ist.

Das Wollknäuel bildet dann die Grundlage des Märchens „Frau Holle“, da eben die Spindel, die in den Brunnen fiel, die ganze Geschichte auslöste.

Wspiera: słownictwo, język, kontakty społeczne, koordynację oko-ręka.

Dzieci siadają w kole. Pierwsze dziecko otrzymuje kłębek wełny i opowiada krótko o sobie. Kiedy kończy opowiadać, rozwija kłębek i rzuca go do wybranej osoby z koła, która też opowiada o sobie. Sytuacja powtarza się do momentu, gdy wszystkie dzieci opowiadają o sobie, a kłębek wełny zostanie rozwinięty. W ten sposób w środku koła powstaje pajęcza sieć. Jeżeli jest ona odpowiednio gęsta, można spróbować potoczyć po niej lekką piłeczkę.

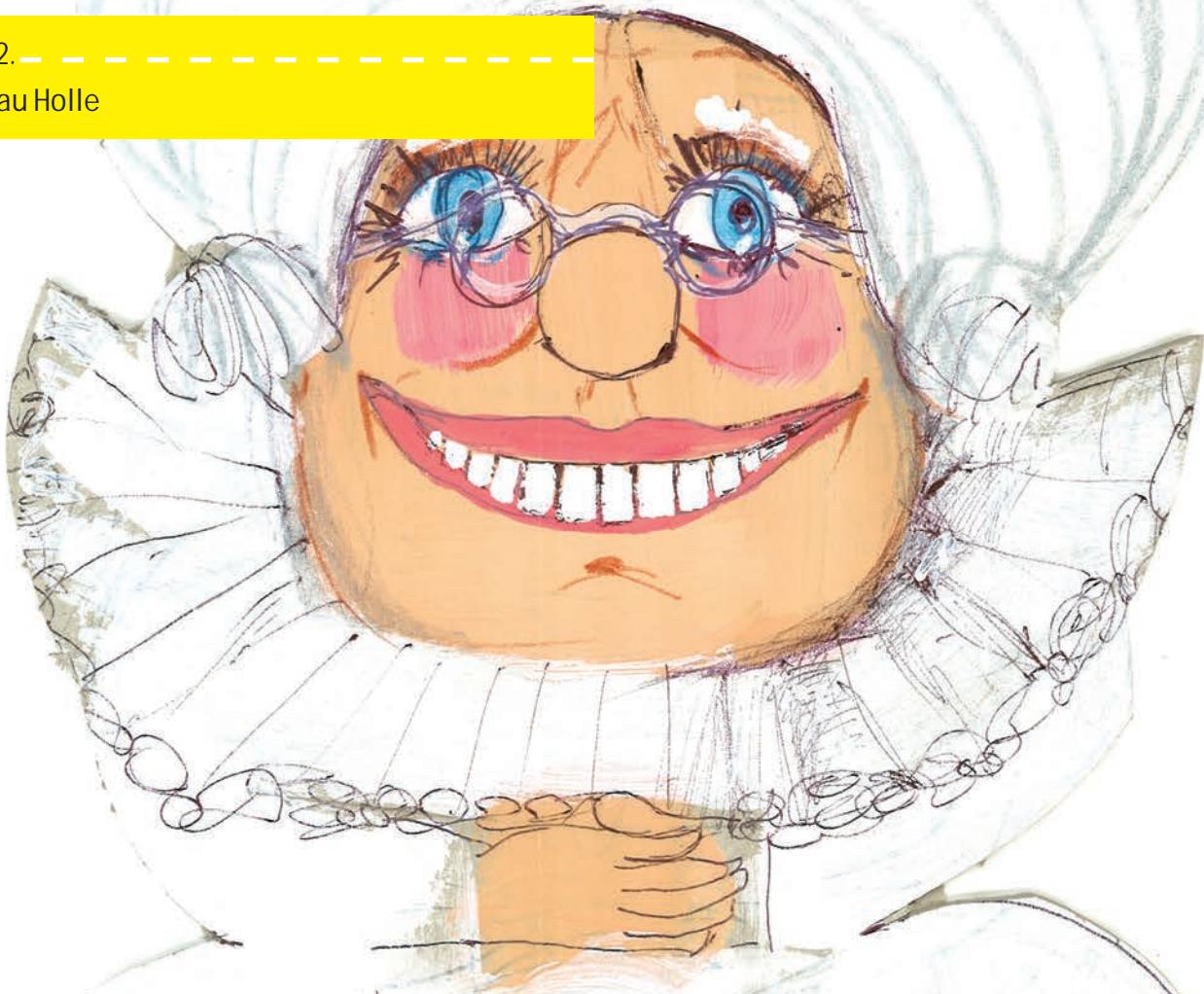
Następnie dzieci próbują rozwiązać powstałą sieć w taki sposób, że ostatnia osoba opowiada wszysktko, co zapamiętała o osobie, do której prowadzi wełna. Zabawa toczy się do momentu, kiedy nie będzie już sieci, a kłębek wełny będzie znowu w całości.

Kłębek wełny tworzy później podstawę do bajki „Pani Zima”, bo przecież właśnie wrzeciono z wełną, które wpadło do studni, wywołało całą historię.



2.2.

Frau Holle



**Erzähler:**

Wo kommen denn die vielen Schneeflocken her? Und wer ist das Mädchen, das von oben bis unten mit Gold bedeckt ist? Schau genau zu, dann erfährst Du's. Es war einmal eine Witwe. Sie hatte zwei Töchter. Die eine war schön und fleißig. Die andere hässlich und faul. Die Mutter aber liebte die hässliche und faule Tochter mehr, weil es ihre eigene Tochter war. Und weil die schöne und fleißige Tochter nur ihre Stieftochter war, musste diese die ganze Arbeit erledigen. Jeden Tag musste sie zum Brunnen gehen und spinnen. Als sie einmal so viel arbeitete, dass ihre Finger bluteten, wollte sie die blutige Spule waschen. Da fiel ihr die Spule in den Brunnen hinein. Es weinte, lief zur Stiefmutter und erzählte ihr das Unglück. Sie schalt es aber heftig und sprach:

**Mutter:**

Du hast die Spule herunterfallen lassen, so hol sie auch wieder heraus!

**Erzähler:**

Da lief das Mädchen zum Brunnen zurück und sprang hinein. Als das Mädchen wieder aufwachte, lag es auf einer wunderschönen Blumenwiese. Das Mädchen ging ein Stück und kam zu einem Backofen voller Brot. Das Brot rief:



**Brot:**

Ach bitte, hol mich raus, hol mich raus, sonst verbrenne ich!  
Ich bin längst fertig gebacken.

**Erzähler:**

Da trat das Mädchen an den Ofen, holte das Brot heraus und legte es vor den Ofen. Dann ging es weiter und kam zu einem großen Apfelbaum. Der Baum war voller Äpfel und rief:

**Apfelbaum:**

Ach, bitte, schüttel mich, schüttel mich! Meine Äpfel sind schon lange reif.

**Erzähler:**

Da rüttelte es kräftig am Baum, sammelte die Äpfel auf und ging weiter. Endlich kam das Mädchen zu einem kleinen Haus. Aus einem der Fenster blickte eine alte Frau heraus. Das Mädchen bekam Angst, aber die Frau sagte:

**Frau Holle:**

Hab keine Angst! Bleib bei mir. Wenn du fleißig bist und mir hilfst, so soll es dir gut gehen. Du musst nur die Betten gut aufschütteln, so dass die Federn fliegen - dann schnit es auf der Welt, denn ich bin die Frau Holle.

**Erzähler:**

Und weil die Alte so nett war, verlor das Mädchen seine Angst und blieb da. Das Mädchen war fleißig und half Frau Holle bei allen Arbeiten. Und jeden Tag schüttelte es das Bett bis die Federn wie Schneeflocken umherflogen. Frau Holle war sehr zufrieden und das Mädchen hatte ein schönes Leben bei ihr. So lebte es einige Zeit bei Frau Holle, da wurde es seltsam traurig und wusste anfangs selbst nicht warum. Endlich merkte es, dass es Heimweh war und wollte nach Hause. Endlich sagte es zur Frau Holle:

**Das Mädchen:**

Ich sehne mich nach meinem Haus. Und wenn es mir auch so gut hier unten geht, so kann ich doch nicht länger bleiben. Ich muss wieder nach Hause.

**Erzähler:**

Da sagte Frau Holle:

**Frau Holle:**

Es gefällt mir, dass du wieder nach Hause willst und ich danke Dir, dass du mir so fleißig geholfen hast.

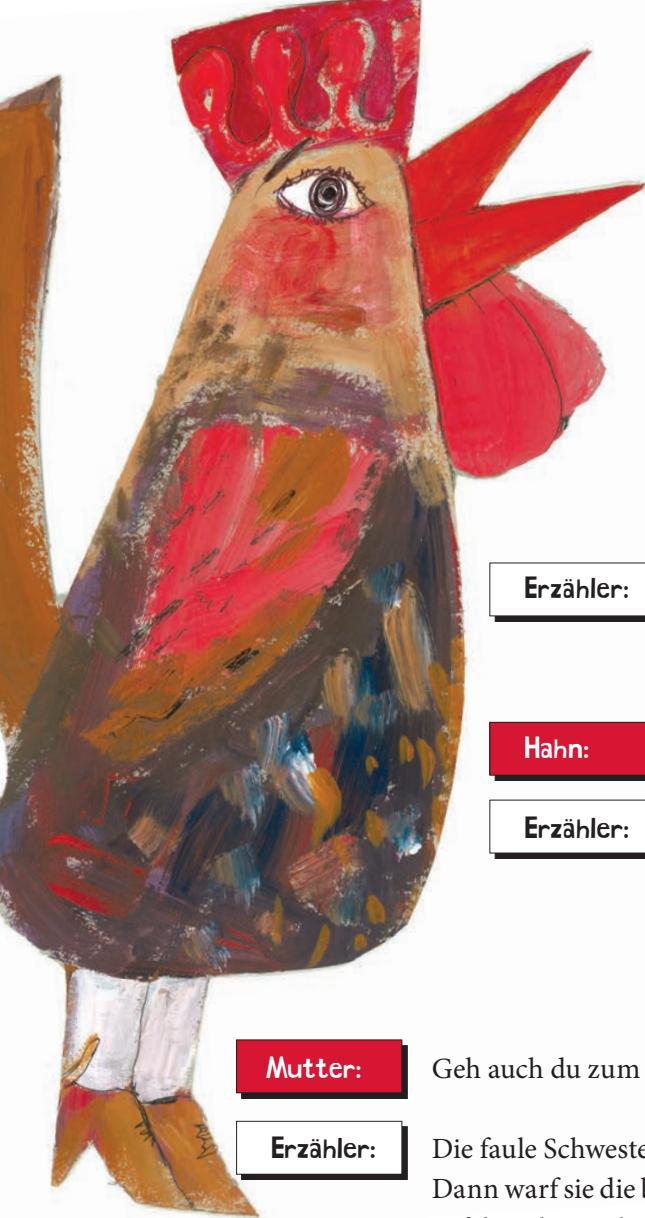
**Erzähler:**

Sie nahm das Mädchen bei der Hand und führte es vor ein großes Tor. Das Tor ging auf und als das Mädchen darunter stand, fiel ein Goldregen herab. Alles Gold blieb an ihm hängen, so dass es über und über davon bedeckt war.

**Frau Holle:**

Das ist für dich, weil du so fleißig warst.





**Erzähler:** Sagte Frau Holle und gab dem Mädchen die Spule, die in den Brunnen gefallen war. Da ging das Tor zu und das Mädchen war wieder zu Hause. Als es am Brunnen vorbei ging, saß dort der Hahn und rief:

**Hahn:** Kikeriki, unsere Goldmarie ist wieder hier.

**Erzähler:** Die Mutter freute sich, als sie ihre Stieftochter mit dem vielen Gold sah. Das Mädchen erzählte ganz genau, was passiert war. Da wollte die Mutter, dass auch ihre hässliche und faule Tochter so viel Gold bekam. Darum schickte sie diese zum Brunnen. Sie sollte alles so machen, wie zuvor ihre Schwester.

**Mutter:** Geh auch du zum Brunnen und mach alles so, wie deine Schwester.

**Erzähler:** Die faule Schwester wollte aber keine Wolle spinnen und stach sich selbst in die Hand. Dann warf sie die blutige Spule in den Brunnen und sprang selber hinein. Auch sie kam auf die schöne Blumenwiese und ging los. Als sie zum Ofen kam, schrie das Brot wieder:

**Brot:** Ach bitte, zieh mich raus, zieh mich raus, sonst verbrenn ich! Ich bin schon längst ausgebacken.

**Erzähler:** Die Faule aber antwortete:

**Faule:** Ich habe keine Lust, mich schmutzig zu machen.

**Erzähler:** Und sie ging einfach weiter. Als sie zum Apfelbaum kam, rief dieser:

**Apfelbaum:** Ach, bitte, schüttel mich, schüttel mich! Meine Äpfel sind schon lange reif.

**Erzähler:** Sie antwortete aber:

**Faule:**

Das mache ich nicht! Es könnte mir doch ein Apfel auf den Kopf fallen.

**Erzähler:**

Und sie ging weiter. Schließlich kam das Mädchen zum Haus von Frau Holle und ging gleich hinein. Doch das Mädchen war faul, wollte nicht bei der Arbeit helfen und schüttelte kein einziges Mal die Betten so, dass die Federn flogen. Da schickte Frau Holle das Mädchen wieder nach Hause. Als sie zum Tor kamen, freute sich das Mädchen schon auf den Goldregen, doch statt Gold fiel Pech auf das Mädchen herab.



**Frau Holle:**

Das ist die Belohnung für deine Arbeit.

**Erzähler:**

Sagte Frau Holle und machte das Tor zu. Und als das faule Mädchen nach Hause kam, rief der Hahn am Brunnen:

**Hahn:**

Kikeriki, Kikeriki, unsere Pechmarie ist wieder hier!

**Erzähler:**

Und so lange das Mädchen lebte, blieb das Pech an ihr hängen und ging nie wieder ab.



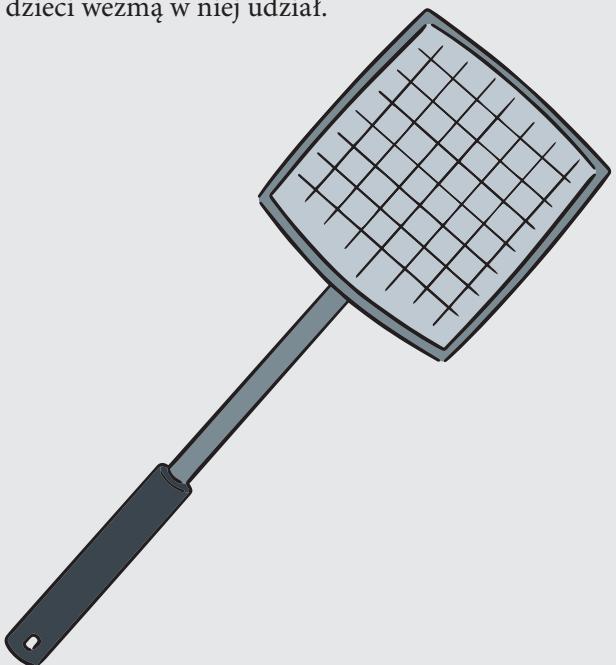
Märchennächte mit den  
Brüdern Grimm - „Frau Holle“  
[www.youtube.com/watch?v=404osHK1wOc](http://www.youtube.com/watch?v=404osHK1wOc)

# 2.3 SPIEGEL UN MI BILD KARTEN

## 2.3.1. FLIEGENKLATSCHEN-SPIEL

Die Kinder werden in zwei große Gruppen aufgeteilt. Die Teams senden einen „Abgesandten“ nach vorne. Hierbei kann es auch einfach der Reihe nach gehen (auch ohne Einteilung in zwei Gruppen – in diesem Fall sammeln Kinder die Punkte einfach für sich selbst und kriegen dann einen Plus oder einen kleinen Aufkleber). Es stehen also zwei Kinder vorne und haben jeweils eine Fliegenklatsche in der Hand. An der Tafel hängen oder auf dem Boden liegen die Bildkarten, die trainiert werden sollen. Der Betreuer (oder auch ein weiteres Kind) nennt ein Wort und die beiden Schüler müssen das jeweilige Bild abklatschen. Wer schneller abklatscht, erhält einen Punkt. Wer als erster 5 Punkte sammelt, bekommt einen großen Punkt für seine Gruppe oder einen Plus / Aufkleber für sich selbst. Danach geben die Kinder ihre Fliegenklatsche an ein anderes Kind aus dem Team weiter und das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis alle Kinder der Gruppe daran teilgenommen haben.

Uczestnicy zostają podzieleni na dwa zespoły. Każdy z zespołów deleguje swojego przedstawiciela. To samo może się odbywać po prostu według kolejności (również bez podziału na grupy – wówczas dzieci zbierają punkty dla siebie i otrzymują plusa lub małą naklejkę). Dwoje dzieci staje przy tablicy, każde z nich ma packę na muchy). Na tablicy wiszą lub na podłodze leżą obrazki, których nazwy chcemy utrwalalić. Opiekun (lub też któryś z uczestników) wymienia słowo, które należy znaleźć i uderzyć je packą. Kto zrobi to pierwszy, otrzymuje punkt. Kto jako pierwszy zgromadzi 5 punktów, otrzymuje duży punkt dla swojej grupy lub plusa/naklejkę dla siebie. Następnie dzieci przekazują packi na muchy kolejnym uczestnikom. Gra jest kontynuowana tak długo, aż wszystkie dzieci wezmą w niej udział.



## **Das Fliegenklatschen-Spiel: VARIANTE 2**

Die Bilder kopieren (für dieses Spiel benötigt man 2 Bildersätze). Ein Bildersatz wird gemischt, und mit den Bildern nach unten als Stapel aufgelegt. Der zweite Bildersatz wird auf dem Tisch (oder Fußboden) mit den Bildern nach oben aufgelegt. Der erste Spieler deckt eine Karte vom Stapel auf. Wer die passende

Karte findet, schlägt mit der Fliegenklatsche darauf. Gewonnen hat jener Spieler, der zuerst auf die richtige Karte geschlagen hat. Der Gewinner bekommt das Kartenpaar. Der zweite Spieler darf eine Karte vom Stapel aufdecken usw.

### **2.3.2. CHORSPRECHEN**

Hierfür sind wieder alle dazu benötigten Flash-Cards an der Tafel oder auf dem Boden ausgelegt und der Betreuer zeigt auf eine und spricht das Wort zunächst mit einer sehr präzisen Aussprache aus. Die Kinder wiederholen es. Sind alle Vokabeln in der ersten Runde gefestigt, können nun die unterschiedlichsten Stimmlagen und Lautstärken eingesetzt werden: laut, leise, flüsternd oder in böser / trauriger / müder / lachender Stimmlage. Hier ist Spaß garantiert!

W tej zabawie obrazki znowu zostają ułożone na tablicy lub na podłodze. Opiekun pokazuje jeden z nich i bardzo wyraźnie wymawia przedstawione słowo, a dzieci powtarzają. Kiedy utrwalone zostaną wszystkie słówka, można zastosować wszystkie możliwe warianty głosowe i nastroje: głośno, cicho, szeptem lub w smutnym nastroju, zmęczonym głosem, ze śmiechem. Zabawa gwarantuje dzieciom dużo frajd.

### **2.3.3. FLUSS MIT BILDKARTEN**

Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen geteilt. In der Mitte des Raumes wird mit zwei Schnüren, Stöcken oder Wolfäden ein Fluss gekennzeichnet. In die Mitte des Flusses werden gemischt die Bildkarten mit den Bildern hochgehoben, damit die Schüler sie sehen. Die Gruppen stellen sich an zwei verschiedene Ufer des Flusses und der Betreuer beginnt das Märchen von Frau Holle zu erzählen. Wenn ein Wort genannt wird, das auf den Bildkarten abgebildet ist, muss die Bildkarte gefunden und gehoben werden. Die Gruppe, die sie als erste findet, bekommt die Karte und das Spiel geht weiter. Das Spiel gewinnt die Gruppe, die die meisten Bildkarten sammelt.

Uczestnicy zostają podzieleni na dwie grupy. Na środku pomieszczenia zaznaczona zostaje rzeka za pomocą dwóch sznurków, patyków lub nitek wełny. W rzece kładzie się karty z obrazkami odwróconymi tak, żeby uczniowie je widzieli. Grupy ustawnią się na przeciwnych stronach rzeki, a opiekun zaczyna opowiadać bajkę o Pani Zimie. Kiedy zostaje wymienione słówko, które jest zobrazowane na kartach z obrazkami, trzeba je znaleźć i podnieść. Grupa, która zrobi to jako pierwsza, otrzymuje obrazek, a grą toczy się dalej. Grę wygrywa grupa, która ubiera większą ilość obrazków.

### 2.3.4. STILLE POST

Beim Spiel ordnen sich die Teilnehmer in einer Reihe oder einem Kreis an. Die Bildkarten können auf die Tafel gehängt oder auf den Boden gelegt werden. Ein Spieler denkt sich ein Wort aus. Dieses Wort wird nun flüsternd von Mund zu Ohr von einem Teilnehmer zum jeweiligen Nachbarn weitergegeben. Der letzte in der Reihe versucht das Bild mit dem, was er gehört hat, zu finden und dann laut auszusprechen, was er verstanden hat. Die zunehmende Verfälschung des ursprünglichen Wortes kann dadurch dokumentiert werden, sodass jeder Teilnehmer das verstandene Wort laut für alle wiederholt, was auch die Zahl der Lacherfolge steigen lässt. Dieses Spiel kann (vor allem mit größeren Kindern) auch mit kurzen Sätzen aus dem Text über Frau Holle gespielt werden.



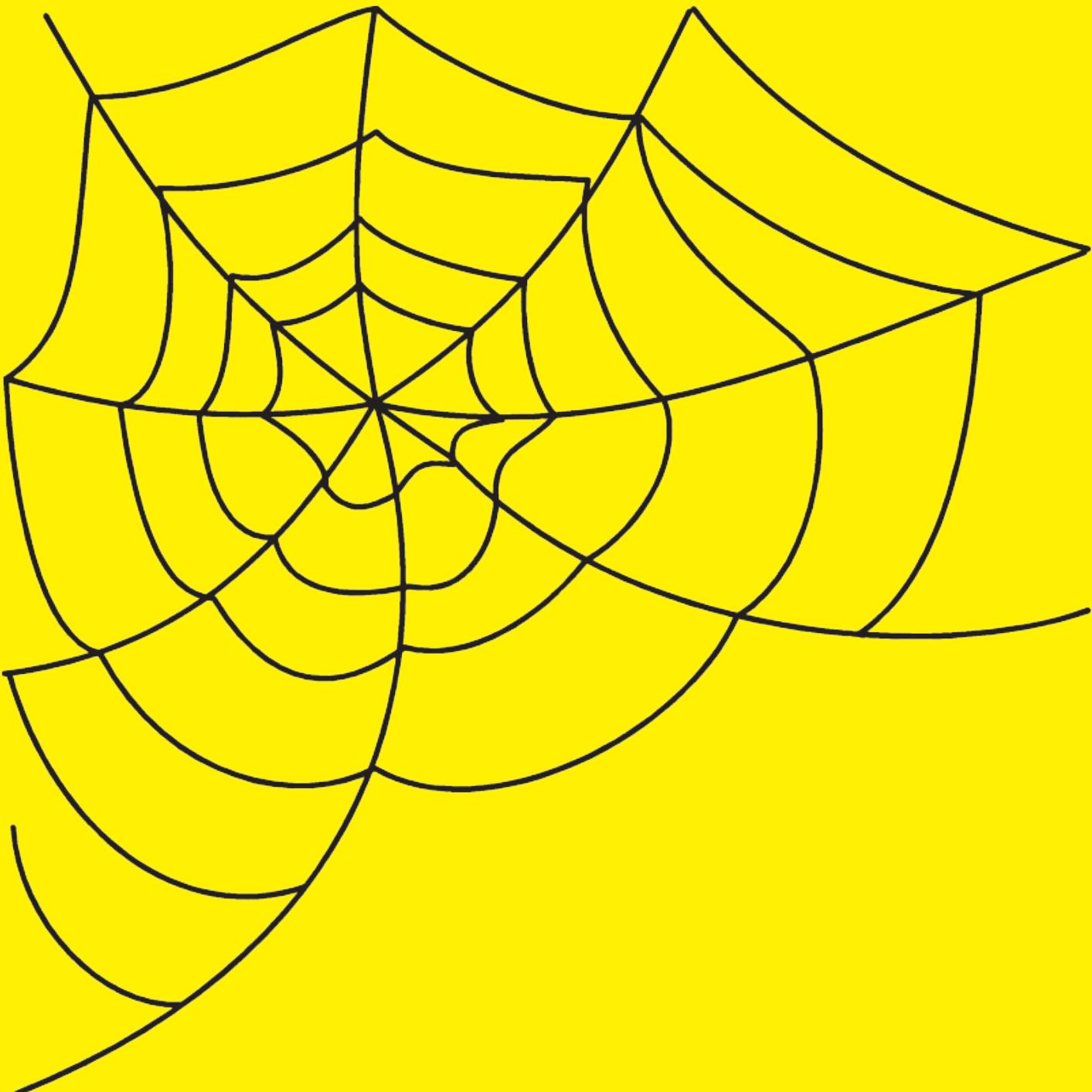
W grze jej uczestnicy siadają w rzędzie lub w kręgu. Karty z obrazkami można zawiesić na tablicy lub poukładać na podłodze. Jedno z dzieci wymyśla sobie słówko. To słówko zostaje przekazane szeptem do ucha od jednego uczestnika zabawy do kolejnego. Ostatni uczestnik zabawy próbuje znaleźć obrazek ze słowem, które usłyszał, i głośno wypowiedzieć to, co zrozumiał. Stopniowe zniekształcenie słowa może zostać udokumentowane przez to, że każdy uczestnik wymawia na głos usłyszane słowo, co często prowadzi do salw śmiechu. Zabawa może zostać rozegrana (zwłaszcza z większymi dziećmi) za pomocą krótkich zdań z tekstu o Pani Zimie.



### 2.3.5. SPINNENNETZ ALS LÖSUNGSWORT

Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen geteilt. Auf jedem von zwei großen Blättern Papier wird das Wort SPINNENNETZ von oben nach unten geschrieben. Die Gruppen stellen sich in einer Reihe vor das jeweilige Blatt. Wenn das Spiel begonnen wird, schreibt der erste Schüler ein Wort, das eine der Buchstaben von „Spinnennetz“ beinhaltet, z.B. Natur bei N. (Es kann besprochen werden, ob es nur Anfangsbuchstaben sein sollen oder irgendwelche Wörter mit diesen Buchstaben in der Mitte.) Danach läuft das Kind an das Ende der Reihe und die nächste Person übernimmt dieselbe Aufgabe. Dieses Spiel gewinnt die Gruppe, die als erste alle Buchstaben besetzt.

Uczestnicy zostają podzieleni na dwie grupy. Na każdej z dwóch dużych kartek papieru zostaje zapisany wyraz „SPINNENNETZ” (pajęcza sieć). Grupy ustawiają się w dwóch rzędach przed właściwą kartką papieru. Kiedy zabawa zostaje rozpoczęta, pierwsza osoba w rzędzie zapisuje wyraz, który zawiera jedną z liter wyrazu „Spinnennetz”. (Tu można ustalić, czy mają to być wyłącznie litery początkowe, czy też jakiekolwiek słowa zawierające te litery). Następnie ta osoba biegnie na koniec swojego rzędu, a jej zadanie przejmuje kolejna osoba. Zabawę wygrywa grupa, która jako pierwsza zajmie wszystkie litery.





**2.4.1. Ergänze die fehlenden Wörter. Uzupełnij brakujące słowa.**

Haus	Apfelbaum	Pech	Haus	Spule	Blut	Brote	Mädchen	Baum	Tochter
Brote	Frau	Gold	Holle	Baum	Holle	Brunnen		Frau	Schwester
Tor	Backofen	Tag	Wiese	wütend	Hause				

**Frau Holle – Fehlende Wörter**

Eine ..... hatte eine Tochter und eine Stieftochter. Die ..... war hässlich und böse. Die Stieftochter war lieb und schön. Sie musste den ganzen ..... arbeiten. Eines Tages stach sie sich beim Spinnen an der ..... und wollte das ..... daran im ..... abwaschen. Da fiel diese hinein.

Als die Stiefmutter das erfuhr, wurde sie ..... und warf sie aus dem .....

Traurig verließ die das ..... und ging zum Brunnen zurück, um die Spule zu holen. Sie sprang in den Brunnen hinein und landete auf einer schönen ..... . Schließlich kam sie zu einem ..... Die Brote riefen: „Hol uns heraus, sonst verbrennen wir“ und sie holte die ..... heraus.

Dann lief sie weiter und kam zu einem ..... Die Äpfel riefen: „Wir sind reif, schüttle bitte den ..... Und sie tat es.

Schließlich kam sie an ein schönes Häuschen. Dort bat eine alte ..... sie: „Hilf mir die ..... zu schütteln, dann schneid es.“

Das ..... blieb bei Frau ..... und half ihr jeden Tag. Als das Mädchen Heimweh bekam, führte sie Frau Holle unter ein großes ..... Dort wurde es mit ..... überhäuft.

Dank ihres großen Reichtums wurde sie zu ..... wieder aufgenommen.

Die ..... tat es ihr nach, aber sie holte weder die ..... aus dem Ofen, noch die Äpfel vom ..... Auch Frau ..... half ihr nicht und so wurde sie anstatt mit Gold mit ..... übergossen.

2.4.2. Führe die Personen auf den Bildern zu den Orten, zu denen sie gelangen möchten.

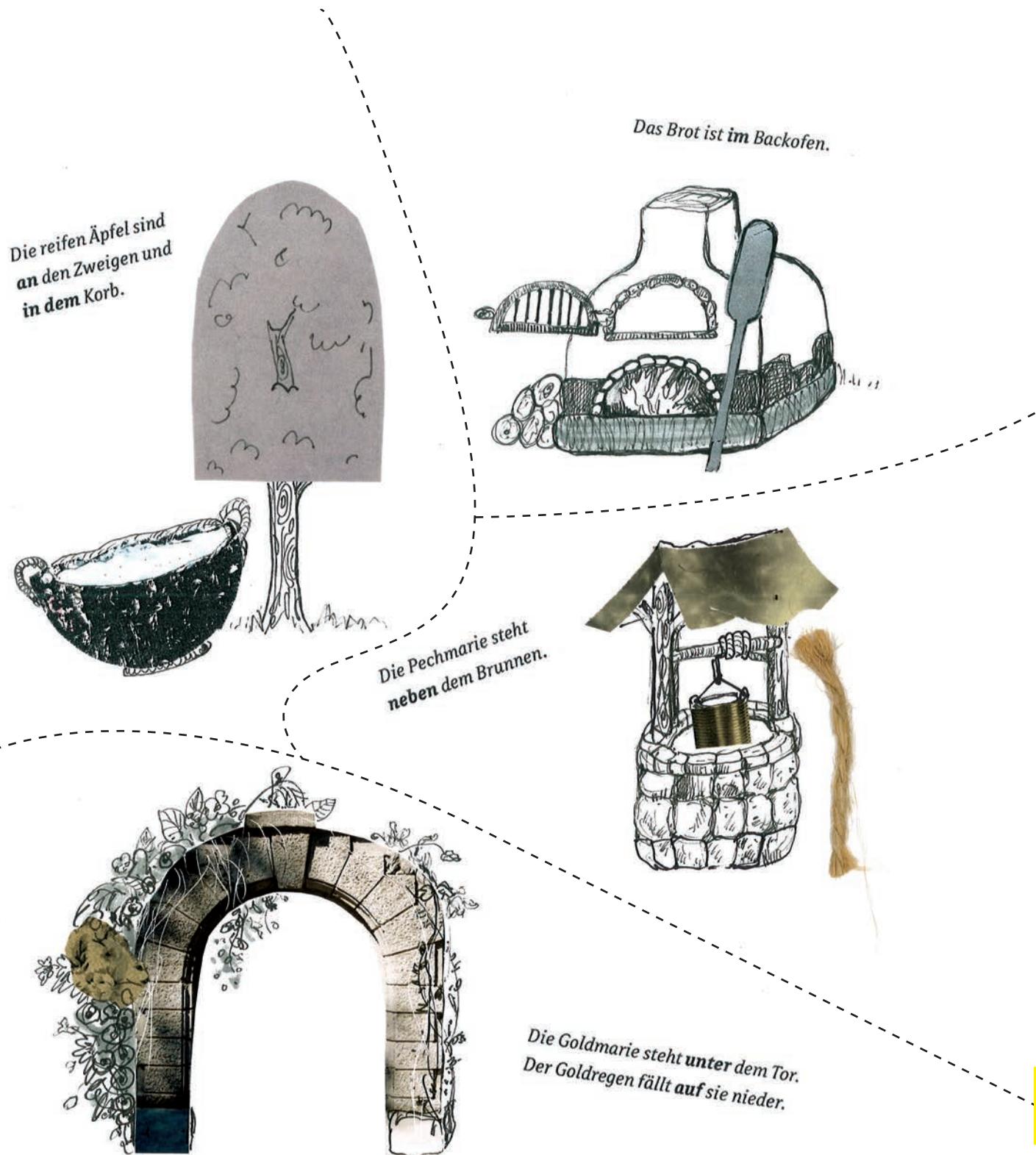
Zaproś osoby na obrazkach do miejsc, do których chcą się dostać.



### 2.4.3. WAS GEHÖRT WOHIN? *Co ma być gdzie?*

Hier erkennst du Szenen aus dem Märchen „Frau Holle“ wieder. Male dazu, was fehlt und übe diese Präpositionen: in, auf, unter, neben.

Poniżej rozpoznasz sceny z bajki „Pani Zima“. Namaluj, czego brakuje, i ćwicz przyimki *in, auf, unter, neben*.



#### 2.4.4. SETZE DIE REIHENFOLGE DER BILDER FEST.

*Ustal kolejność wydarzeń.*



Schneide die Bilder aus und klebe sie in der richtigen Reihenfolge auf.

Wytnij obrazki i przyklej je we właściwej kolejności.

Schneide die Sätze aus, ordne zu jedem Bild den passenden Satz zu und klebe ihn unter das Bild.

Wytnij zdania, dopasuj je do obrazków i przyklej je pod obrazkiem.

Sie ist faul und schläft den ganzen Tag.

Das Mädchen schüttelt die Betten auf.

Die Spule fällt in den Brunnen hinein.

Auf Pechmarie fällt Pech nieder.

Die hässliche Tochter springt in den Brunnen.

Die schöne Tochter muss schwer arbeiten.

Das Mädchen springt in den Brunnen hinein.

Das Mädchen rüttelt kräftig am Apfelbaum.

Das Mädchen holt das Brot aus dem Ofen heraus.

Goldmarie steht im Tor und Gold fällt auf sie nieder.

Größere Kinder können versuchen, solche Sätze selbst zu bilden (mit geringer Hilfe des Betreuers).

Większe dzieci mogą spróbować utworzyć takie zdania samodzielnie (z niewielką pomocą opiekuna).

#### 2.4.5. FRAGEN ZUM TEXT

*Pytania do tekstu*

Lese die Geschichte von Frau Holle noch einmal und beantworte die Fragen zum Text. Schreibe immer einen ganzen Satz. Przeczytaj bajkę o Pani Zimie jeszcze raz i odpowiedz całym zdaniem na pytania do tekstu.

- 1.** Wie viele Töchter hat die Mutter?

.....

- 2.** Wie ist Goldmarie?

.....

- 3.** Wie ist Pechmarie?

.....

- 4.** Das Brot im Ofen schreit. Welche Worte schreit es?

.....

- 5.** Goldmarie hilft dem Brot im Backofen. Was macht sie?

.....

- 6.** Was macht Frau Holle am Fenster?

.....

- 7.** Was passiert, wenn die Federn fliegen?

.....

- 8.** Was passiert, wenn Goldmarie unter dem Tor steht?

.....

- 9.** Was macht Pechmarie, wenn sie den Apfelbaum rufen hört?

.....

- 10.** Was bekommt das faule Mädchen als Lohn?

.....

## 2.4.6. RICHTIG ODER FALSCH?

*Prawda czy fałsz?*

Lese die Folgenden Sätze und entscheide, ob sie richtig oder falsch sind.

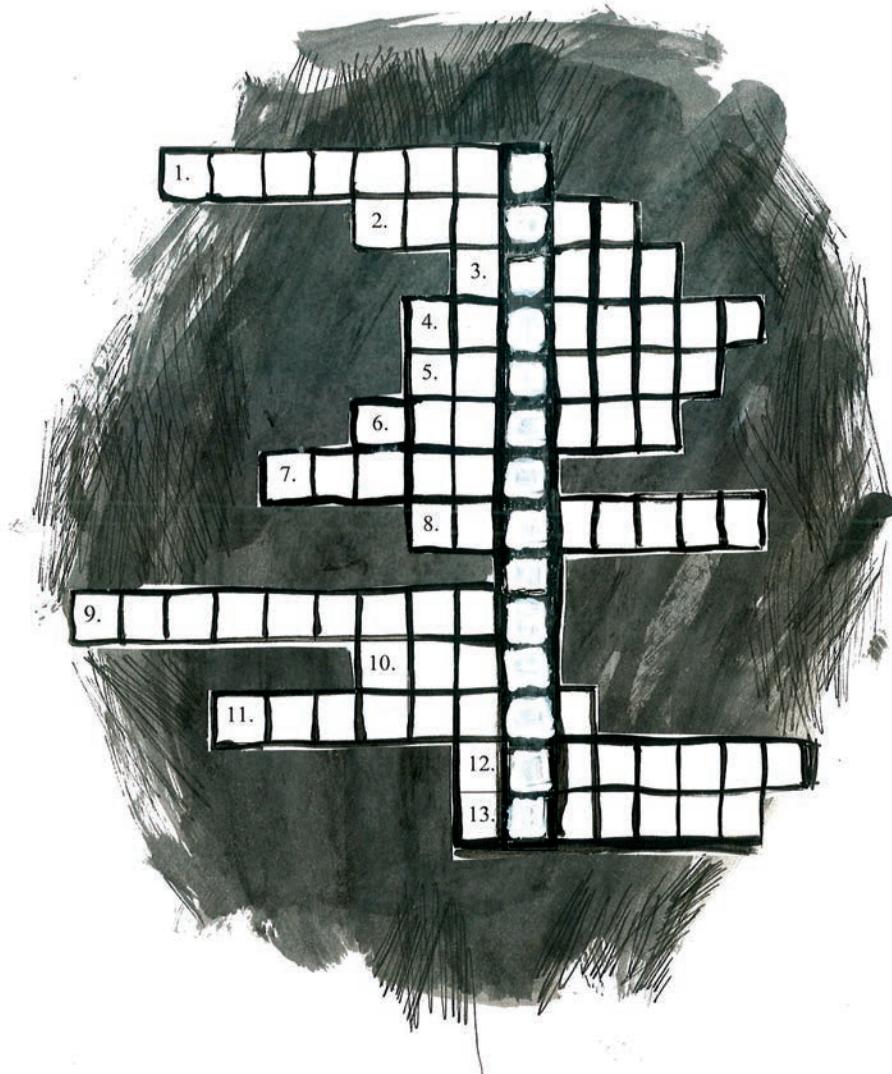
Przeczytaj poniższe zdania i zdecyduj, czy są prawdziwe czy fałszywe.

	Ja	Nein
1. Die Mutter hat zwei Kinder.		
2. Das schöne Mädchen ist faul.		
3. Das hässliche Mädchen ist fleißig.		
4. Das schöne Mädchen muss immer viel arbeiten.		
5. Das hässliche Mädchen muss spinnen.		
6. Die Spule fällt in den Brunnen.		
7. Das schöne Mädchen springt in den Brunnen hinein.		
8. Das Mädchen landet im Wald.		
9. Das Mädchen hilft den Broten und Äpfeln.		
10. Bei Frau Holle sieht das Mädchen die ganze Zeit fern.		
11. Wenn Frau Holle die Betten schüttelt, schneit es.		
12. Als Lohn fiel Goldregen auf das schöne Mädchen.		
13. Das hässliche Mädchen arbeitete so fleißig bei Frau Holle wie ihre Schwester.		
14. Frau Holle liebte das hässliche Mädchen sehr.		
15. Als Lohn fiel Pech auf das hässliche Mädchen herab.		



## 2.4.7. KREUZWORTRÄTSEL – Krzyżówka

Finde die richtigen Wörter aus dem Märchen und löse das Kreuzwortsel.  
Znajdź właściwe słówka z bajki i rozwiąż krzyżówkę.



1. Wenn jemand gerne viel arbeitet, dann ist er .....
2. Die Mädchen landeten dort nach dem Sprung in den Brunnen.
3. Es war schon fast verbrannt und wollte aus dem Backofen raus.
4. Es hat 3 × N und Wasser drin.
5. Wenn jemand deine Lieblingssachen kaputtmacht, dann bist du .....
6. Wenn man die Betten gut aufschüttelt, dann fliegen die .....
7. Nachname der Frau aus dem Märchen.
8. Gegenteil von glücklich.
9. Nicht sauber.
10. Man geht hindurch.
11. Wenn man die Betten schüttelt, dann ..... es.
12. Ist das Baby ein Junge oder ein .....?
13. Vater und .....

#### 2.4.8. ORDNE DIE SÄTZE UND FINDE DAS LÖSUNGSWORT.

*Uporządkuj zdania i znajdź hasło.*

Sie kam mit schwarzem Pech nach Hause.

N

Die fleißige Tochter sprang in den Brunnen.

C

Die Schwester holte nicht das Brot aus dem Ofen und half dem Apfelbaum nicht.

A

Es war einmal eine Mutter mit zwei Töchtern.

S

Bei Frau Holle schüttelte es die Betten aus.

E

Auf einer Wiese holte sie das Brot aus dem Ofen.

H

Bei Frau Holle war sie faul.

N

Das Mädchen schüttelte einen Apfelbaum.

N

Frau Holle schenkte dem Mädchen Gold.

E

Die Schwester sprang auch in den Brunnen.

M

Male oder bastle jetzt die Figur, die im Lösungswort genannt wird.

(Wer es am schönsten gestaltet, bekommt einen kleinen Preis. Die Gruppe stimmt ab und entscheidet.)

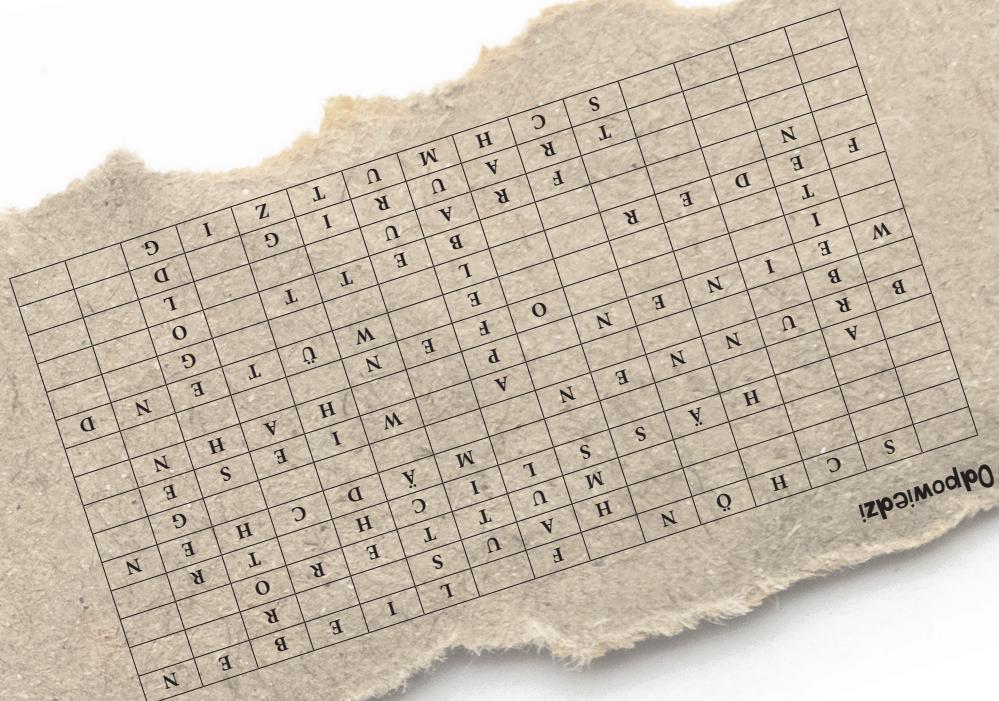
Namaluj teraz albo wykonaj figurę, która jest wymieniona w haśle.

(Kto to zrobi najpiękniej, otrzymuje małą nagrodę. Grupa głosuje i decyduje).

#### 2.4.9. FINDE WAAGERECHT UND SENKRECHT 25 WÖRTER AUS DEM MÄRCHEN VON FRAU HOLLE.

Znajdź poziomo i pionowo 25 słówek z bajki o Pani Zimie.

A	S	C	H	Ö	N	Q	F	W	L	I	E	B	E	N
E	R	T	Z	U	I	H	A	U	S	O	P	R	A	S
D	F	G	H	J	K	M	U	T	T	E	R	O	L	Y
X	C	V	H	Ä	S	S	L	I	C	H	B	T	R	M
N	A	M	N	B	V	C	X	M	Ä	D	C	H	E	N
B	R	U	N	N	E	N	Y	A	S	D	F	H	G	J
G	B	H	J	K	L	Q	A	E	W	I	E	S	E	W
W	E	I	N	E	N	A	P	Q	L	H	A	H	N	R
T	I	E	Z	U	I	O	F	E	N	P	O	A	S	D
Z	T	U	I	O	P	Y	E	X	W	Ü	T	E	N	D
F	E	D	E	R	N	R	L	Z	N	A	N	G	S	T
K	N	E	R	T	T	Z	B	E	T	T	Q	O	A	O
D	F	S	G	H	F	R	A	U	R	S	W	L	W	R
A	S	F	W	T	R	A	U	R	I	G	K	D	G	L
H	S	T	R	S	C	H	M	U	T	Z	I	G	H	A



## 2.4.10. FRAU HOLLE – POSTER

*Pani Zima – plakat*

Den Kindern wird ein großes schwarz-weißes Plakat gezeigt, auf dem die Geschichte von Frau Holle abgebildet ist. Sie versuchen alle möglichen Sachen zu nennen, deren Namen sie kennen und dann versuchen sie, die Geschichte mithilfe des Leiters nachzuerzählen.

Danach malen sie das Plakat mit Schulfarben bunt aus und nennen dabei die Namen der Sachen, die sie malen.

Wenn das Plakat fertig ist, erzählen sie die Geschichte zusammen mit dem Leiter noch einmal und hängen anschließend das Plakat an die Wand.

Dzieciom zostaje pokazany duży czarno-biały plakat, który przedstawia historię o Pani Zimie. Dzieci muszą spróbować wymienić wszystkie rzeczy, których nazwy znają, a następnie opowiedzieć tę historyjkę z pomocą opiekuna.

Potem malują plakat farbami i nazywają rzeczy, które malują.

Kiedy plakat jest gotowy, opowiadają historię z pomocą opiekuna jeszcze raz, a na koniec wieszą plakat na ścianie.



# 2.5



## 2.5.1. FINGERSPIEL

Frau Holle (Pille, Palle, Polle) – Fingerspiel für den Kindergarten

Alle Kinder sitzen im Kreis, wiederholen den Text und bewegen sich folgend:

Wszystkie dzieci siedzą w kole, powtarzają tekst i poruszają się następująco:

### Pille, Palle, Polle

3 × klatschen / klaszczą

### Da oben wohne Frau Holle

Mit dem Finger nach oben zeigen / palcem pokazują do góry

### Die schüttelt ihre Betten aus

Bettenausschütteln mit beiden Armen andeuten / naśladować trzepanie pierzyny obiema rękoma

### Da fallen viele Flocken raus

Fallende Flocken durch wackelnde Finger anzeigen / pokazać spadające płatki śniegu

### Ticke Tacke Tocke

3 × klatschen / klaszczą

### Da kommt, ne dicke Flocke

Dicken Ball mit Händen formen / uformować rękoma wielką piłkę

### Die setzt sich auf den Gartenzaun

Rechts und links neben sich die Kugel ablegen / położyć piłkę po swojej prawej i lewej stronie

### Und will sich dort ein Häuschen bau'n

Hände formen ein Dach über dem Kopf / obie ręce formują dach nad głową

## 2.5.2. „Frau Holle“ – SPIEL MIT DEM SCHWUNGTUCH „Pani Zima“ – ZABAWA Z CHUSTĄ ANIMACYJNĄ

Zuerst werden die Farben des Schwungtuchs z.B. rot, orange, gelb, grün, blau und das Wort „bunt“ eingeführt / wiederholt und die Bewegungen mit dem Schwungtuch (nach oben / nach unten) geübt. Wenn das Tuch nach oben geschwungen und z.B. die Farbe „rot“ genannt wird, tauschen die Teilnehmer, die das rote Feld halten, ihre Plätze unter dem Tuch. Wenn das Wort „bunt“ genannt wird, tauschen alle Teilnehmer ihre Plätze unter dem Tuch oder (je nach früherer Entscheidung), bewegen sich alle Teilnehmer um zwei Plätze im Uhrzeigersinn, ohne das Tuch loszulassen.

Dann wird die bunte Version der Geschichte von Frau Holle vorgelesen und die Teilnehmer wechseln dementsprechend die Plätze.

Bei dem Spiel müssen Sicherheitsregeln beachtet werden: Wenn sich die Teilnehmer unter dem Tuch befinden, muss das Tuch hochgehalten werden, damit niemand verletzt wird.

Najpierw należy wprowadzić/powtórzyć kolory chusty animacyjnej, np. czerwony, pomarańczowy, żółty, zielony, niebieski i słowo „kolorowy” i przećwiczyć ruchy chusty (do góry / na dół).

Kiedy chusta zostaje podrzucona do góry i wymieniony np. kolor „czerwony”, wówczas uczestnicy zabawy, którzy trzymają pole czerwone, zmieniają swoje miejsca, przebiegając pod chustą. Kiedy wymienione zostaje słowo „kolorowy”, wówczas wszyscy uczestnicy zmieniają swoje miejsca, przebiegając pod chustą bądź (w zależności od podjętej wcześniej decyzji) przesuwają się o dwa miejsca zgodnie z ruchem wskazówek zegara, bez puszczenia chusty.

Następnie czytana jest kolorowa wersja bajki o Pani Zimie, a uczestnicy zabawy zmieniają swoje miejsca zgodnie z omówionymi regułami.

W czasie gry należy przestrzegać reguł bezpieczeństwa: kiedy uczestnicy zabawy znajdują się pod chustą, należy ją trzymać wysoko, by nikt nie został zraniony.



### 2.5.3. FRAU HOLLE BUNT ERZÄHLT

*Pani Zima opowiedziana kolorowo*

Es war einmal eine Witwe. Sie hatte zwei Töchter. Die eine war schön und fleißig und hatte schöne lange gelbe Haare. Die andere war hässlich, faul und hatte kurze rote Haare.

Sie wohnten am grünen Wald in einem gelben Haus. Das Haus hatte ein orangenes Dach.

Vor dem gelben Haus mit dem orangenen Dach stand ein blauer Zaun. Auf dem Zaun saß immer ein bunter Hahn, der alle Gäste, die zu den Bewohnerinnen des gelben Hauses kamen, fröhlich begrüßte.

Die Mutter liebte die hässliche und faule Tochter mehr und weil die schöne und fleißige Tochter nur ihre Stieftochter war, musste diese die ganze Arbeit erledigen.

Neben dem orangenen Haus befand sich ein großer Garten, in dem viele bunte Blumen wuchsen. Da waren blaue Blumen, gelbe Blumen und violette Blumen.

Und in der Mitte des Gartens stand ein blauer Brunnen. Jeden Tag musste die schöne Tochter mit den gelben Haaren zum blauen Brunnen gehen und spinnen. Als sie einmal so viel arbeitete, dass ihre Finger bluteten und die Spule ganz rot wurde, wollte sie die blutige Spule waschen. Da fiel ihr die Spule in den blauen Brunnen hinein.

Sie weinte, lief zur Stiefmutter, die im gelben Haus war, und erzählte ihr das Unglück. Die Mutter ließ sie in den blauen Brunnen springen und die heruntergefallene Spule herausholen.

Da lief das Mädchen zum blauen Brunnen zurück und sprang hinein.

Als das Mädchen mit den gelben Haaren wieder aufwachte, lag es auf einer wunderschönen bunten

Blumenwiese mit vielen orangenen, gelben und roten Blumen.

Das Mädchen ging ein Stück, und kam zu einem violetten Backofen voller Brot. Das Brot bat, es aus dem violetten Backofen rauszunehmen, da es schon fertig gebacken war.

Da trat das Mädchen an den violetten Ofen, holte das Brot heraus und legte es vor den Ofen auf das grüne Gras der bunten Blumenwiese.

Dann ging sie weiter und kam zu einem großen grünen Apfelbaum. Der Baum war voller schöner roten Äpfel und bat ums Schütteln, da die roten Äpfel schon lange reif waren.

Da rüttelte das Mädchen kräftig am Baum, sammelte die roten Äpfel auf und ging weiter.

Schließlich kam das Mädchen an ein schönes blaues Häuschen. Dort bat eine alte Frau sie: „Hilf mir die Betten zu schütteln, dann schneit es.“

Das Mädchen blieb bei der Frau in dem blauen Haus und half ihr jeden Tag. Als das Mädchen Heimweh bekam, führte sie Frau Holle unter ein großes orangenes Tor. Dort wurde es mit gelben Gold überhäuft.

Dank ihres großen Reichtums wurde sie zu Hause wieder aufgenommen.

Ihre Schwester mit den roten Haaren tat es ihr nach, aber sie holte weder die Brote aus dem violetten Ofen, noch die roten Äpfel vom Apfelbaum. Auch Frau Holle in dem blauen Haus half ihr nicht und so wurde sie anstatt mit Gold mit Pech übergossen.

## 2.5.4. FRAU HOLLE – BEWEGUNGSLIED

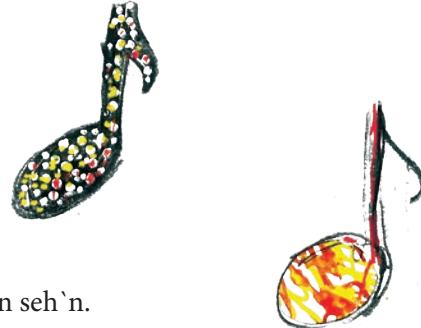
*Piosenka o Pani Zimie*

Beim Singen sollen die Kinder die Tätigkeiten nachahmen. W czasie śpiewania dzieci pokazują czynności.

### Frau Holle

Musik und Text: Julia Krenz

**Refr.:** Frau Holle, Frau Holle, wann wird es endlich wieder schnei'n?  
Frau Holle, Frau Holle, wann wird es wieder schnei'n?



**1.** Wir möchten gerne rodeln geh'n und auch 'nen schönen Schneemann seh'n.

**Refr.:** Frau Holle, ...

**2.** Wir wünschen uns 'ne Schneeballschlacht, die immer so viel Freude macht.

**Refr.:** Frau Holle, ...

**3.** Wir kommen gern zu dir nach Haus und schütteln deine Kissen aus.

**Refr.:** Frau Holle, ...



[www.youtube.com/watch?v=RP7Sr0iJ2oA](https://www.youtube.com/watch?v=RP7Sr0iJ2oA)

Zur Festigung bekommen die Kinder Luftballons und einen Permanentmarker. Sie singen das Lied und werfen die Luftballons im Kreis. Wenn die Musik aufhört, malen sie den vom Betreuer genannten Gesichtsteil. Dann geht das Singen und Werfen weiter. Wenn die Gesichter fertig sind, entscheiden die Kinder, ob sie schön, hässlich, traurig, froh oder glücklich sind.

Do utrwalenia piosenki dzieci otrzymują balony i markery permanentne. Następnie śpiewają piosenkę i rzucają w kole balonami. Kiedy muzyka się zatrzymuje, malują część twarzy wymienioną przez opiekuna. Potem śpiewanie i zabawa balonami toczy się dalej. Kiedy twarze są gotowe, dzieci decydują, czy są one ładne, brzydkie, smutne, wesołe czy szczęśliwe.

## 2.5.5. WIR SPIELEN THEATER

*Bawimy się w teatr*

Die Gruppe bewegt sich bei Musik (Frau Holle-Lied) durch den Raum. Wenn die Musik aufhört, sagt der Spielleiter einen Kontext und die Teilnehmer „frieren ein“. Dabei entstehen Standbilder – Figuren aus dem eigenen Körper. Man darf nicht lachen, man darf sich nicht bewegen.

Grupa porusza się do muzyki (piosenka o Pani Zimie). Kiedy muzyka się zatrzymuje, nauczyciel podaje kontekst, a dzieci „zamarzają“. W ten sposób powstają posągi – figury z własnego ciała. Nie można się śmiać, nie można się poruszać.

Stellt euch vor, ihr seid ein Hahn, ihr steht auf dem Zaun und ruft laut „Kikeriki“.

Stellt euch vor, es ist Frühling. Ihr seid verliebt und geht mit eurem Freund / eurer Freundin spazieren.  
Ihr seid sehr glücklich.

Stellt euch vor, es ist Winter. Es ist sehr kalt und ihr friert.

Stellt euch vor, ihr seid Marie aus dem Märchen über Frau Holle. Ihr sitzt am Brunnen und spinnt.

Stellt euch vor, es ist Winter. Es gibt sehr viel Schnee und ihr lauft Schi.

Stellt euch vor, es ist Winter. Ihr baut einen Schneemann.

Stellt euch vor, ihr seid Marie aus dem Märchen über Frau Holle. Ihr nehmt das Brot aus dem Ofen raus.

Stellt euch vor, es ist Sommer. Es ist sehr heiß und ihr esst Eis.

2.6



### 2.6.1. FRAU HOLLE – KUCHEN. Ciasto Pani Zimy

Rezept "Himbeer-Vanille-Torte (Frau Holle Kuchen)"

Zutaten:

...für den Teig:

450 g Mehl  
475 g Zucker  
4 Eier  
150 ml Sonnenblumenöl  
250 ml Mineralwasser (Sprudelwasser)  
3 gestr. TL Backpulver  
2 Vanilleschoten

...für den Himbeer-Spiegel:

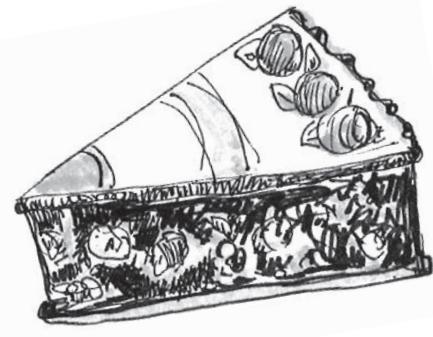
500 g Himbeeren  
2 Pck. Tortenguss, rot  
4 EL Zucker  
500 ml Wasser

...für die Sahneschicht:

400 ml Schlagsahne  
2 Pck. Sahnesteif  
1 Pck. Vanillezucker

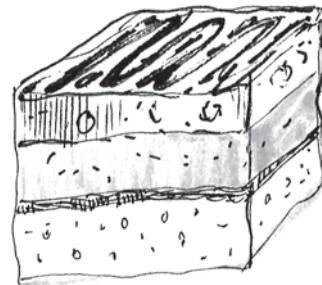
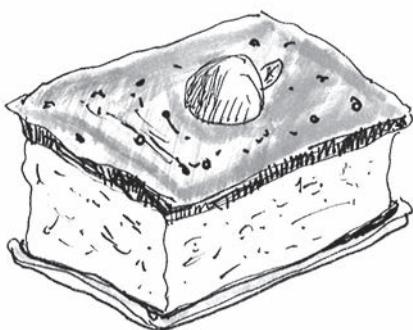


...außerdem: 100 g weiße Schokolade



#### Himbeer-Vanille-Torte backen – Zubereitung:

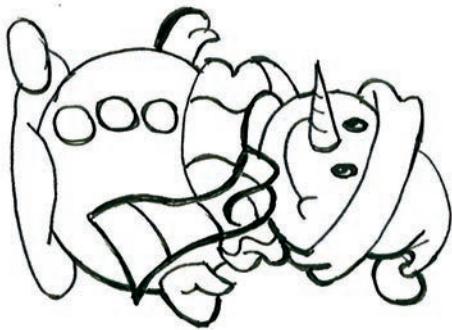
Den Backofen auf 175°C (Umluft) vorheizen.  
Ein Backblech mit Backpapier auslegen.  
Die Schokolade fein raspeln.  
Das Mehl mit dem Backpulver vermischen.  
Das Innenmark der Vanilleschoten herauskratzen, mit dem Zucker vermischen.  
Die Eier, den Zucker mit dem Vanillemark, das Öl und das Wasser in einer Schüssel cremig schlagen.  
Das Mehl-Backpulver-Gemisch darüber sieben und mit dem Handmixer unterrühren.  
Den Teig auf das Blech verteilen und auf mittlerer Schiene ca. 20 Minuten backen (Stäbchenprobe).  
Nach dem Backen vollständig auskühlen lassen.  
Die Himbeeren waschen, vorsichtig trocken tupfen und mit einem Stabmixer fein pürieren.  
Das Himbeerpuree durch ein Sieb ziehen, damit keine Kerne mehr darin sind.  
Den Tortenguss mit dem Zucker und dem Wasser nach Packungsanweisung zubereiten.  
Leicht abkühlen lassen und das Himbeerpuree unterrühren.  
Die Sahne mit dem Vanillezucker und dem Sahnesteif steif schlagen.  
Einen rechteckigen Tortenring um den Tortenboden spannen.  
Den Himbeerguss darauf verteilen und fest werden lassen.  
Danach die Sahne darauf verteilen und mit Schoko-Flocken oder Kokosraspeln bestreuen.



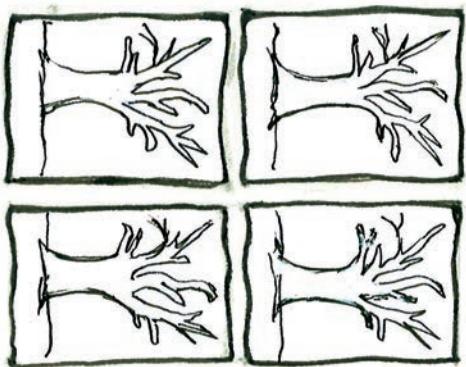
## 2.6.2. BASTLE EIN BÜCHLEIN UND NIMM ES ALS ERINNERUNG NACH HAUSE MIT.

Zrób książeczkę i weź ją na pamiątkę do domu.

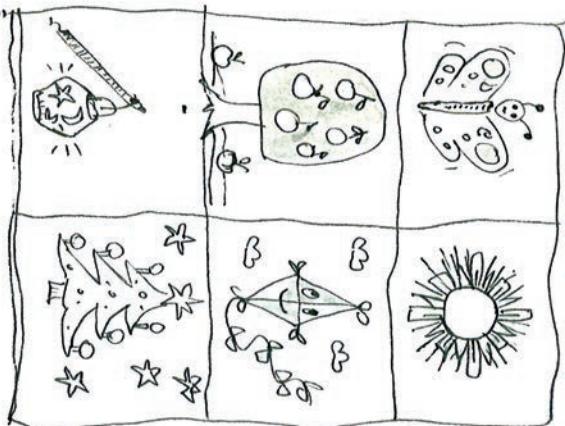
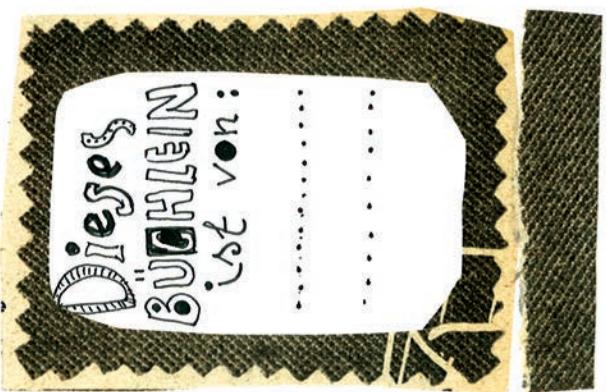
1. rot
2. rosa
3. blau
4. weiß
5. grün
6. grau
7. gelb
8. gelb



Male den Schneemann aus:

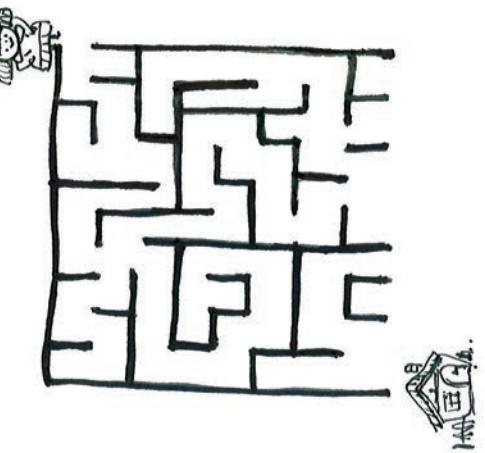


Gestalte die vier Bäume  
zu verschiedenen Jahreszeiten.  
Schreibe dann folgende Wörter unten:  
FRÜHLING, SOMMER,  
HERBST, WINTER



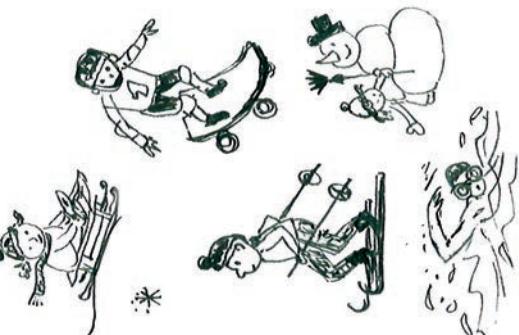
Je nachdem, welche Jahreszeit die Bilder  
darstellen, male sie grün (Frühling),  
gelb (Sommer), rot (Herbst)  
und blau (Winter) an.

Weg zu Frau Holle zu laufen!  
Hilf dem Maßhahn den trübselig!



Male deine Lieblingsjahreszeit.

Tüte kleiner bunt aus.  
Wenn es Schnee gibt und male die  
Einschüsse, was man machen kann,  
schüttet dann schnell es.  
Wenn Frau Holle die Beetein



*Die*  
Rei  
**FEDERN.**

### 3.

## Die drei Federn – Einführung

Der neue Wortschatz sollte möglichst mit realen Gegenständen (ein Ring, ein Teppich, eine Feder) und mit Bildkarten (der König, 3 Söhne, die Tür, die Treppe, die Kröte, kleine Kröten, die Schachtel, die Rübe, 6 Mäuse, die Kutsche, 3 Frauen, die Krone) eingeführt werden. Alle Gegenstände können am Anfang in einer Schachtel versteckt werden. Die Schachtel bildet dann die Grundlage des Märchens, da eben die Schachtel der Kröte dem Dummling den Sieg versichert hat.

Hier bietet sich der Sitzkreis an, bei dem die Kinder und der Betreuer auf Stühlen oder auf dem Boden in einem Kreis sitzen. Die Kreismitte ist der Raum, in dem die Gegenstände und die Bildkarten gelegt werden oder ein Spiel stattfindet.

Der Betreuer holt ein Gegenstand aus der Schachtel heraus, nennt seine deutsche Bezeichnung mit dem Artikel und gibt den Gegenstand einem Kind. Das Kind geht mit dem Gegenstand um den Sitzkreis herum, während die Gruppe das neue Wort mehrmals im Chor wiederholt (evtl. laut und leise). Die anderen Gegenstände werden ebenfalls eingeführt.

Der Betreuer bereitet die Kinder auf das Märchen vor. Er pustet auf die Federn und sagt, dass die Geschichte so begonnen ist. Er macht die Kinder auf den Inhalt des Märchens neugierig.

Nowe słownictwo powinno być wprowadzane w miarę możliwości za pomocą prawdziwych przedmiotów (pierścień, dywan, piórka) i kart obrazkowych (król, trzech synów, drzwi, schody, żaba, małe żabki, skrzynia, rzepka, sześć myszek, powóz, kobieta, korona). Wszystkie przedmioty mogą znajdować się w magicznym kufrze. Kufer stanowi potem podstawę do bajki „Trzy piórka”, w której magiczny kufer ropuchy daje ostateczne zwycięstwo głuptaskowi.

W tym momencie polecamy układ krzeseł w formie koła. Środek koła to przestrzeń, gdzie przedmioty i karty będą położone i gdzie będą się odbywały gry.

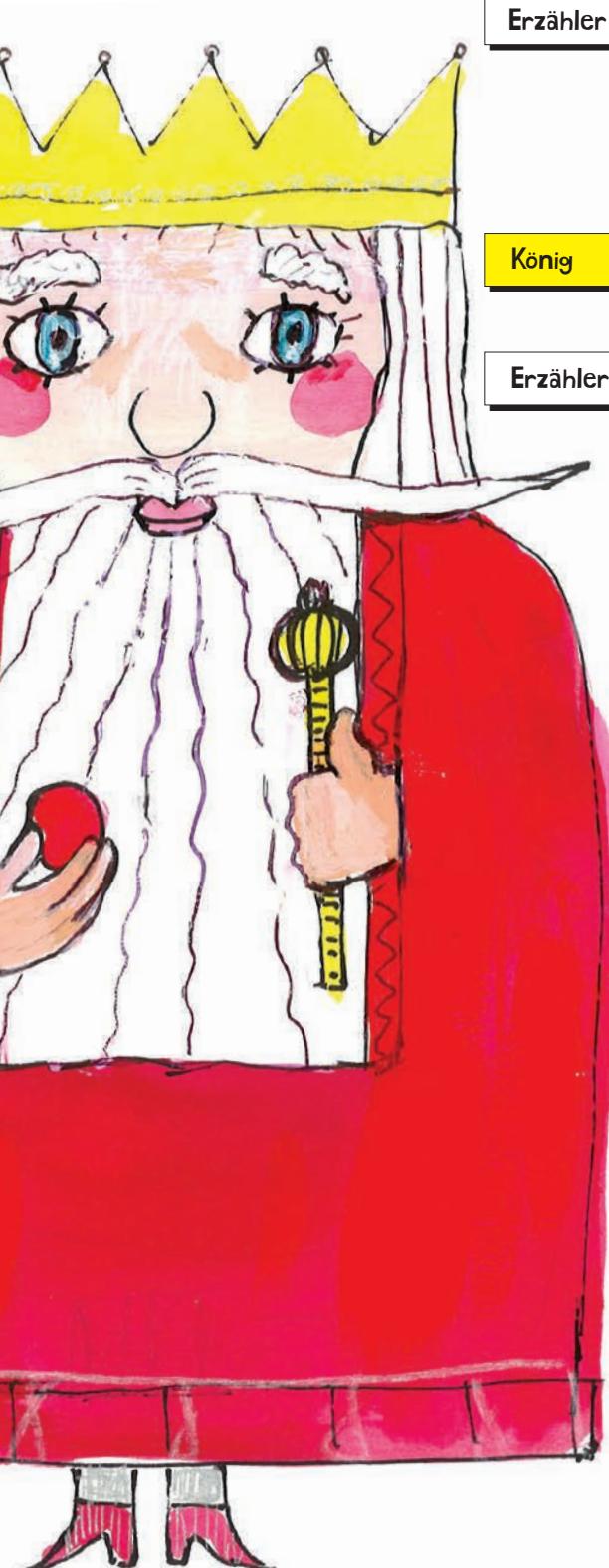
Opiekun wyjmuje przedmiot z pudełka, wypowida jego niemiecką nazwę z rodzajnikiem i podaje go dziecku. Dziecko chodzi z przedmiotem wokół koła, a grupa powtarza nowe słowo kilka razy w chórze (ewentualnie głośno i cicho). Pozostałe słownictwo zostaje wprowadzone na podobnych zasadach.

Opiekun rozbudza ciekawość dzieci. Wypuszcza w powietrze trzy piórka i mówi dzieciom, że tak zaczęła się cała historia.



### 3.1.

### Die drei Federn



**Erzähler**

Es war einmal ein König, der hatte drei Söhne. Zwei Söhne waren klug, aber der Dritte war dumm. Deshalb hieß er: Dummling. Der König war alt und schwach. Er überlegte welcher von den drei Söhnen sein Reich erben sollte. Der König nahm drei weiße Federn und ging vor das Schloss. Er pustete die Federn in die Luft und sagte:

**König**

Folgt den Federn und wer von euch mir den schönsten Teppich bringt, soll der König sein.

**Erzähler**

Eine Feder flog nach Osten. Die andere flog nach Westen. Nur die dritte Feder flog nicht weit und fiel gleich auf den Boden. Ein Sohn folgte der Feder nach Osten. Ein Sohn folgte der Feder nach Westen. Nur der Dummling musste bei der dritten Feder bleiben. Deshalb lachten ihn seine Brüder aus. Der Dummling setzte sich hin und war traurig. Plötzlich sah er neben der Feder eine Falltür. Die Falltür war im Boden. Er öffnete sie, fand die Treppe und ging sie hinunter. Unten war eine Tür. Er klopfte an. Eine Stimme fragte:

**Die Kröte**

Wer ist da?

**Erzähler**

Die Tür ging auf und der Dummling sah eine große, dicke Kröte und um die Kröte saßen viele kleine Kröten. Die dicke Kröte fragte:

**Die Kröte**

Was willst du?

**Erzähler**

Der Dummling sagte zu der dicken Kröte:

**Der Dummling**

Ich brauche den schönsten Teppich.

**Erzähler**

Die dicke Kröte sagte zu einer kleinen Kröte

**Die Kröte**

Bring mir die große Schachtel!!

**Erzähler**

Die kleine Kröte brachte eine große Schachtel. Die dicke Kröte machte die Schachtel auf und holte einen Teppich heraus. Die dicke Kröte gab dem Dummling den Teppich. Der Teppich war schöner als alle Teppiche auf der Welt. Der Dummling bedankte sich bei der Kröte und ging zurück zum Schloss. Die Brüder von Dummling dachten:

**Die Brüder**

Der Dummling ist dumm. Er findet nichts. Wir machen es uns leicht.

**Erzähler**

Die Brüder fanden alte Tücher auf dem Weg und sie suchten nicht weiter. Die Brüder brachten dem König die alten Tücher und der Dummling brachte dem König seinen schönen Teppich. Der König staunte und sagte:

**Der König**

Der Dummling wird König!

**Erzähler**

Aber die Brüder von Dummling sagten zum König:

**Die Brüder**

Der Dummling ist dumm. Er darf nicht König sein!!

**Erzähler**

Und die Brüder von Dummling baten den König um eine neue Aufgabe. Da sagte der König:

**Der König**

Sucht den schönsten Ring. Der Sohn mit dem schönsten Ring wird König!

**Erzähler**

Der König pustete drei Federn in die Luft und wieder flog eine Feder nach Osten. Eine Feder flog nach Westen. Nur die Feder vom Dummling flog wieder geradeaus neben die Falltür. Er ging wieder zu der dicken Kröte und sagte:

**Der Dummling**

Ich brauche den schönsten Ring.

**Erzähler**

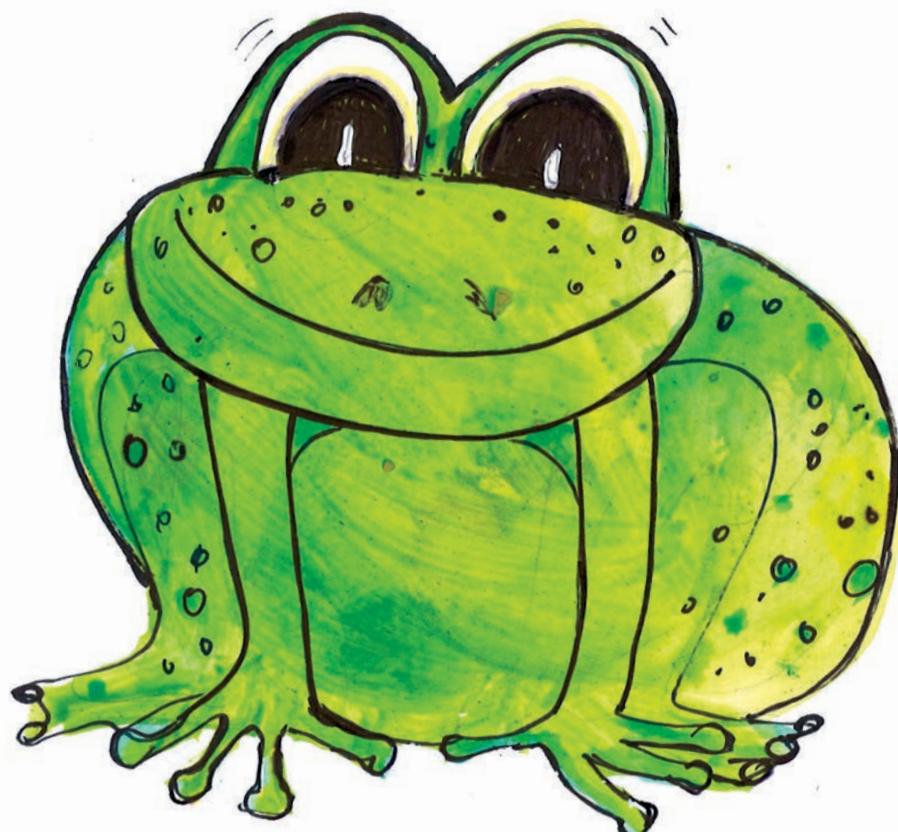
Die dicke Kröte sagte zu einer kleinen Kröte:

**Die Kröte**

Bring mir die große Schachtel!

**Erzähler**

Die kleine Kröte brachte eine große Schachtel. Die dicke Kröte machte die Schachtel auf und holte einen Ring heraus. Sie gab dem Dummling den Ring. Der Ring glänzte und war schöner als alle Ringe auf der Welt. Die Brüder vom Dummling denken:



**Die Brüder**

Der Dummling ist dumm. Der Dummling findet nichts. Deshalb machen wir es uns leicht

**Erzähler**

Die Brüder fanden alte Ringe auf dem Weg und suchten nicht weiter. Sie brachten dem König die alten Ringe. Und der Dummling brachte dem König seinen schönen Ring. Da sagte der König:

**Der König**

Der Dummling wird König!

**Erzähler**

Die Brüder vom Dummling sagen zum König:

**Die Brüder**

Der Dummling ist dumm. Der Dummling darf nicht König sein!!

**Erzähler**

Und die Brüder batzen den König um eine neue Aufgabe. Da sagte der König:

**Der König**

Sucht die schönste Frau. Der Sohn mit der schönsten Frau wird König.

**Erzähler**

Der König und seine drei Söhne gingen wieder vor das Schloss. Der König pustete wieder drei Federn in die Luft und die Federn flogen wieder an dieselben Orte. Der Dummling ging wieder zu der dicken Kröte und sagte:

**Der Dummling**

Ich soll die schönste Frau nach Hause bringen.

**Erzähler**

Die dicke Kröte antwortete:

**Die Kröte**

Das ist schwer, aber du bekommst die schönste Frau.

**Erzähler**

Sie gab dem Jungen eine Rübe. Die Rübe war innen hohl. Vor der Rübe waren sechs Mäuse gespannt. So wie bei einer Kutsche. Der Dummling war traurig und sagte:

**Der Dummling**

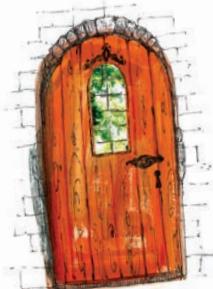
Was soll ich damit?

**Erzähler**

Die dicke Kröte antwortete:

**Die Kröte**

Setze eine kleine Kröte in die Rübe.



**Erzähler**

Der Dummling setzte eine kleine Kröte in die Rübe und plötzlich wurde die Rübe zu einer Kutsche. Und die sechs Mäuse wurden zu Pferden. Die kleine Kröte wurde zu einer schönen Frau. Der Dummling fuhr mit der schönen Frau in der Kutsche zum Schloss. Auch die Brüder vom Dummling brachten ihre Frauen zum Schloss. Aber die Brüder haben es sich wieder leicht gemacht. Die Frauen von den Brüdern waren hässlich. Da sagte der König:

**Der König**

Der Dummling wird König!

**Erzähler**

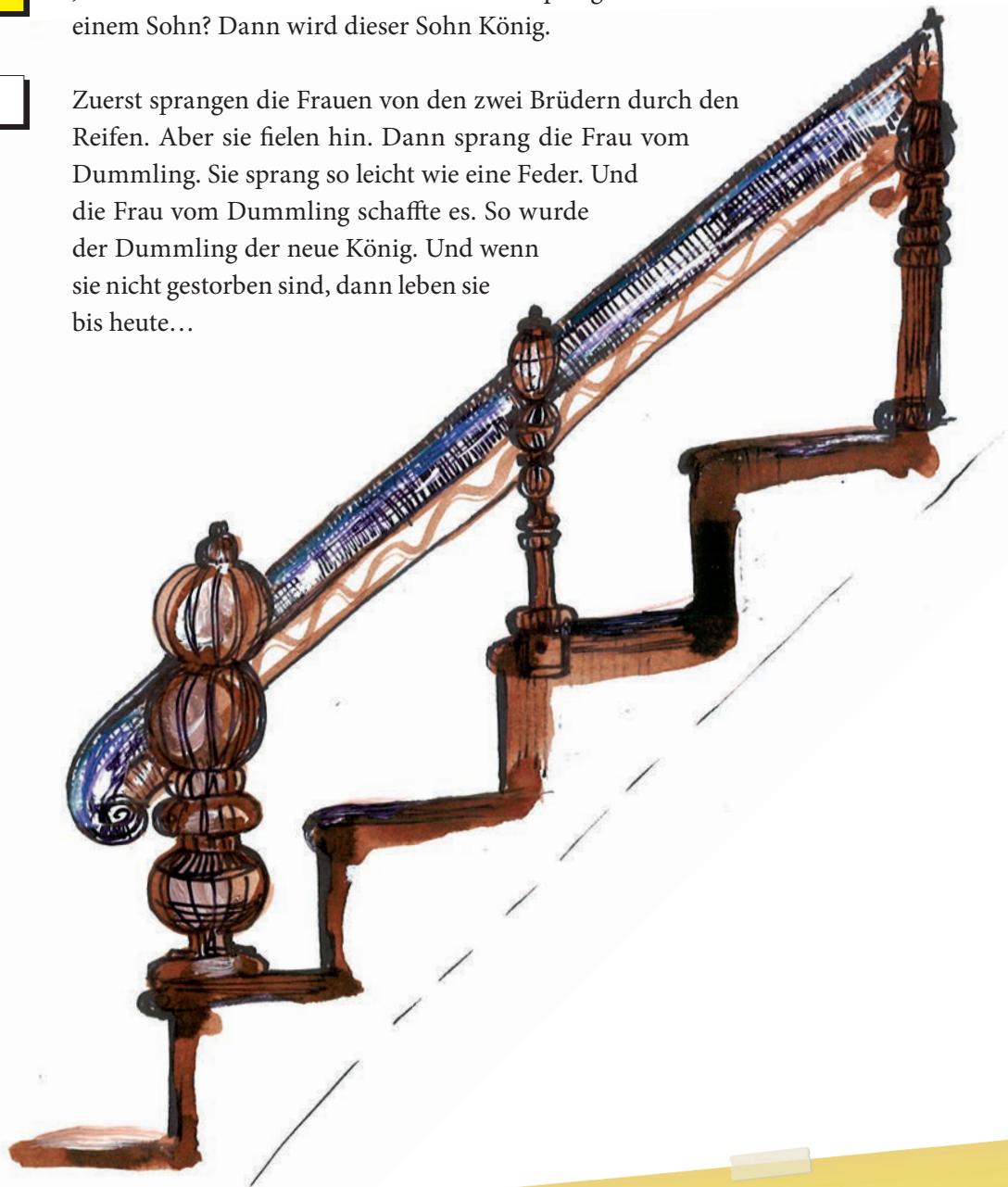
Aber die Brüder vom Dummling waren wieder dagegen. Deshalb baten sie den König um eine letzte Aufgabe. Der König war einverstanden.

**Der König**

Jetzt sollen die Frauen durch einen Reifen springen. Schafft es die Frau von einem Sohn? Dann wird dieser Sohn König.

**Erzähler**

Zuerst sprangen die Frauen von den zwei Brüdern durch den Reifen. Aber sie fielen hin. Dann sprang die Frau vom Dummling. Sie sprang so leicht wie eine Feder. Und die Frau vom Dummling schaffte es. So wurde der Dummling der neue König. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie bis heute...



[https://www.youtube.com/watch?v=AGRu8ZrTI\\_8](https://www.youtube.com/watch?v=AGRu8ZrTI_8)

# 3.2 SPIELEMIT DEN BILDKARTEN

## 3.2.1 WER? WO? SPIEL

Die Kinder handeln mit den Karten nach Anweisungen. Beispiele:

- „Wo ist der...?“
  - „Hole mir bitte...?“
- Die Spieler benennen anschließend die dargestellten Gegenstände. Jeder nimmt eine aufgedeckte Karte und benennt sie:
- „das ist...“
  - „Ich möchte...“

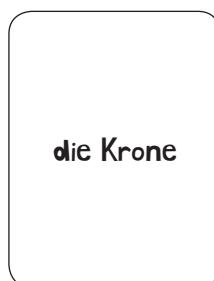
Dzieci konwersują zgodnie z instrukcjami. Przykłady:

- Gdzie jest...?
  - Proszę, podaj...
- Następnie gracze nazywają przedmioty na kartach. Każdy bierze zakrytą kartę i nazywa ją:
- To jest...
  - Chcę...

## 3.2.2 MEMORY-SPIEL

Bildkarten lassen sich auch gut als **Memoryspiel** verwenden. Eine tolle Übung ist das blinde Ertasten und Erraten der Gegenstände, z.B. in einem Beutel oder mit verbundenen Augen.

Karty obrazkowe mogą być również używane jako **gra pamięciowa Memory**. Doskonałym ćwiczeniem jest dotykanie i zgadywanie przedmiotów, na przykład w torbie lub z zawiązanymi oczami.



### 3.2.3. KIM-SPIEL

Der Betreuer schickt einfach eine Person aus dem Raum. Zuvor soll sich diese Person die Bildkarten sehr gut anschauen und einprägen. Nachdem die Person wieder zurück in den Kreis kommt, haben die Teilnehmer etwas verändert. Vielleicht die Bildkarten getauscht oder die Reihenfolge gewechselt usw. Jetzt muss geraten werden, was sich in der Runde verändert hat.

Opiekun prosi jednego z uczestników, aby na chwilę opuścił pokój. Wcześniej ta osoba powinna bardzo dobrze zapamiętać karty obrazkowe. Gdy ta osoba wraca do kręgu, musi odgadnąć, jakich zmian dokonaliśmy, czy karty obrazkowe zostały wymienione lub kolejność zmieniona itp.

### 3.2.4. AUFWACHEN-SPIEL



Der Betreuer zaubert und alle Kinder schlafen ein. Z.B. „Hokus pokus Krötenbein, hokus pokus alle schlafen ein!“ Nach dem Zauberspruch dürfen die Kinder sich bequem hinlegen oder hinsetzen und die Augen zumachen. Erst wenn der Spielleiter sie mit der Feder berührt, können sie wach werden und sie müssen ein Wort aus dem neuen Wortschatz laut sagen.

Opiekun, wypowiadając zaklęcie, „zaczarował” dzieci i wszystkie zasypiają. Dzieci mogą przybrać wygodną pozycję leżącą (jeśli w pokoju jest dywan) lub siedzącą i zamknięte oczy. Uczestnicy budzą się dopiero wtedy, kiedy poczuają łaskotanie piórem. Po otwarciu oczu muszą wypowiedzieć jedno słowo z nowo poznanego słownictwa.

### 3.2.5. HYPOTHESEN-STELLEN SPIEL

Der Betreuer führt mit den Teilnehmer ein Gespräch. Er stellt folgende Fragen:

1. Wovon könnte die Geschichte erzählen?
2. Wozu hat jemand die Feder gepustet?
3. Wie könnte der Titel des Märchens lauten?

Opiekun prowadzi rozmowę z uczestnikami, stawiając pytania:

1. O czym może opowiadać ta historia?
2. W jakim celu ktoś w bajce wypuścił piórka w powietrze?
3. Jaki tytuł może mieć ta bajka?

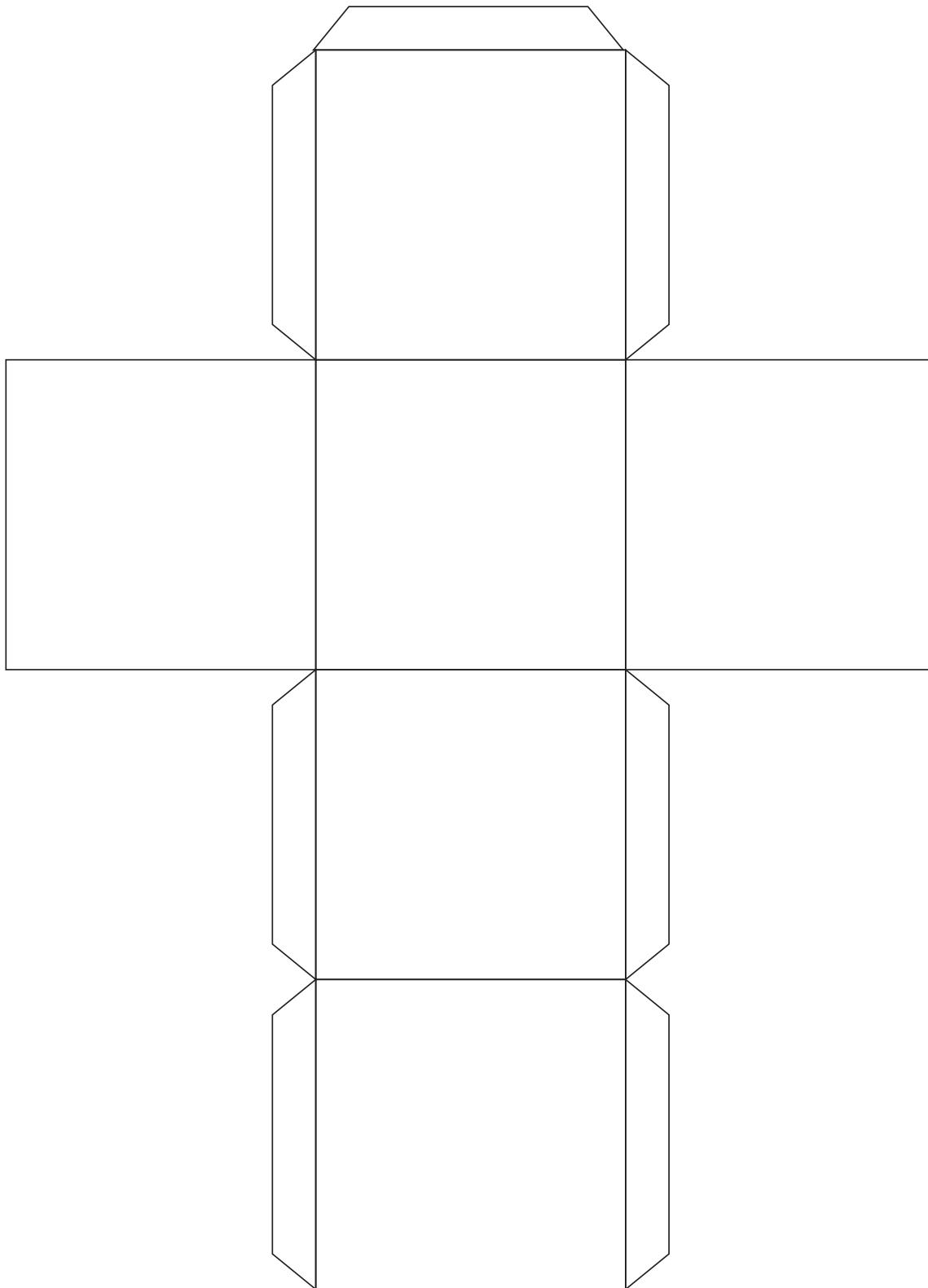
Uczestnicy stawiają hipotezy.



### 3.2.6. WÜRFELSPIEL

Lernwürfel sind ein beliebtes Lehrmittel für den Deutschunterricht, da diese flexibel und vielseitig einsetzbar sind. Der geometrische Körper kommt nicht nur im Mathematikunterricht zum Einsatz, sondern fördert zudem spielerisch die Sprache. Wir haben für Sie eine Bastelschablone vorbereitet, die man kopieren kann. Die Kinder können sehr einfach und schnell einen Würfel selber bauen.

Kostki do gry są popularnym narzędziem dydaktycznym do nauczania, ponieważ są elastyczne i wszechstronne. Geometryczny kształt nie tylko ma zastosowanie w matematyce, ale może wspierać również rozwój mowy. Można z dziećmi wykonać samodzielnie kostkę, na której dzieci same namalują pojedyncze przedmioty z bajki lub scenki z bajki. Umieściliśmy tu dla Państwa model, który wystarczy skserować.



### 3.2.7. SONNTAGSMALER – SPIEL

Am besten funktioniert das Spiel, bei dem die gemalten Begriffe an einer Wand erraten werden müssen. Sie können dafür beispielsweise Flipchartpapier, eine Kreidetafel oder ein Whiteboard an die Wand hängen. Dazu benötigen Sie noch die jeweils passenden Stifte mit möglichst dickem Strich. Wichtig ist, dass alle Kinder eine gute Sicht auf das Gemalte haben und dass, ausreichend Malfläche vorhanden ist. Als Zeitmesser nutzen Sie am besten eine Sanduhr.

Und so gehen sie vor:

Schreiben Sie jeweils einen Begriff auf einen kleinen Zettel.

Legen Sie nun die Zettel zusammengefaltet in einen Beutel oder eine kleine Schachtel.

Die Kinder bilden zwei Gruppen und losen, welche Gruppe beginnt.

Welche Gruppe beginnt, bestimmt ein Kind, das als erstes malt.

Legen Sie als erstes einen Zeitraum fest. Zum Beispiel drei Minuten. Das Kind zieht dann verdeckt einen der Zettel und versucht den darauf stehenden Begriff zu malen. Dabei darf der Malende nicht sprechen. „Ja“ und „Nein“ sind aber erlaubt.

Die anderen Kinder der eigenen Gruppe versuchen anhand der Zeichnung den Begriff zu erraten und rufen dem malenden Kind Ideen zu.

Erraten sie den Begriff, zieht der Malende sofort den nächsten Zettel und malt weiter. Das wiederholt sich so lange, bis die vorgegebene Zeit abgelaufen ist. Jeder erratene Begriff bringt der Gruppe einen Punkt.

Ist die Zeit abgelaufen, darf die andere Gruppe malen und raten. Danach wird wieder gewechselt. Das Spiel endet wenn jedes Kind gemalt hat oder wenn es keine Zettel mehr gibt. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Gra najlepiej sprawdza się wtedy, kiedy dzieci powoli malują na papierze zawieszonym na ścianie przedmiot z bajki. Pozostałe dzieci zgadują, co to takiego jest. Można do tego użyć np. flipcharta lub tablicy na kredę lub suchocścieralnej. Ważne jest, żeby dzieci dobrze widziały malowany obraz i miały dużo powierzchni na jego wykonanie. Do odmierzenia czasu najlepiej nadaje się klepsydra.

Słownictwo z bajki zapisujemy na małych karteczkach. Zgięte na pół karteczki wrzucamy do kapelusza. Dzieci tworzą dwie grupy i losują, która startuje jako pierwsza. Grupa, która zaczyna, decyduje, które dziecko jako pierwsze maluje. Na początku trzeba ustalić czas, w jakim należy wykonać rysunek, np. 3 minuty. Po wylosowaniu słówka dzieci próbują je namalować i mogą jedynie odpowiadać reszcie grupy „tak“ lub „nie“. Pozostałe dzieci z grupy próbują odgadnąć hasło i głośno je proponują. Jeśli grupie udało się odgadnąć hasło, malujący wyciąga kolejną kartkę i maluje kolejny raz. Każde odgadnięte hasło oznacza jeden punkt dla grupy. Jeżeli grupa przekroczyła czas do gry, wchodzi druga grupa. Gra się kończy, kiedy wszystkie słówka zostały wylosowane lub kiedy wszystkie dzieci malowały. Grupa, która zdobyła większą liczbę punktów, wygrywa.



# 3.3

## Spiele und Aufgaben

### 3.3.1. Das Suchspiel

#### Das Suchspiel

Suche die vier versteckten Weltrichtungen in den Reihen.

Znajdź ukryte nazwy czterech kierunków świata.

gfsyuyhgduuuTBCKJGmnnnnNordenpppppGHYHHHHsssssOsten  
gffdwsyghcDRTUBdddWestenkkkkkJHGFFFDSüdenMMMMMM

#### Das Suchspiel

Suche die vier versteckten Weltrichtungen in den Reihen.

Znajdź ukryte nazwy czterech kierunków świata.

gfsyuyhgduuuTBCKJGmnnnnNordenpppppGHYHHHHsssssOsten  
gffdwsyghcDRTUBdddWestenkkkkkJHGFFFDSüdenMMMMMM

#### Das Suchspiel

Suche die vier versteckten Weltrichtungen in den Reihen.

Znajdź ukryte nazwy czterech kierunków świata.

gfsyuyhgduuuTBCKJGmnnnnNordenpppppGHYHHHHsssssOsten  
gffdwsyghcDRTUBdddWestenkkkkkJHGFFFDSüdenMMMMMM

#### Das Suchspiel

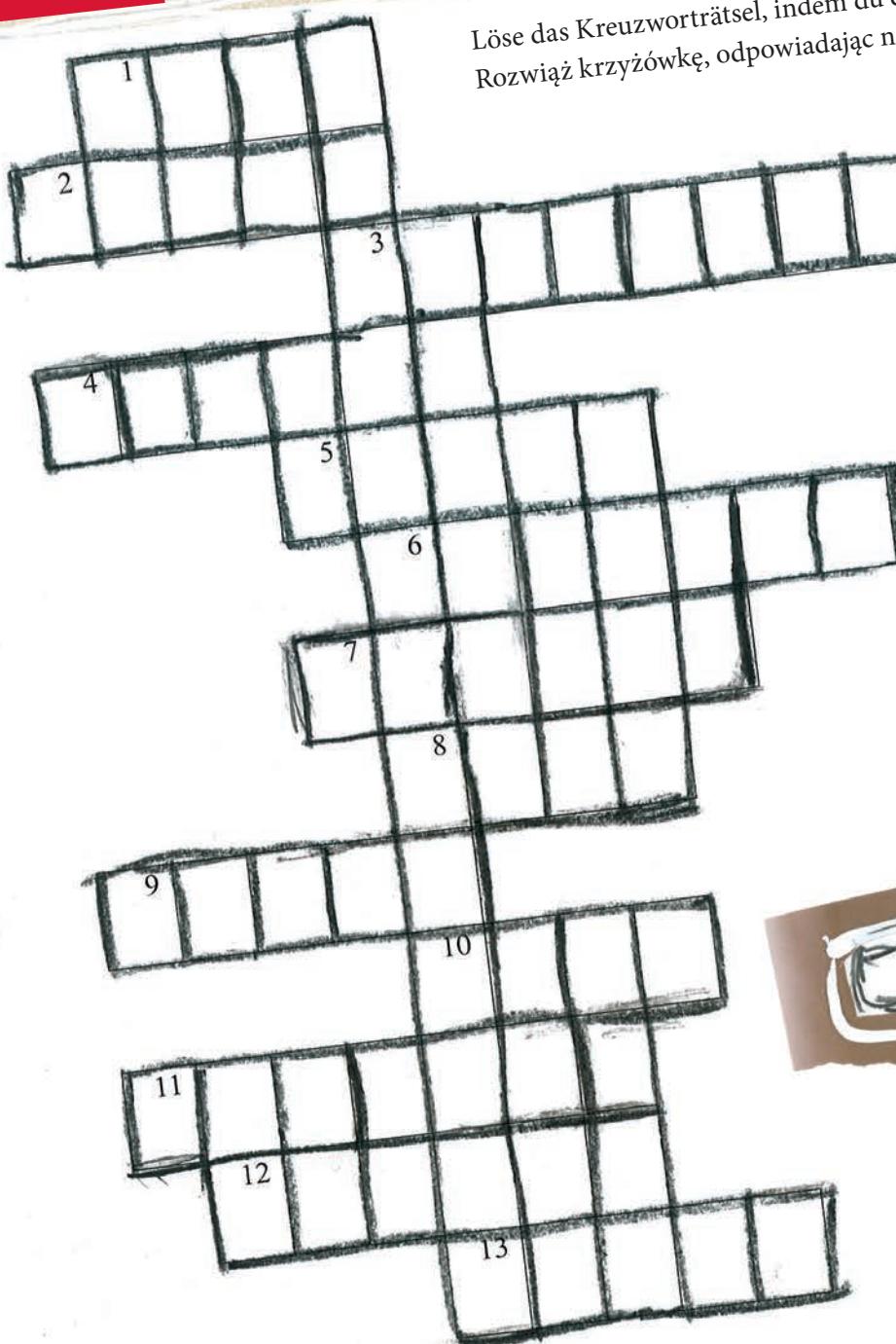
Suche die vier versteckten Weltrichtungen in den Reihen.

Znajdź ukryte nazwy czterech kierunków świata.

gfsyuyhgduuuTBCKJGmnnnnNordenpppppGHYHHHHsssssOsten  
gffdwsyghcDRTUBdddWestenkkkkkJHGFFFDSüdenMMMMMM

### 3.3.2. Kreuzworträtsel

Löse das Kreuzworträtsel, indem du die Fragen beantwortest.  
Rozwiąż krzyżówkę, odpowiadając na pytania.



- Das Gegenteil von „dumm“
- Wer half dem Dumpling?
- Welche Frauen haben die älteren Brüder mitgebracht?
- Was hat der König in die Luft ausgepustet
- Eine der geografischen Richtungen?
- Wie heißt der jüngste Sohn?
- Eine der geografischen Richtungen
- Was sollen die Söhne dem König mitbringen?
- Synonym für Herrscher
- Daraus wurde die Kutsche gezaubert
- Was sollen die Söhne dem König mitbringen?
- Es war....
- Sie wurden zu Pferden gezaubert

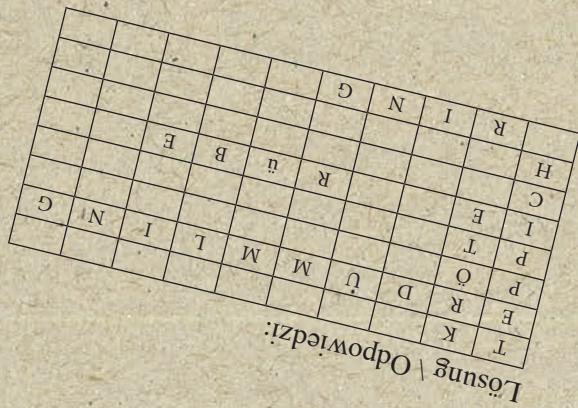
K	R	O	T	E
K	L	U	G	
F	E	D	E	R
B	A	U	E	R
W	E	S	T	E
D	U	M	M	L
R	I	N	G	
K	O	N	I	G
R	U	B	E	
T	E	P	P	I
E	I	N	M	A
M	A	U	S	E

### 3.3.3. Suchsel

Finde 5 versteckte Wörter.

### Znajdź 5 słów z bajki

T	K	W	R	H	H	T	D	D	G
E	R	D	U	M	M	L	I	N	G
P	Ö	P	O	I	U	Y	T	R	E
P	T	L	K	J	H	G	F	D	S
I	E	Y	H	R	ü	B	E	H	J
C	A	S	D	F	G	H	J	K	L
H	E	R	T	Y	U	I	O	P	P
H	R	I	N	G	W	E	R	T	Y



### 3.3.4. Textbearbeitung

Ordne diese Textteile in die richtigen Reihenfolge.  
Uporządkuj fragmenty tekstu w właściwej kolejności.

Es war einmal ein König, der hatte drei Söhne. Zwei Söhne waren klug, aber der Dritte war dumm. Deshalb hieß er: Dummling.

Der König war alt und schwach. Er überlegte, welcher von den drei Söhnen sein Reich erben sollte.

Der König nahm drei weiße Federn und ging vor das Schloss. Er pustete die Federn in die Luft und sagte:

Folgt den Federn und wer von euch mir den schönsten Teppich bringt, soll König werden.

Die eine Feder flog nach Osten. Die andere flog nach Westen. Nur die dritte Feder flog nicht weit und fiel gleich auf den Boden.

Ein Sohn folgte der Feder nach Osten. Ein Sohn folgte der Feder nach Westen. Nur der Dummling musste bei der dritten Feder bleiben. Deshalb lachten ihn seine Brüder aus.

Der Dummling setzte sich hin und war traurig. Plötzlich sah er neben der Feder eine Falltür. Die Falltür war im Boden. Er öffnete sie, fand unten war eine Tür. Er klopfte an. Eine Stimme fragte:

Wer ist da?

Die Tür ging auf und der Dummling sah eine große, dicke Kröte und um die Kröte saßen viele kleine Kröten. Die dicke Kröte fragte:

Was willst du?

Der Dummling sagte zu der dicken Kröte:

Ich brauche den schönsten Teppich.

Die dicke Kröte sagte zu einer kleinen Kröte:

Bring mir die große Schachtel!!

Die kleine Kröte brachte eine große Schachtel. Die dicke Kröte machte die Schachtel auf und holte einen Teppich heraus. Die dicke Kröte gab dem Dummling den Teppich. Der Teppich war schöner als alle Teppiche auf der Welt. Der Dummling bedankte sich bei der Kröte und ging zurück zum Schloss.

Die Brüder von Dummling dachten: Der Dummling ist dumm. Er findet nichts. Wir machen es uns leicht. Die Brüder fanden alte Tücher auf dem Weg und sie suchten nicht weiter. Die Brüder brachten dem König die alten Tücher und Dummling brachte dem König seinen schönen Teppich. Der König staunte und sagte:

Der Dummling wird König!

Aber die Brüder von Dummling sagten zum König:

Der Dummling ist dumm. Er darf nicht König sein!!

Und die Brüder von Dummling baten den König um eine neue Aufgabe. Da sagte der König:

Sucht den schönsten Ring. Der Sohn mit dem schönsten Ring wird König!

Der König pustete drei Federn in die Luft und wieder flog eine Feder nach Osten. Eine Feder flog nach Westen. Nur die Feder vom Dummling flog wieder geradeaus neben die Falltür. Er ging wieder zu der dicken Kröte und sagt:

Ich brauche den schönsten Ring

Die dicke Kröte sagte zu einer kleinen Kröte:

Bring mir die große Schachtel!

Die kleine Kröte brachte eine große Schachtel. Die dicke Kröte machte die Schachtel auf und holte einen Ring heraus. Sie gab dem Dummling den Ring. Der Ring glänzte und war schöner als alle Ringe auf der Welt. Die Brüder vom Dummling sagten:

Der Dummling ist dumm. Der Dummling findet nichts. Deshalb machen wir es uns leicht. Die Brüder fanden alte Ringe auf dem Weg und suchten nicht weiter. Sie brachten dem König die alten Ringe. Und der Dummling brachte dem König seinen schönen Ring. Da sagte der König:

Der Dummling wird König!

Die Brüder vom Dummling sagten zum König:

Der Dummling ist dumm. Der Dummling darf nicht König sein!!

Und die Brüder batzen den König um eine neue Aufgabe. Da sagte der König:

Sucht die schönste Frau. Der Sohn mit der schönsten Frau wird König.

Der König und seine drei Söhne gingen wieder vor das Schloss. Der König pustete wieder drei Federn in die Luft und die Federn flogen wieder an dieselben Orte. Der Dummling ging wieder zur dicken Kröte und sagte:

Ich soll die schönste Frau nach Hause bringen.

Die dicke Kröte antwortete:

Das ist schwer, aber du bekommst die schönste Frau. Sie gab dem Jungen eine Rübe. Die Rübe war innen hohl. Vor der Rübe waren sechs Mäuse gespannt, so wie bei einer Kutsche. Der Dummling war traurig und sagte:

Was soll ich damit?

Die dicke Kröte antwortete:

Setze eine kleine Kröte in die Rübe.

Der Dummling setzte eine kleine Kröte in die Rübe und plötzlich wurde die Rübe zu einer Kutsche. Und die sechs Mäuse wurden zu Pferden. Und die kleine Kröte wurde zu einer schönen Frau. Der Dummling fuhr mit der schönen Frau in der Kutsche zum Schloss

Auch die Brüder vom Dummling brachten ihre Frauen zum Schloss. Aber die Brüder haben es sich wieder leicht gemacht. Die Frauen von den Brüdern waren hässlich. Da sagte der König:

Der Dummling wird König!

Aber die Brüder vom Dummling waren wieder dagegen. Deshalb batzen sie den König um eine letzte Aufgabe. Der König war einverstanden. Jetzt sollen die Frauen durch einen Reifen springen. Schafft es die Frau von einem Sohn? Dann wird dieser Sohn König.

Zuerst sprangen die Frauen von den zwei Brüdern durch den Reifen. Aber sie fielen hin. Dann sprang die Frau vom Dummling. Sie sprang so leicht wie eine Feder. Und die Frau vom Dummling schaffte es. So wurde der Dummling der neue König. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie bis heute...

### 3.3.5. DREI FEDER – POSTER. PLAKAT TRZY PIÓRKA

Den Kindern wird ein großes schwarz-weißes Plakat gezeigt, auf dem die Geschichte der „Drei Federn“ abgebildet ist. Sie müssen versuchen, alle möglichen Sachen zu nennen, deren Namen sie kennen und dann versuchen sie, die Geschichte mithilfe des Betreuers nachzuerzählen. Danach malen sie das Plakat mit Schulfarben bunt aus und nennen dabei die Namen der Sachen, die sie malen. Wenn das Plakat fertig ist, erzählen sie die Geschichte noch einmal mit dem Betreuer zusammen und hängen anschließend das Plakat an die Wand.

Dzieciom zostaje pokazany duży czarno-biały plakat, który przedstawia historię „Trzy piórka”. Dzieci muszą spróbować wymienić wszystkie rzeczy, których nazwy znają, a następnie z pomocą opiekuna opowiedzieć tę历史yjkę. Potem malują plakat farbami i nazywają rzeczy, które malują. Kiedy plakat jest gotowy, opowiadają historię z pomocą opiekuna jeszcze raz, a na koniec wieszają plakat na ścianie.



### 3.4



#### 3.4.1. „Alle Vögel fliegen hoch“.

Setzt euch alle um einen stabilen Tisch herum, wenn ihr mindestens drei Mitspieler seid. Mit den Zeigefingern klopft und trommelt ihr nun wie die Wilden auf den Rand des Tisches, um einen „Trommelwirbel“ zu signalisieren. Der Spielleiter beginnt.

Die Kinder trommeln die ganze Zeit mit ihren Fingern am Tisch, während sich der Vogelchef ein Spiel ausdenkt und warten auf den Moment, an dem der Chef der Runde seine Wahl ausruft z.B. „Der König hatte zwei Söhne“. Dann hoch mit den Armen! Ist es etwas, was richtig ist, dann bleiben die Arme schön brav unten am Tisch und die Kinder klopfen mit den Zeigefingern weiter.

Wszyscy siadają przy stole lub przy pniu drzewa i uderzają w krawędź otwartą dłonią. Każdy uczestnik po kolej zostaje wywołującym. Osoba wywołująca wypowiada zdanie dotyczące treści omawianej bajki, np. „Król miał dwóch synów“ – wtedy wszyscy podnoszą ręce do góry. Jeśli osoba wywołująca wypowie zdanie, które jest prawdziwe, nie podnosi się rąk, tylko uderza się nieprzerwanie w krawędź.



### 3.4.2. Das Häuschen.

Drei Spieler bilden eine Gruppe. Ein Schüler ist der Dummling, die beiden anderen bilden ein Haus indem sie sich zueinander wenden und mit den Händen über dem Kopf des Dummlings das Dach symbolisieren. Ein übrig gebliebener Dummling steht in der Mitte des Kreises und möchte ebenfalls ein Haus finden. Wenn er „Dummling“ ruft, müssen alle Dümmlinge ihr Haus wechseln; in dieser Zeit versucht der übrig gebliebene Dummling, einen Platz in einem frei gewordenen Haus zu besetzen. Genauso wechseln auf den Ruf „die Kröte“ die entsprechenden Spieler ihre Plätze. Wenn „Die drei Federn“ gerufen wird, müssen alle Spieler sich einen neuen Platz suchen.

Dzieci dobrane parami stoją naprzeciwko siebie, łączą uniesione ręce, tworząc dach domku; pod tym dachem jest trzecie dziecko, które gra rolę „Głuptaska” z bajki. Wszystkie domki tworzą koło. Jedno z dzieci gra również rolę „Głuptaska”, stoi w środku koła i chce również odnaleźć domek dla siebie, niestety w tej chwili wszystkie są zajęte. Kiedy dziecko w środku koła zwoła „Dummling”, wszystkie dzieci, które grały rolę „Dummlinga” i miały domki, muszą je opuścić i znaleźć nowy domek. W tym czasie również „Dummling” ze środka koła próbuje znaleźć swój domek. Podobnie dzieje się na zwołanie „die Kröte”. Natomiast na zwołanie „Die drei Federn” wszyscy uczestnicy zabawy muszą zmienić miejsca.



### 3.4.3. Rollenspiel

Und noch ein Arbeitsvorschlag, ein Beispiel, sog. best practice! Die Kinder spielen das Theaterstück. Sie können einen kurzen Film zum Stück mit ihren Handys drehen. In diesem Buch finden Sie ein gekürztes Textbuch, das sich ideal für das Rollenspiel eignet.

Jeszcze jedna propozycja pracy z tekstem, tzw. best practice! Dzieci rozdzielają role i przygotowują przedstawienie teatralne. Można nakręcić telefonem krótki film z tego przedstawienia. W tej książce znajdują Państwo skrócony i uproszczony tekst bajki, który doskonale nadaje się do przedstawienia teatralnego.



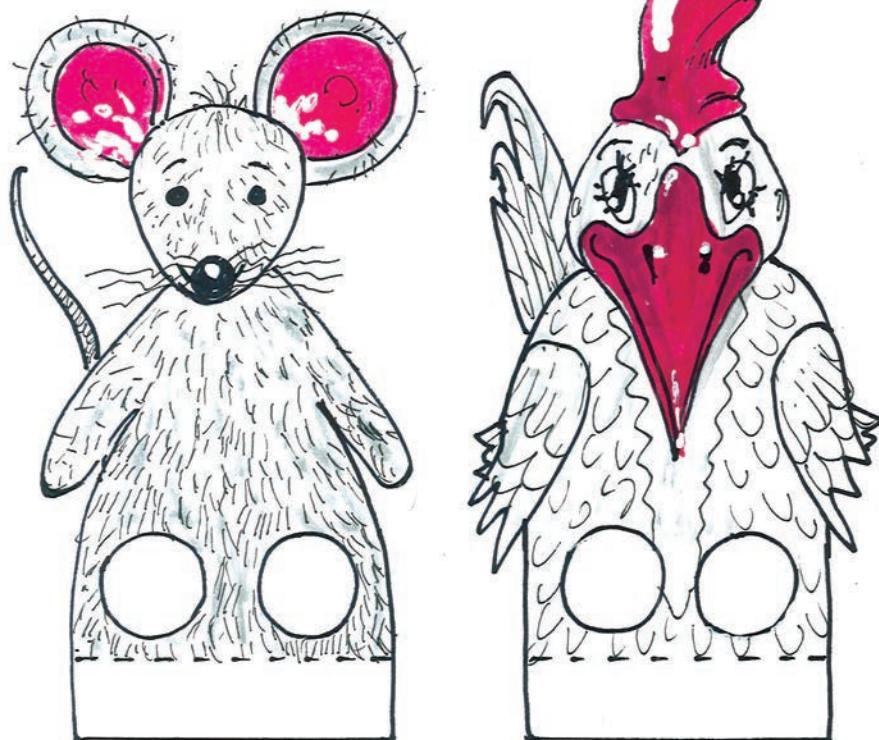
# 3.5

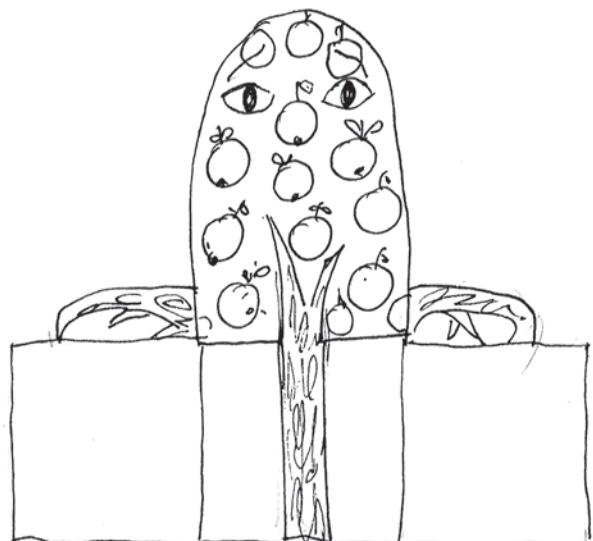
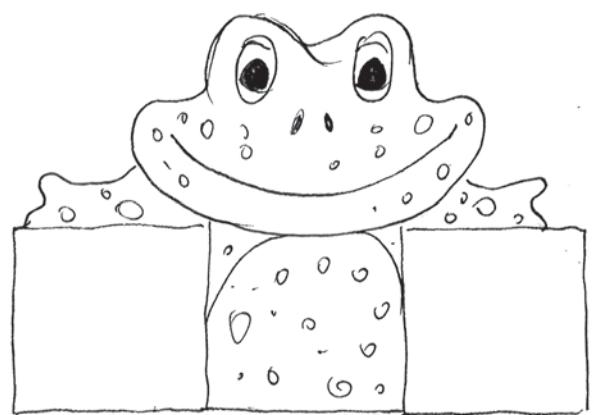
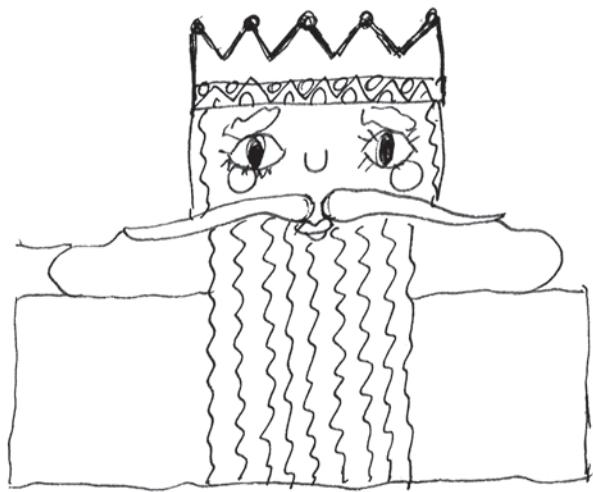
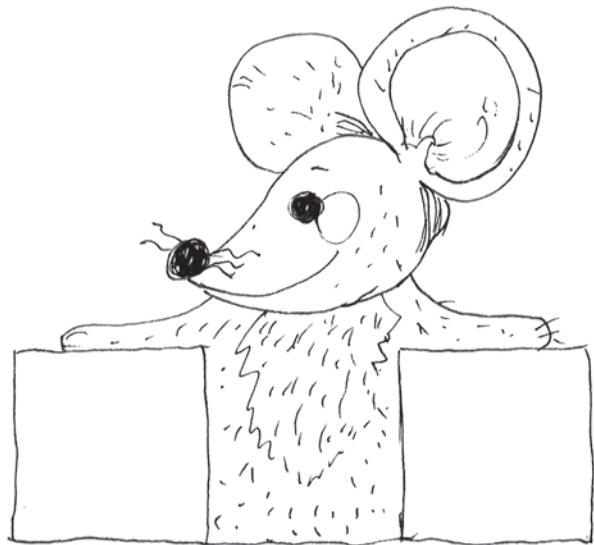


## 3.5.1. Fingerpuppen

Zunächst können die Kinder kleine Fingerpuppen basteln. Hierzu klebt man einen schmalen, festen Streifen zu einem Ring, sodass er um die Fingerspitze passt. Die Fingerpuppen stellen sich vor und bereiten auf die Handlung vor.

Dzieci mogą według własnej inwencji twórczej w prosty sposób stworzyć swoje własne postacie baśniowe, które potem pozwolą im odegrać swoją wymarzoną rolę.





### 3.5.2. Makramee-Feder

Du kannst sie in 3 wirklich einfachen Schritten ganz einfach selber machen. Und weil du hierfür fast nichts benötigst, ist es ebenso ein schönes Low Budget Geschenk! :)

#### Materialien:

ca. 3 mm dickes Makramee Garn und eine Schere

#### Schritt 1:

Schneide dir ein Stück Garn in der Länge von 30 cm und ca. 30 Stück in der Länge von 9 cm zurecht. Natürlich kannst du die Maße an deine Wünsche anpassen. :) Für die DIY Feder benötigst du nur einen einzigen Knoten. Falte das 30 cm lange Garn in der Mitte und lege es hochkant mit den beiden Enden nach unten vor dich. Dann nimmst du dir zwei der kurzen Stücke Garn und faltest diese auch in der Mitte. Lege nun eins davon wie im ersten Foto unter das lange Garn. Das andere Stück legst du genau spiegelverkehrt darauf. Nun kannst du die jeweiligen Enden durch

die Schlaufe fädeln und festziehen. Dieser Knoten nennt sich übrigens Kreuzknoten :)

Diesen Schritt wiederholst du nun so lange, bis du mit der Länge deiner Makramee-Feder zufrieden bist.

#### Schritt 2:

Damit wir den schönen Look der Feder kreieren, müssen wir nun all unsere Enden auftrennen. Das geht mit der Hand ganz gut, du kannst dir aber auch einen Kamm zur Hilfe nehmen.

#### Schritt 3:

Der letzte und einfachste Schritt – Die Makramee -Feder zurechtschneiden. Kleiner Tipp: Schneide eventuell direkt über einer Mülltonne. Ich habe einzelne Garnreste noch Tage danach gefunden. :D Du kannst die Makramee-Feder als Schlüsselanhänger verwenden oder mehrere Federn machen und als schönen Wandbehang z. B. an einen Ast hängen.



Takie piórka możemy wykorzystać jako brelok, możemy ich użyć do łapacza snów.

#### Potrzebne:

sznurek,

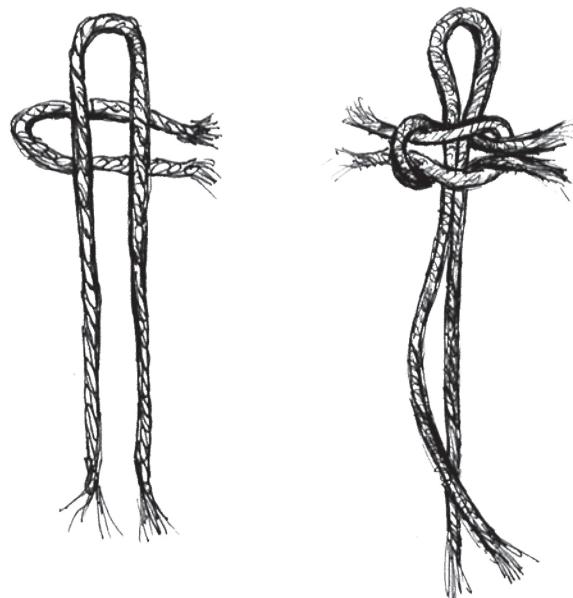
nożyczki,

grzebień z gęstymi ząbkami

#### Wykonanie:

Każdy sznurek powinien być złożony na pół. Potrzebujemy jednego dłuższego sznurka, wokół którego będziemy zaplatać krótsze kawałki. Krótszych kawałków powinna być parzysta ilość. Zaplatamy krótsze kawałki według obrazkowej instrukcji, przewlekając jeden przez drugi.

Pierwszy rzad gotowy, czas na kolejną warstwę. Metoda zaplatania jest taka sama jak na początku, ale



zaczynamy zaplatać z odwrotnej strony niż poprzedni rząd. Dzięki temu supełki będą pojawiać się na przemian i przez to nasze piórko będzie wyglądać ciekawiej. Tym sposobem kontynuujemy zaplatawanie do interesującej nas długości piórka. Kiedy skończymy, musimy zawiązać supełek na środkowym sznurku, żeby całość nam się nie ześlizgnęła na dalszym etapie. Następnie przycinamy piórko do odpowiedniego kształtu oraz rozczesujemy grzebieniem.

### 3.5.3. Das Schokofedern-Kochrezept

Mit diesen schicken Schokodekorationen werden sie ihre Gäste ins Staunen setzen! Sie sehen knifflig aus, sind aber überraschend einfach zu machen.

#### Zutaten:

Geschmolzene Schokolade  
Backpapier oder Butterbrotpapier  
Cocktailstäbchen, Zahnstocher oder Ähnliches  
Blütenformer oder andere ähnliche kleine Schalen  
Einweg-Spritzbeutel

1. Die geschmolzene Schokolade in einen Einweg-Spritzbeutel füllen und auf einem Stück Backpapier einige verschönerte Formen machen.
2. Ein zweites Blatt Backpapier über Ihre Schokoladenformen legen und leicht ein wenig nach unten drücken, um die geschmolzene Schokolade zwischen den beiden Papierstücken zu quetschen. Mit dem Daumen glättern und die Schokolade zu dünneren, federartigen Formen bringen.
3. Während die Schokolade immer noch weich und flüssig ist, vorsichtig beide Papierstücke voneinander trennen. Jetzt sollten Sie zwei Sätze von Schokofedern haben, die Sie dann zu Federn machen können.  
Tipp: Ihre Schokolade sollte nicht zu schnell abkühlen

#### Piórka z czekolady – przepis

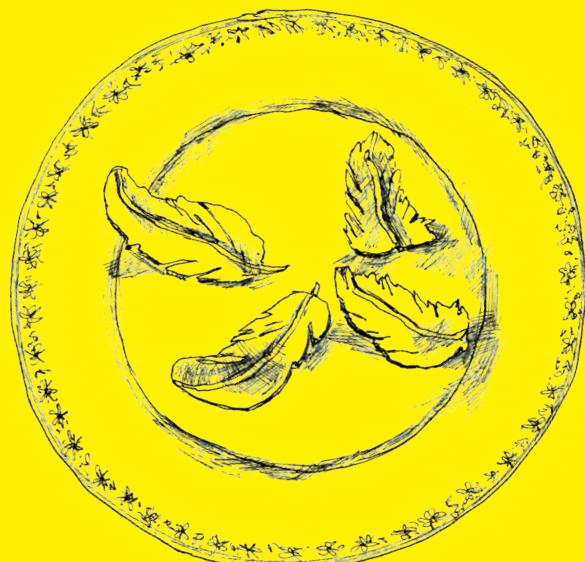
#### Składniki:

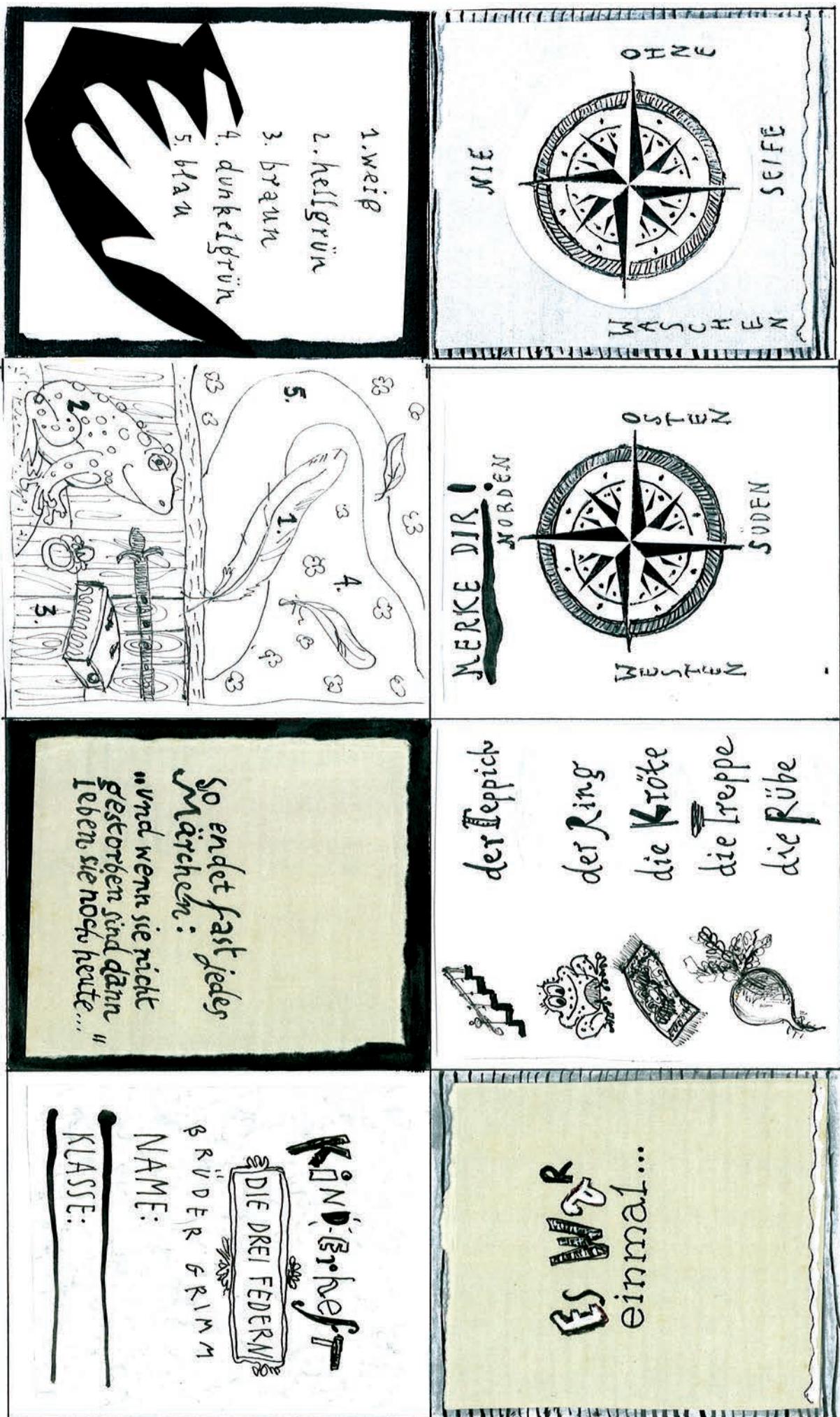
roztopiona czekolada  
wykałaczki  
papier do pieczenia  
kształtownik  
rękaw cukierniczy

Czekoladę roztapiamy w kąpieli wodnej. Chłodzimy do temperatury 32 stopnie. Na folię nakładamy łyżeczką czekoladę, starając się uzyskać „plamę” o kształcie ptasiego pióra. Resztę czekolady nakładamy do worka cukierniczego z prostą końcówką (lub robimy stożek z papieru do pieczenia) i przez środek nakładamy okrągły paseczek. Boki lekko drapiemy nożem. Odstawiamy do zastygnięcia.

und fest werden. Also versuchen Sie, sie nicht auf kalten Oberflächen zu legen, während Sie arbeiten. Verwenden Sie ein Schneidebrett oder ein ausgelegtes Backblech, so dass Sie die Schokolade bei Raumtemperatur in Form bringen können.

4. Jetzt, während die Schokolade noch flüssig ist, einen Zahnstocher nehmen und eine gefiederte Textur entlang der Kante der Schokoladenformen kreieren.
5. Nun eine dünne Linie geschmolzener Schokolade in die Mitte Ihrer Federn ziehen, um den Schaft der Feder zu bilden. Der Schaft sollte ein wenig länger als die Federfahne sein.
6. Damit die Schokoladendekorationen realistischer aussehen, sorgfältig das Backpapier in Streifen schneiden und diese in ein schalenförmiges Gefäß legen. Sie können dazu auch Blumenformer verwenden.
7. Die Schokofedern vollständig fest werden lassen, nicht kalt stellen. Nach dem Trocknen das Papier vorsichtig von den Schokoladenfedern abziehen.

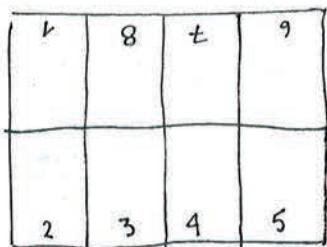




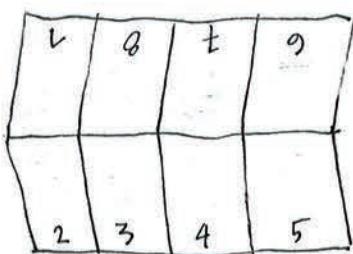
# MINI-BUCH



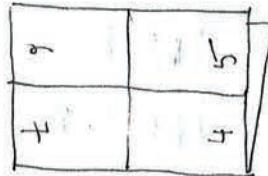
**Schritt 1**  
Lege das ausgedruckte Blatt  
Papier vor dich auf den Tisch.



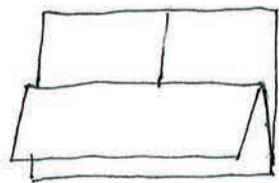
**Schritt 2**  
Das Blatt wird einmal längs  
gefaltet und wieder aufge-  
klappt.



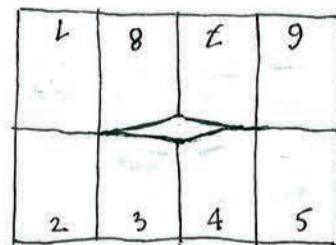
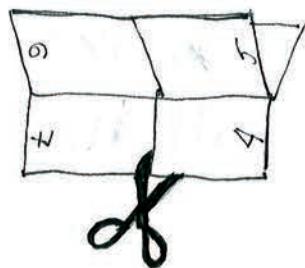
**Schritt 3**  
Das Blatt wird einmal quer  
gefaltet und wieder aufge-  
klappt.



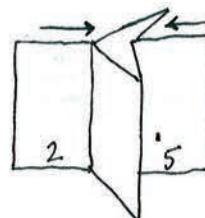
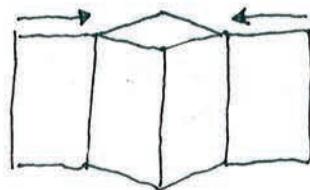
**Schritt 4**  
Das Blatt wird zum «Zick-  
Zack-Dach» gefaltet, und  
danach wieder auf A5 aufge-  
klappt.



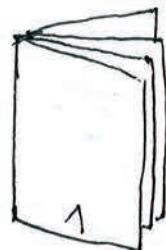
**Schritt 5**  
Das Blatt wird von der ge-  
schlossenen Seite her entlang  
der Faltlinie bis zur Querfal-  
tung eingeschnitten.



**Schritt 6**  
Das Blatt wird nun vollstän-  
dig wieder aufgeklappt und  
wieder in der Länge gefaltet.  
Danach wird das Blatt zum  
Stern gefaltet.



**Schritt 7**  
Das Blatt wird nun zur end-  
gültigen Form und damit zum  
Buch gefaltet.



## **Spis treści / Inhaltsverzeichnis**

1. Die Brüder Grimm .....	5
1.1. Die außergewöhnlichen Brüder .....	5
1.2. Die bekannten Märchen der Brüder Grimm .....	7
1.3. Brüder Grimm, hier ist die Frage .....	8
1.4. Finde 12 Figuren und Dinge aus den Märchen der Brüder Grimm und male sie an.....	9
1.5. Partnerdiktat .....	10
1.6. Mein Märchen Lapbook .....	11
1.7. Märchen - Steckbrief.....	15
1.8. Ordne richtig zu .....	16
1.9. Meine Erzähldose .....	17
2. Frau Holle – Einführung. ....	19
2.1. Wollen-Spiel .....	19
2.2. Frau Holle .....	20
2.3. Spiele mit den Bilderkarten.....	24
2.3.1. Fliegenklatschenspiel.....	24
2.3.2. Chorsprechen. ....	25
2.3.3. Fluss mit Bildkarten.....	25
2.3.4. Stille post .....	26
2.3.5. Spinnennetz als Lösungswort .....	27
2.4. Spiele und Aufgaben .....	28
2.4.1. Ergänze die fehlenden Wörter.....	28
2.4.2. Finde den Weg. ....	29
2.4.3. Was gehört wohin? .....	30
2.4.4. Setze die reihenfolge der Bilder fest. ....	31
2.4.5. Fragen zum Text. ....	32
2.4.6. Richtig oder falsch? .....	33
2.4.7. Kreuzworträtsel .....	34
2.4.8. Ordne die Sätze und finde das Lösungswort.....	35
2.4.9. Suchsel. ....	36
2.4.10. Frau Holle – Poster. ....	37
2.5. Bewegungsspiele .....	38
2.5.1. Fingerspiel.....	38
2.5.2. Frau Holle – Spiel mit dem Schwungtuch. ....	39
2.5.3. Frau Holle bunt erzählt. ....	40
2.5.4. Bewegungslied. ....	41
2.5.5. Wir spielen Theater. ....	42
2.6. Bastelideen .....	43
2.6.1. Frau Holle – Kuchen.....	43
2.6.2. Mini-Buch.....	45

3. Die drei Federn – Einführung .....	47
3.1. Die drei Federn .....	48
3.2. Spiele mit den Bilderkarten.....	52
3.2.1. Wer? Wo? Spiel .....	52
3.2.2. Memory-Spiel .....	52
3.2.3. Kim-Spiel .....	53
3.2.4. Aufwachen-Spiel .....	53
3.2.5. Hypothesen-Stellen Spiel .....	53
3.2.6. Würfelspiel .....	54
3.2.7. Sonntagsmaler – Spiel .....	55
3.3. Spiele und Aufgaben .....	56
3.3.1. Das Suchspiel .....	56
3.3.2. Kreuzworträtsel .....	57
3.3.3. Suchsel .....	58
3.3.4. Textbearbeitung.....	59
3.3.5. Drei feder.....	61
3.4. Bewegungsspiele.....	62
3.4.1. Alle Vögel fliegen hoch .....	62
3.4.2. Das Häuschen.....	63
3.4.3. Rollenspiel.....	64
3.5. Bastelideen.....	65
3.5.1. Fingerpuppen .....	65
3.5.2. Makramee-Feder .....	67
3.5.3. Das Schokofedern-Kochrezept .....	68
3.5.4. Mini-Buch.....	69