

# SCHOOL-SCOUT.DE

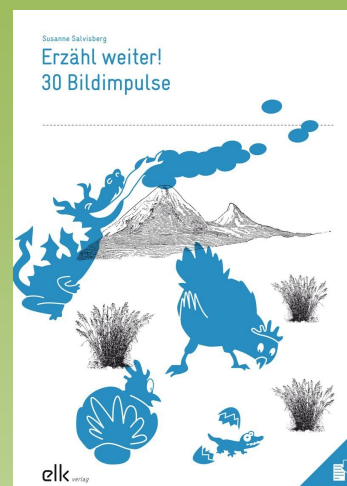
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

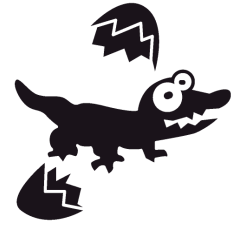
*Erzähl weiter! 30 Bildimpulse*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



# INHALTSVERZEICHNIS



---

## **Einleitung**

- 5 Praktische Hinweise

## **Alltägliche Szenen**

- 7 Essen ist fertig  
9 Bewegende Pause  
11 Windige Zeiten  
13 Wandern macht Freude  
15 Endspurt  
17 Erntezeit  
19 Gartenarbeit macht Spass  
21 Ruf mal kurz an!  
23 Einfach traumhaft  
25 Sauber gemacht  
27 Angeln macht Spass  
29 Zwiespalt

## **Abenteuerliche Szenen**

- 31 Dunkle Überraschung  
33 Rettung naht  
35 Gefährliches Schaufenster  
37 Vorsicht Einbrecher!  
39 Auf Tätersuche

## **Kuriose Szenen**

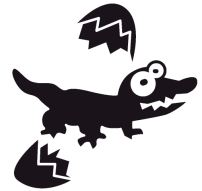
- 41 Mäuse an die Macht  
43 Zaubern mit Hindernissen  
45 Auf zur Zeitmaschine!  
47 Fertig ausgebrütet  
49 Riesige Überraschung  
51 Vulkanausbruch?  
53 Planet in Sicht  
55 Zaubertrank mit Folgen  
57 Zur Geisterstunde

## **Märchenhafte Szenen**

- 59 Ritter Vergesslich  
61 Geheime Botschaft  
63 Katze oder Hase?  
65 Fast vergessen

- 67 **Lösungen**

## PRAKTISCHE HINWEISE



### DER ORDNER

Der Ordner enthält 30 Bildimpulse zum Weitererzählen einer Geschichte in mündlicher oder in schriftlicher Form. Zu jeder Bildgeschichte gibt es zwei Arbeitsblätter, welche immer gleich aufgebaut sind:

Auf jedem **Blatt (A)** wird der Anfang einer möglichen Geschichte erzählt. Ein mit witzigen Details ausgestattetes Bild regt zum genauen Betrachten, Überlegen, Schmunzeln und Weiterdenken an. Begleitet wird der Einstieg durch kurze *Richtig/Falsch-Fragen*, die gleich zu Anfang beantwortet werden sollen. Für die Beantwortung dieser Fragen muss das Kind den Kurztext verstanden haben und auch das Bild genau betrachten.

**Blatt (B)** bietet jeweils Hilfestellungen für die weitere Aufsatz-erziehung. *Adjektive* zum Hauptakteur des Bildes werden gesucht. Seine *Gedanken* werden formuliert. Die nächsten beiden Fragen geben jeweils den Impuls zum *Weiterdenken und Antizipieren*. Im nächsten Schritt werden *wörtliche Reden* gefunden, die zur Geschichte passen könnten. Abschliessende Fragen leiten dazu an, eine eigene Fortsetzung zur Geschichte zu formulieren.

### IDEEN FÜR DIE WEITERFÜHRUNG

- Die Kinder spielen die Geschichte als Rollenspiel nach.
- Die Kinder sammeln Reizwörter zur Geschichte.
- Die Kinder formulieren eigene Überschriften.
- Die Kinder entwickeln die entsprechenden Dialoge zum Bild. Sie formulieren diese mündlich und halten sie später auf grossen Sprechblasen aus Papier fest.
- Die Kinder entwickeln einen Comic aus dem Bildimpuls. Dazu schneiden sie kleine Sprechblasen aus Papier aus und legen den Personen/Tieren im Bild Aussagen "in den Mund".
- Die Kinder fassen die Gedanken der beteiligten Personen in Worte.
- Die Schülerinnen und Schüler erfinden eine mögliche Vorgeschichte.
- Die Kinder schreiben und erzählen aus verschiedenen Erzählperspektiven.
- Die Kinder besprechen die Folgen der Geschichte.

### HINWEISE ZU EINIGEN BILDERN

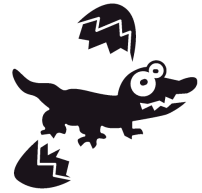
#### Seiten 13/14: Wandern macht Freude

- Möglichkeit 1: Die Eltern entscheiden umzukehren. Wie reagieren die Kinder auf den langen Weg?
- Möglichkeit 2: Bauer kommt dazu. Was tut er?

#### Seiten 21/22: Ruf mal kurz an!

- Die Geschichte ist absichtlich so formuliert, dass das "kurz" betont wird. Gehen Sie darauf ein, dass das Telefonat gar nicht kurz war.
- Besprechen Sie auch, welchen Schaden überlaufendes Badewasser anrichten kann.
- Wer könnte vor der Tür stehen? (Feuerwehr, Nachbarn)

## PRAKTISCHE HINWEISE



---

### Seiten 25/26: Sauber gemacht

- Heben Sie besonders hervor, dass das Auto verkratzt wird, weil noch Sand im Eimer ist.
- Besprechen Sie unbedingt, dass der Knabe die Aktion gut gemeint hat, dass aber auch gut gemeinte Dinge schlecht enden können.

### Seiten 27/28: Angeln macht Spass

- Legen Sie besonderes Augenmerk auf den Angelhaken. Was passiert mit dem Pullover?

### Seiten 29/30: Zwiespalt

- Erarbeiten Sie den Konflikt des Hundes: Gehorchen oder warten?
- Diskutieren Sie auch mögliche Konflikte, in denen die Kinder sich befinden können.

### Seiten 31/32: Dunkle Überraschung

- Hier ist viel Fantasie gefragt und erlaubt. Mögliche Inhalte des Pakets: Fledermaus, andere nachtaktive Tiere, in der Nacht blühende und lichtscheue teure Wunderblume, bei Tageslicht schrumpfender Zwerg etc.

### Seiten 33/34: Rettung naht

- Was wenn Menschen im Flieger kommen, die Ben schaden wollen?

### Seiten 39/40: Auf Tätersuche

- Besteht ein Zusammenhang zwischen dem Verhalten von Lias Vater und dem Überfall?
- Woher kommt die Elster im Bild?

### Seiten 45/46: Auf zur Zeitmaschine!

- Verweisen Sie für die Weiterarbeit unbedingt auf die Symbole in der Maschine: Ritter (Mittelalter), Dinosaurier, Roboter (Zukunft).

### Seiten 47/48: Fertig ausgebrütet

- Wollen die Hennen das Krokodil loswerden oder behalten sie es? Welche Probleme bringt das mit sich?
- Brüten die anderen Hennen weiter oder verlassen sie die Eier?

### Seiten 49/50: Riesige Überraschung

- Ist der Riese freundlich oder unfreundlich? (Betrachten des Gesichtsausdruckes)

### Seiten 55/56: Planet in Sicht

- Betrachten sie v. a. die Gesichter der Monsterchen (freuen sich auf Besuch) und der Astronauten (haben Angst).

### Seiten 59/60: Ritter Vergesslich

- Was hat der Ritter vergessen? (Detail: sein Pferd, Gang aufs WC)

# Essen ist fertig (A)



Das Restaurant ist heute ziemlich leer. Stille im ganzen Raum. Sogar das Telefon bleibt stumm. Sofort erfährt Nelio, was der Grund für das schlecht laufende Geschäft ist: Der Koch wurde ausgewechselt. Ein neuer Mann mit vielen Ideen und fragwürdigen Kochkünsten. „So schlimm können seine Kreationen schon nicht sein“, denkt sich Nelio. Aber ...



Richtig (R) oder falsch (F)? Kreuze die passenden Aussagen an.

Nelio kommt in ein volles, lautes Restaurant.

Dort laufen die Geschäfte blendend.

Im Restaurant arbeitet ein neuer Koch.

R	F
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Erzähl weiter! 30 Bildimpulse*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

