



AB 2: Wertvolles Gold

Klara und Julian erzählen ihren Eltern, woher sie das Gold haben. Alle vier überlegen, was sie mit den Goldklumpen anfangen können. Es kommt zu einem Streit.

Was sagen Klara, Julian, Mutter und Vater?

Sucht zu zweit oder in der Gruppe weitere Beispiele.

Spielt den Streit vor und findet gemeinsam eine Lösung.



Klara



Julian



Mutter



Vater

Wir könnten
gemeinsam eine
schöne Reise machen.

Verkaufte das
Gold sofort.

Das ist mein
Goldklumpen.

Gold ist an ver-
schiedenen Tagen un-
terschiedlich viel wert.

Ich kaufe mir für das
Geld einen Computer.

Ich brauche dringend
ein neues Auto.

Für einen Teil des Geldes
kaufe ich mir schöne Kleider,
der Rest wird gespart.

Ich feiere eine Party
und lade dreißig
Leute ein.

Ich hebe das
Gold auf.

Dafür ist das Geld doch
viel zu schade.

Den Goldklumpen
habe ich geschenkt
bekommen, nicht du.

Immer wollt ihr alles
bestimmen.

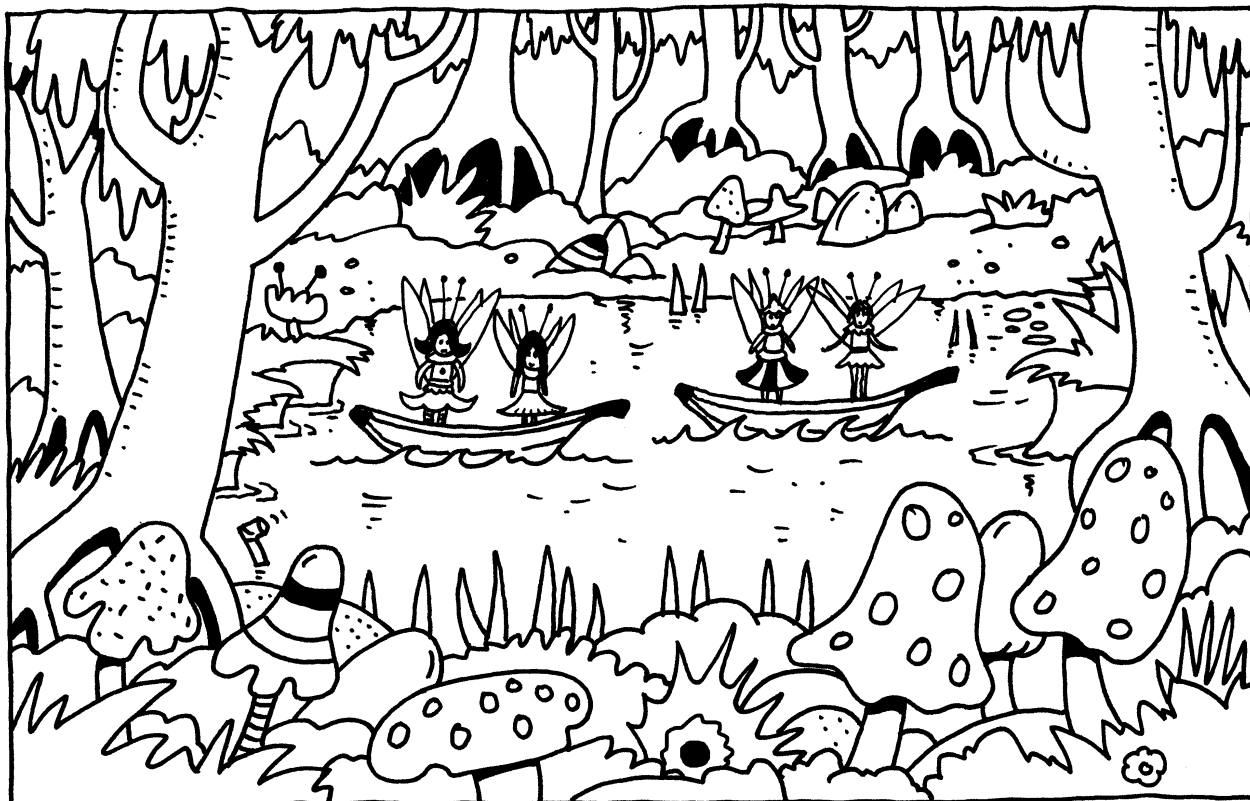
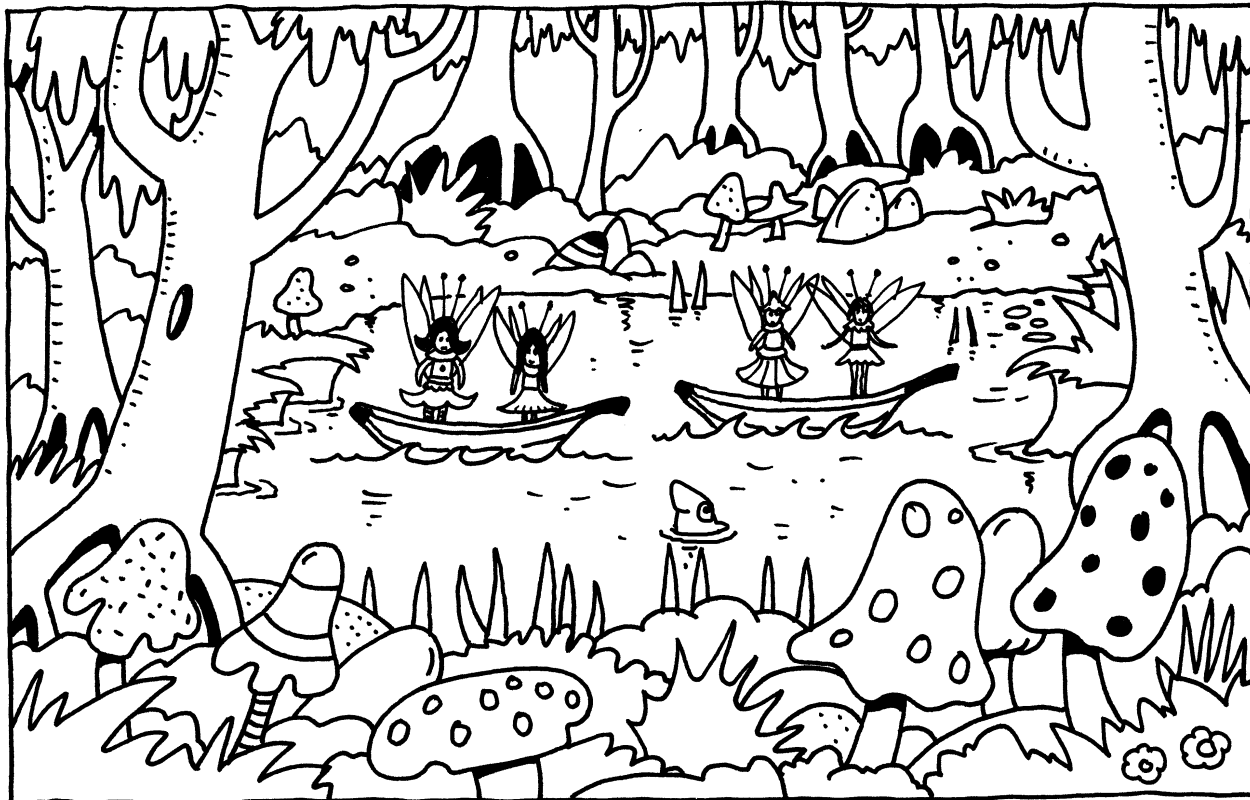
Verkaufe das Gold und
spare das Geld.

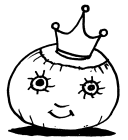
Ich will allein
entscheiden, was ich
mit dem Geld mache.



AB 3: Fehlersuche

Im unteren Bild haben sich 10 Fehler versteckt. Kreise sie ein.





AB 3: Dreimal wählen!

Suche dir aus jeder Truhe ein Beispiel aus und erfinde ein eigenes Märchen. Du kannst es erzählen oder aufschreiben.

Tip: Du kannst dir auch andere Figuren, Orte oder Besonderheiten ausdenken.

Märchenfiguren

der traurige König – die vergessliche Prinzessin – der Zwerg mit den Riesenkräften – die unglückliche Feuerkönigin – der mutige Flammenprinz – der kugelrunde Wellenwichtel – die wunderschöne Sonnenprinzessin – der gefährliche Felsengeist – der verzauberte Großvater – die strahlenförmige Meerjungfrau – der glückliche Elfenkönig – der gierige Höllenhund – die zitronengelbe Zauberin – der alte Baumriese – der funkelnde Roboter ...

Märchenorte

Tal der tausend Wasserfälle – Schloss aus Edelsteinen – Haus mit sieben verschlossenen Türen – Baum im Land der Elfen – Stadt der weißen Nebelschwaden – Drachen- oder Schlangendschungel – Zaubergarten mit drei Toren – Hexenbergwerk – Gebirge der polternden Donnerwetter – funkelndes Unterseeboot – Zwergenheißluftballon – Geisterschiff – Feenwald – verhexter Goldfluss – Diamantengrotte ...

Besonderheiten

- ... hat statt des Herzens eine Maschine im Körper.
- ... bekommt eine Kerze mit Zauberkräften.
- ... kommt zum Stern der einsamen Geisterwesen.
- ... steigt auf ein Windpferd, das durch die Luft fliegen kann.
- ... ist ein gelber Rabe, der nachts zum Menschen wird.
- ... lebt im Sumpf der sieben grünen Enten.
- ... besitzt ein Boot, das überall hin schweben kann.
- ... findet Muscheln, die zu Edelsteinen werden.
- ... entdeckt einen Baum, der immer kleiner wird.
- ... ist verzaubert und muss den ganzen Tag tanzen (weinen, lachen, hüpfen ...).



Zaubereien in der Feenschule

(Ein Märchen mit offenem Schluss)

Zaubri-Zaubra heißt die Lehrerin in der Feenschule am Feensee.
Ihre Klasse ist im Fach Zaubern besonders tüchtig.

Nur Sandra hat noch Probleme beim Zaubern.
Sie soll Sonnenstrahlen herbeizaubern und zaubert Sonnenblumen.
Statt der Regentropfen regnet es Regenwürmer vom Himmel.

Die anderen kleinen Feen finden das sehr lustig.
Aber Zaubri-Zaubra ist verzweifelt.
Sie weiß nicht, woran es liegt.

Eines Tages soll jede Feenschülerin ein Kuscheltier herbeizaubern.
Sandra ...

