



URS-AKADEMIE

Arbeitsblatt



Info

Lurs-Akademie „Schritt für Schritt zum Lesen und Schreiben

Mit den kurzen, humorvollen Lehr- und Lernfilmen der Lurs-Akademie holen Kinder gezielt Lernschritte nach, die zu den Grundlagen des Schriftspracherwerbs gehören. Eltern, Lehrkräfte und Therapeut*innen passen die Auswahl der Filme an den Kenntnisstand des Kindes an.

Zu den Videos gibt es jeweils ein Blatt mit einer oder mehreren konkreten Übungen rund um den jeweiligen Lerngegenstand, die zu Hause, in der Lerntherapie oder auch in der Schule ohne große Vorbereitung durchzuführen sind.

Wir haben in dieser Datei alle Arbeitsblätter der Lurs-Akademie für Sie in einer Datei zusammengefasst.

Die dazugehörigen Lehr- und Lernvideos sowie Online-Übungsspiele finden Sie bei LegaKids unter folgendem Link:

<https://www.legakids.net/kids/videos/1-wir-lurse-haben-die-schrift-erfunden>

(Sie kommen damit direkt zum ersten Video, die Links zu den weiteren Lurs-Akademie-Folgen befinden sich unterhalb des Videos.)

Viel Freude und Erfolg mit der Lurs-Akademie!

Ihr Team von LegaKids

PS: Zur **Folge 8** gibt es kein Arbeitsblatt, da das Thema sich dafür nicht eignet. Zur **Folge 9** gibt es extra eine mehrseitige pdf-Datei mit Lautgebärden, die uns vom Mildenerger Verlag zur Verfügung gestellt wurde. (Sie finden den Link unter dem Video 9 der Lurs-Akademie.)



Wofür braucht man eigentlich Schrift? Und wie ist sie entstanden?

Aufgabe

Lies die Fragen und kreuze jeweils die richtige Antwort an.

1. Wie ist die Schrift entstanden?

- aus Baumstämmen
- aus Bildern
- aus Kerzenwachs

2. Wie hieß eine sehr schwierige Schrift?

- die Schleimschrift
- die Buchstabensuppe
- die Keilschrift

3. Woraus besteht unsere Schrift?

- aus Buchstaben
- aus Bildern
- aus Gedichten

4. Wozu braucht man Schrift?

- zum Wissen Weitergeben
- zum Kuscheln
- zum Basteln



5. Was war der erste Satz, den die Lürslein lesen lernten?

- Lurfel hat die Schrift erfunden.
- Keilschrift ist schwer zu schreiben.
- Ich will Schneckenschleimsuppe.

Lösung

5. Ich will Schneckenschleimsuppe.

4. zum Wissen Weitergeben

3. aus Buchstaben

2. die Keilschrift

1. aus Bildern



**Wo hört ein Wort auf?
Wo fängt ein neues Wort an?**

Aufgabe

*Finde die Wortgrenzen –
zeichne sie mit einem Strich ein.
Findest du alle?*

HIEREINKLEINESGEDICHTFÜRDICH.ES
HILFT,FALLSLURSDICHMALWIEDERÄRGERT.

LURSBESIEGENKANNSTDUNIE,LURSZU
ZÄHMENISTDASZIEL.DOCHAUCHEIN
LÜRSLEIN,DACKELKLEIN,PINKELT
DIRSEHROFTANSBEIN.

NIMM‘SMITLÄCHELNIMGESICHT,DENN
MENSCHENOHNESCHWÄCHEN,DIEGAB
ESNIEUNDGIBTESNICHT.

GEFÄLLTDIRDASGEDICHT?WENNDU
MAGST,LERNEESAUSWENDIGUNDSAGE
ESDIRIMSTILLENVOR,WENNLURSDICH
INSCHWIERIGKEITENBRINGENWILL.



Silben und wie man sie finden kann!

Aufgabe

Finde die Silben!

Zeichne Silbenbögen unter die Wörter.

Du kannst die Wörter laut sprechen und dabei mitklatschen – so findest du die Silben leicht.

Lurs darf nicht gewinnen!

Jedes Kind kann lesen und schreiben lernen.
Manchmal braucht es besondere Unterstützung.
Am wichtigsten ist, dass du herausfindest, wo
deine Stärken liegen:

Was kannst du gut?

Malen, am Computer arbeiten, rechnen,
Geschichten erfinden, Technik, basteln,
Natur beobachten, mit Tieren umgehen,
ein Instrument spielen oder singen, Theater
spielen, vor anderen reden, Zusammenhänge
finden, über die Welt nachdenken, mit
anderen Kindern zusammen sein, Sport,
einkaufen, erzählen und diskutieren,
Feiern planen und gestalten, ein Team leiten
oder zusammenbringen ... **Und was noch?**



Laute verändern die Bedeutung von Wörtern!

Aufgabe

Was ist denn hier passiert?

Lies den Text laut, höre genau hin, stelle dir alles vor und finde die Fehler.

Lurs war auch einmal ein Lürslein – Oder: Warum Lurs so klug ist

Es stammt, jetzt ist Lurs mächtig, hat einen dicken Bach und einen klugen, sehr klugen Kopf. Aber in seinem Kerzen ist er ein Lürslein geblieben.

Vor vielen hindert Jahren, als sein Urgroßwater Lurfel ihn unterrichtete, hatte der keine Lurs größte Schwierigkeiten, sich von seiner Puppe zu tränen.

Lurs, also das damalige Lürslein Lurs, hütete sein Püppchen wie keinen Augapfel. Er machte es auch den anderen Lürslein nicht für kurze, nicht einmal für aller kürzeste Zeit ausleihen. Du wanderst dich? Der große Lurs soll mit Pappen gespielt haben? Kaum zu glauben, aber wahr.



Es gab auch einen besonderen Grund für diese Leidenschaft:

Die Puppe war – halte dich fest – sie war ALLWISSEND. Und Lars konnte mit seiner Puppe sprechen. Also konnte er auch Fragen stellen. Und die Puppe antwortete und erklärte immer geduldig und ohne je mit Lars zu pimpen.

Das ist das Geheimnis, weshalb Lars so flug ist. Und so wie sich Lars damals nicht von seiner Puppe trennen wollte, will er heute auch nachts von seinem Wissen an die Menschlein weiterleben.

Hinweis

Übrigens: Es sind genau 21 Fehler im Text.



Selbstlaute lassen die Sprache klingen. Kennst du alle Selbstlaute?

Aufgabe

*Lerne das Gedicht auswendig –
dann kennst du bald automatisch alle Selbstlaute!*

Selbstlaute-Gedicht

Das **a**, das **e**, das **i**, das **u**,
das alles lernte ich im Nu.

Das **au**, das **ei** und auch das **eu**,
all das ist mir jetzt nicht mehr neu.

Das **ä**, das **ö** und auch das **ü**
macht mir weder Angst noch Müh'.

Übrig bleibt das arme **o**,
das treffe ich ganz bald im Zoo.

Hinweis

*Übrigens schreibt man manchmal auch „äu“.
Das klingt ganz genauso wie der Selbstlaut „eu“.*



Aufgabe

Finde alle 18 Selbstlaute und markiere sie –
vielleicht hast du sogar einen Leuchttift?

b S O ä u B f r F Q ö ß
Z T G S M k m P p
C N A E O A U q U
y H Ü g l D e i n R w
i ü e w y t d j h z a j u



Reim dich oder ich fress dich ...

Aufgabe

Hier fehlen die Reimwörter – finde sie!

Die Lurshöhle ist grau,
doch draußen der Himmel ist _ _ _ _ .

Traumlursi meint,
dass heut' die Sonne _ _ _ _ _ .

Lurs trägt den gelben Hut –
der steht ihm _ _ _ .

»Wird das Wetter etwa schlecht?
Das wäre mir gar nicht _ _ _ _ _!«

Frechlursi lacht,
weil plötzlich Donner _ _ _ _ _ .

Und ohne Witz,
da ist auch ein _ _ _ _ _ .

Schnell wird der Wind zum Sturm,
da wackelt sogar der _ _ _ _ .

Lurs piepst wie eine Maus:
»Ich will nach _ _ _ _ _!«



Aufgabe

**Hier sollen Reimpaare stehen,
aber zwei der Paare reimen sich nicht.
Finde sie und streiche sie an!**

BALD – WALD	BLATT – GLATT
BLUT – MUT	HUND – RUND
HASE – HOSE	WURST – DURST
GIFT – STIFT	GEDICHT – LICHT
LOHN – SOHN	WEHT – GEHT
MAUS – LAUS	TASSE – KANNE

*Hier sind die fehlenden Reimwörter von Aufgabe 1 –
aber nur nachschauen, falls du mal nicht weiterweißt!*

Lösung

*scheint – kracht – Haus – Turm – Blitz – blau – gut – recht
(Die Reihenfolge stimmt nicht ...)*



Zungenbrecher selbst gemacht

Aufgabe

*Lies die Zungenbrecher – und zwar immer schneller und natürlich ohne Fehler!
Wenn du einen Fehler machst, lies am besten wieder etwas langsamer ...*

Der Flugplatzspatz nahm
auf dem Flugplatz Platz.

Auf dem Flugplatz nahm
der Flugplatzspatz Platz.

Aufgabe

Versuche zu verstehen, wie Zungenbrecher funktionieren. Du kannst Zungenbrecher sogar selber machen! Probiere es aus.

Zungenbrecher bestehen aus schwierig auszusprechenden Wörtern.

Schwer auszusprechen sind Wörter mit komplizierten **Mitlaut**folgen, wie z.B. schr, pfr, tr, kn, zw oder spr.

Oft fangen mehrere Wörter mit der gleichen oder einer nur leicht veränderten Lautfolge an.



Schau mal:

Der Metzger wetzt das Metzgermesser
mit des Metzgers Wetzstein,
mit des Metzgers Wetzstein wetzt der
Metzger sein Metzgermesser.

Hast du bemerkt, dass der Satz nach dem
Komma wiederholt wird, nur in einer etwas
veränderten Satzstellung?

**Wie könnte der zweite Teil des folgenden
Zungenbrechers heißen? Schreib es auf:**

Bierbrauer Bauer braut braunes Bier,

Schneiders Schere schneidet scharf,

Denke dir jetzt schwierige Wörter aus,
die ähnliche Lautfolgen enthalten, wie z.B.
„Fleischesser und Schleifmesser“.

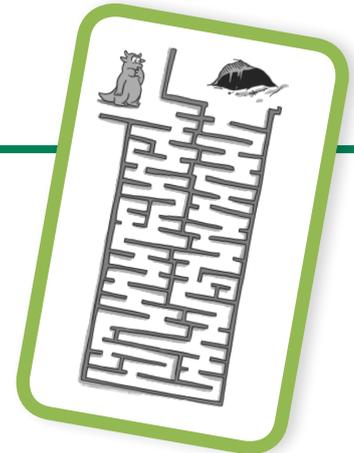
Hier ist Platz für deinen eigenen Zungenbrecher:



Spiel für flinke Finger – Blatt 1

Aufgabe

*Das Lürslein will in die Lurshöhle.
Ziehe einen Strich durch den Irrgarten
zum Höhleneingang.*



Kopiert Blatt Nr. 2 mit dem Irrgarten.
Jeder Spieler braucht **ein Blatt und
einen Stift**. Außerdem benötigt ihr
einen **Würfel**.

Würfelt abwechselnd.

Wer jetzt zuerst eine **6** würfelt, darf mit dem
Zeichnen des Weges beginnen. Der andere Spieler
würfelt, bis er eine **6** oder eine **1** würfelt.

Dann ruft er laut: „**Halt!**“ und zeichnet selbst,
während der erste Spieler würfelt usw.

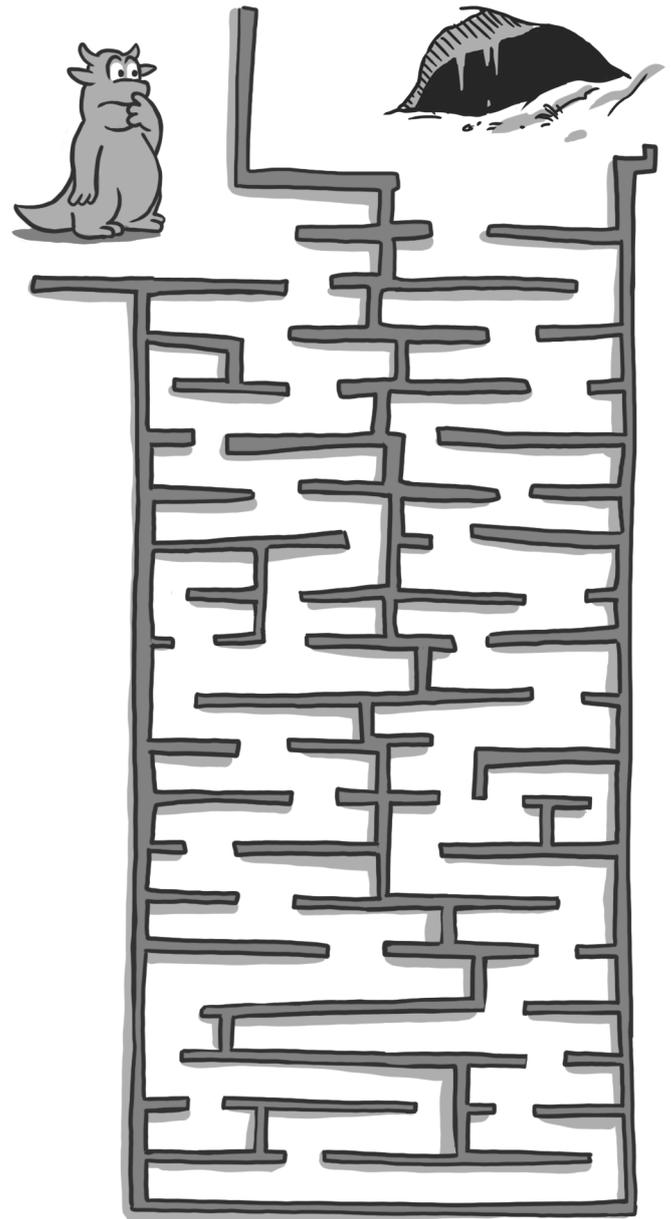
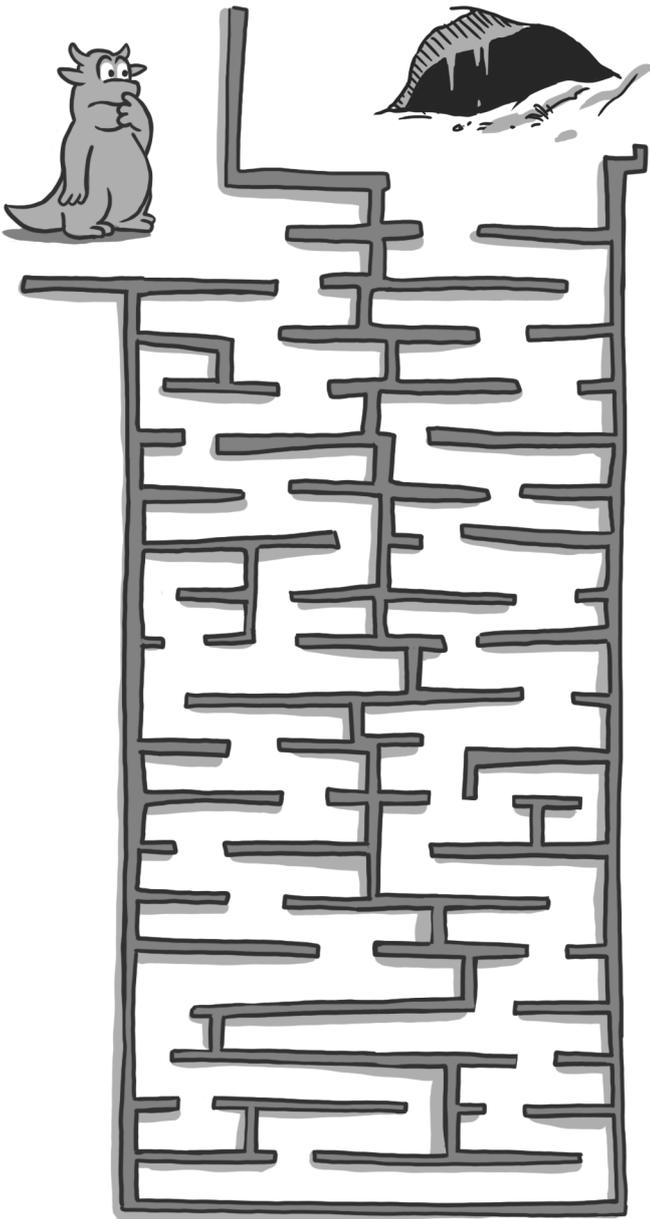
Gewonnen hat, wessen Lürslein zuerst beim
Höhleneingang ist und wer gleichzeitig die wenigsten
Berührungen mit den Irrgartenwänden hat.

Wenn der langsamere Spieler weniger
Berührungen mit den Begrenzungen hat, steht es
unentschieden. **Also gut aufpassen!**

*Nach einer Idee aus: Rix, A. (2012) Den Stift im Griff 1 –
123 Spielhandlungen zur Schulung der Grafomotorik. Buxtehude: Persen Verlag*



Spiel für flinke Finger – Blatt 2





Ähnlicher Klang, andere Bedeutung



Aufgabe

*Findest du Wörter, die ähnlich klingen, aber anders geschrieben werden und auch etwas anderes bedeuten?
Schreibe sie in die zweite Spalte.*

Magst du kleine Zeichnungen zu allen Wörtern machen?

Schall	
Tuba	
Qualen	
Garten	
Nabe	



hassen	
hoppeln	
First	
Rappe	
Pfahl	

Hier sind die Lösungen –
aber nur nachschauen, falls du mal nicht weiterweißt!

Lösung

Schall – Schal Tuba – Tube Quallen – Quallen
 Garten – Karten Nabe – Narbe hassen – Hasen
 hoppeln – hobeln First – Fürst Rappe - Rabe
 Pfahl – Fall

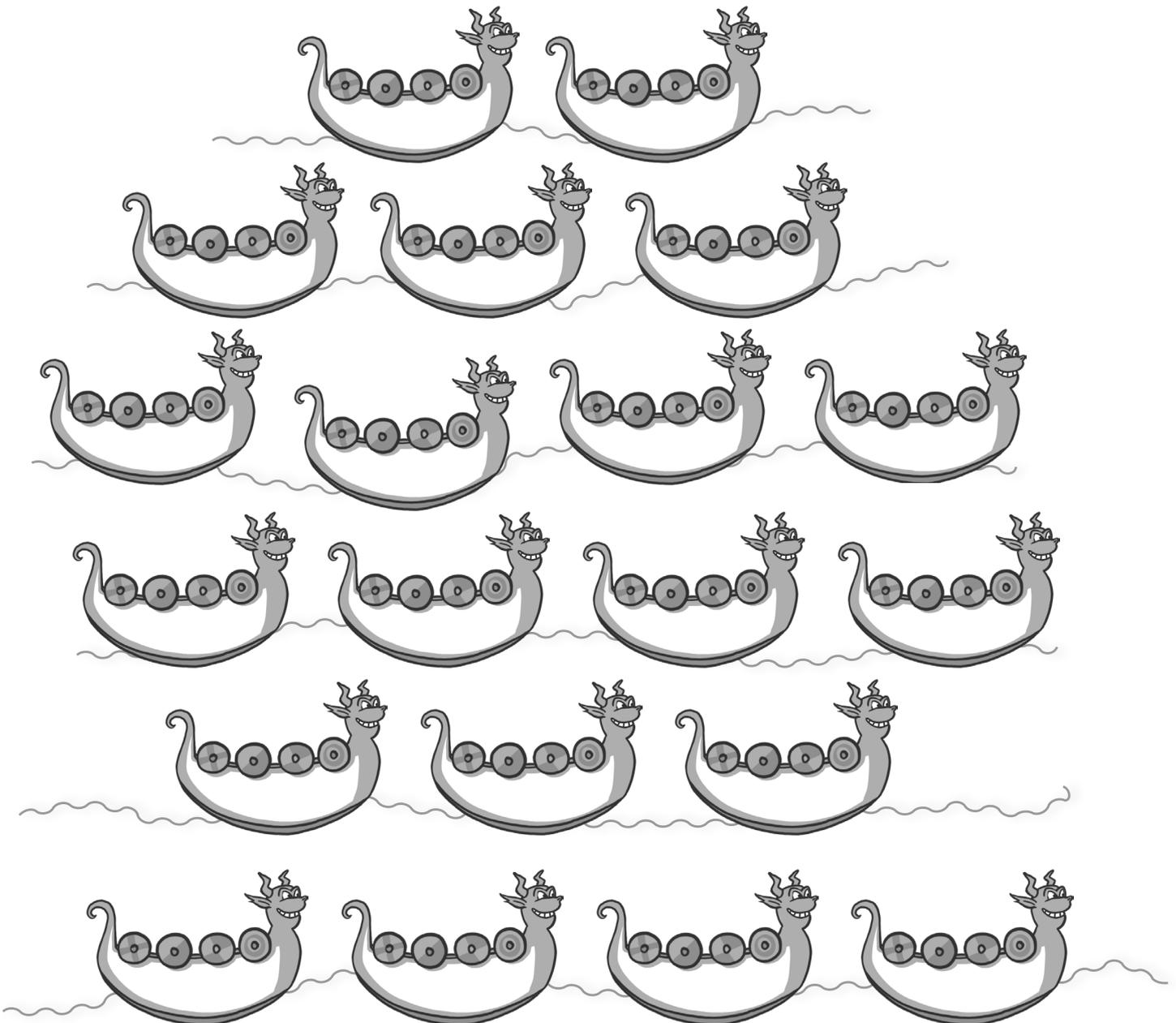


Silbenflotte

Aufgabe

**Fülle alle Boote mit jeweils einer Silbe aus.
Markiere die Silbenkapitäne (Selbstlaute) farbig.**

Findest du Wörter mit der richtigen Silbenzahl?

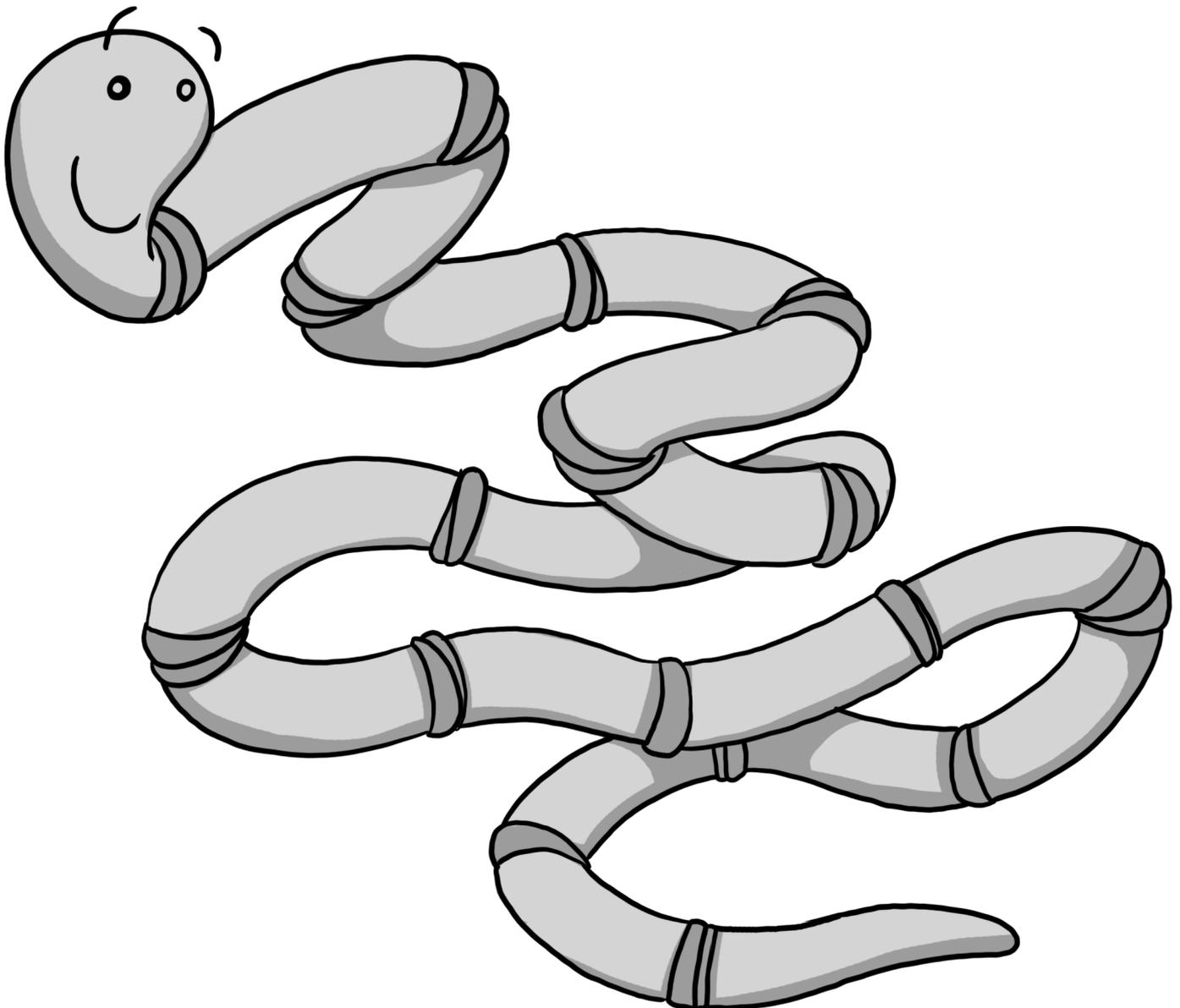




Wörterwurm für schlaue Spieler

Aufgabe

Schreibe in jeden Teil des Regenwurms ein Wort mit *ch*, *sch*, *sp*, *st* oder *qu*.
Hast du alle Wörter richtig geschrieben?





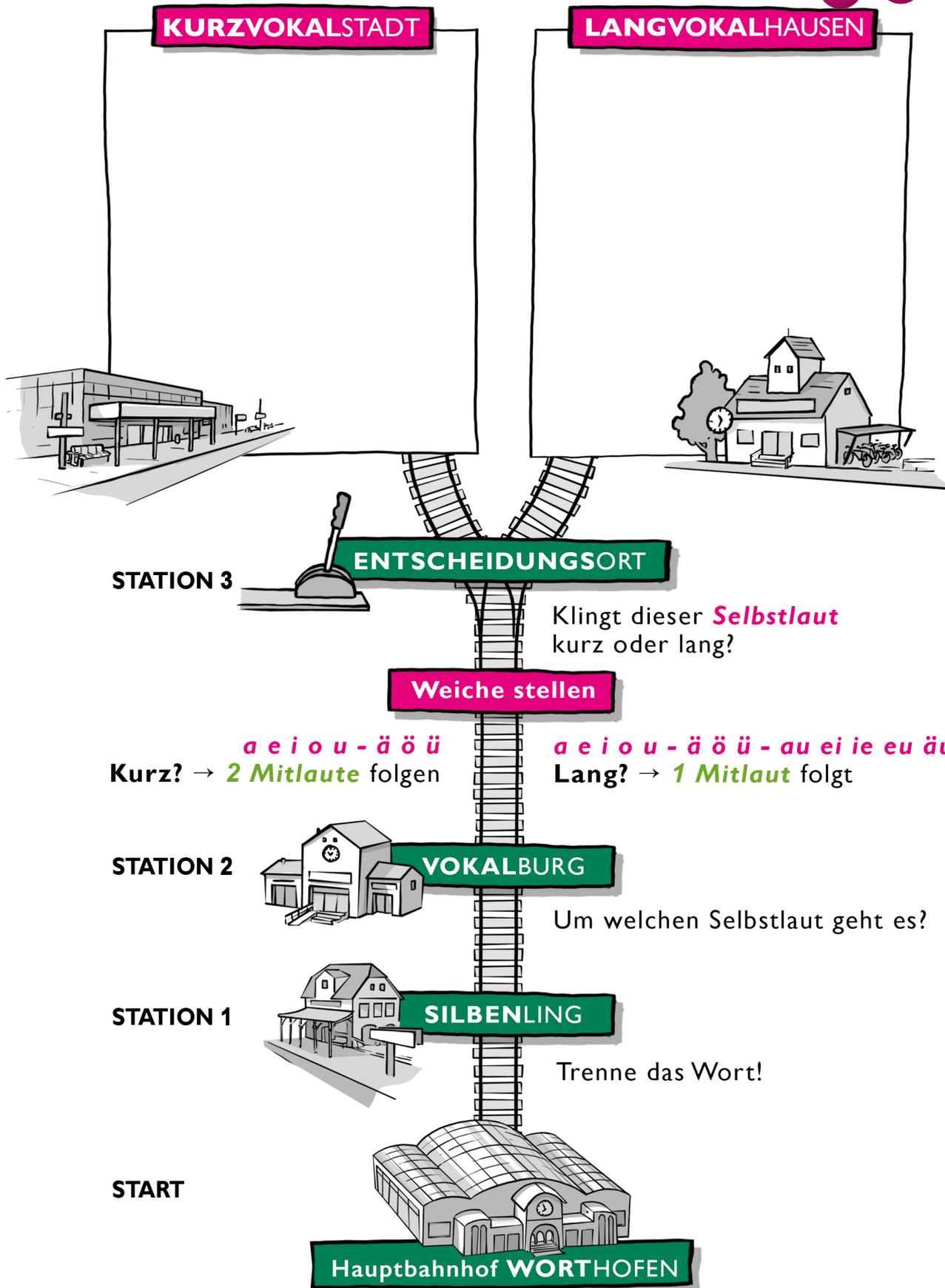
g oder k? b oder p? d oder t?

Aufgabe

*Findest du die Reimwörter? Gut!
Aber wie schreibt man sie am Ende?*

Wenn du ein Nomen in die Mehrzahl setzt oder ein Wiewort steigerst, kannst du sicher sein, mit welchem **Mitlaut** man es schreiben muss!

	REIMWORT	MEHRZAHL ODER STEIGERUNG
Herd	Pf	
Zelt	H	
Mut	H	
Werk	B	
alt	W	
bald	k	
Dieb	l	
Hund	b	
kehrt	W	
Rad	T	
Quark	S	





L oder LL?	M oder MM?	P oder PP?	T oder TT?
RO ER	HA ER	WA EN	KE E
WA E	HU ER	LU E	HEI ER
SCHU E	SA EN	HU E	WEI ER
WE E	SU E	LI E	BU ER

Starte mit jedem Wort am **Hauptbahnhof**.

Zunächst setzt du den **Mitlaut** ein, der in der Überschrift oberhalb des Wortes steht.

Dann geht die Fahrt nach **Silbenling**:

Sprich das Wort in Silben – mit einer kleinen Pause zwischen den Silben. Weißt du schon jetzt, ob in das Wort ein oder zwei **Mitlaute** gehören?

Zur Sicherheit fährst du nach

Vokalburg und überlegst, welches der wichtige **Selbstlaut** im Wort ist.

Du weißt es? Dann geht es zur 3. Station, zum **Entscheidungsort**. Höre genau hin, ob der **Selbstlaut** lang oder kurz klingt. Nach einem langen **Selbstlaut** gibt es nur einen **Mitlaut**, nach einem kurzen kommen zwei **Mitlaute**.

Jetzt stellst du die Weiche und schreibst das Wort zum passenden Ort, also unter Kurzvokalstadt oder Langvokalhausen.

Viel Spaß bei der Zugfahrt!



e oder ä? eu oder äu?

Aufgabe

Finde jeweils drei Wörter mit ä oder äu, die zu der gleichen Wortfamilie gehören wie das Wort auf der linken Seite:

URSPRUNGS-WORT	1. WORT	2. WORT	3. WORT
Raum			
Haus			
anders			
Tat			
Traum			
Haufen			
klar			
Maus			

Lösung

- träumerisch gehäuft Mäuserich aufräumen ändern Häuser
- Änderung häuslich Klärung Täter untätig veränderlich
- tätigen klärend Gehäuse Mäuse Träume häufig Räume
- mucksmäuschenstill vertraumt anhäufen geräumig erklären

Lösungswörter:
(Das sind Vorschläge – vielleicht findest du auch andere Wörter.)



Das Dehnungs-h bleibt in der Familie!

Aufgabe

Wenn ein Wort aus einer Wortfamilie ein Dehnungs-h besitzt, dann haben alle direkten „Verwandten“ ebenfalls ein Dehnungs-h!
Ergänze die fehlenden Wörter.

NAMENWORT	TUNWORT	WIEWORT
Anzahl	bezahlen	zahlreich
	strahlen	
		nahrhaft
	bewahren	
		gefahrlos
		gelehrig
		wehrhaft
Fehler		
	aushöhlen	
		bohrend
	belohnen	
Ruhm		



Ausnahmen beim langen-i

Sehr oft schreibt man Wörter mit **langem-i** mit einem **ie**. Aber es gibt Ausnahmen.

Hier findest du solche Wörter. Sie werden an der Stelle mit dem **langen-i** mit **-ih**, **-i** oder **-ieh** geschrieben.



*empfehlt ihren Benzin Kino stiehlt ihm ihrem
geschieht flieht ihre zieht Tiger Biber ihnen
Igel Kaninchen dir sieht ihrer ihres Krokodil
wir Vieh ihn Bibel Fibel mir gib ihnen dir ihr*

Schreibe alle Wörter in die passende Spalte:

-ih <i>Das sind nur wenige Wörter, die aber sehr oft vorkommen!</i>	-i <i>Das sind etwas mehr Wörter, die man sich merken muss.</i>	-ieh <i>Nur wenige Wörter, die auch nicht so oft vorkommen.</i>



-ih	-i	-ieh

Und hier kommt noch eine Liste mit **-ine-**Wörtern
(im Infoblatt zu dieser Folge gibt es ein Spiel dazu):

Nahrungsmittel: Sardine, Rosine, Mandarine,
Clementine, Nektarine, Margarine, Praline,
Gelatine

Technik: Maschine, Turbine, Limousine

Sonstiges: Kusine, Violine, Routine, Vaseline,
Vitrine, Kabine, Gardine, Ruine, Lawine



Wann schreibt man s, wann ss
und wann ß?

Aufgabe

Finde jeweils acht passende Wörter mit s, ss und ß
und schreibe sie auf.



Straße

Wiese

Fluss

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____



Wie und wo merkst du dir Merkwörter?

Aufgabe

Stell dir einmal vor, wie der Ort in deinem Gehirn aussehen könnte, an dem du besonders schwierige Wörter aufbewahrst.

Es ist auf alle Fälle ein Ort, an dem du die **Merkwörter** gut und schnell wiederfinden kannst!

Ist es vielleicht ein großes Regal oder ein Schrank mit ganz vielen Schubladen?

Sieht es vielleicht aus wie in einer Bücherei?

Oder ist es so etwas wie ein Teppich mit einem besonderen Muster, in dem du die Wörter wiederfinden kannst?

Sieht es aus wie ein Computer oder wie ein Labor?

Oder wie ein Zoo mit ganz unterschiedlichen Tiergehegen?

Oder ist es etwas ganz Anderes?

Am besten malst du ein Bild von diesem ganz besonderen Ort in deinem Gehirn.

Wenn du magst, dann schicke uns dein Bild oder ein Foto davon!



Regeln „Wortstamm-Stadt-Land-Fluss“

- Einer sagt laut „**a**“ und beginnt dann leise, das ABC aufzusagen.
- Der andere Mitspieler sagt „**Stopp**“.
- Der erste Mitspieler nennt den Buchstaben, bei dem er zuletzt im ABC war.

Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Entweder alle Spieler einigen sich auf einen gemeinsamen Wortstamm, der mit dem entsprechenden Buchstaben beginnt.
 2. Oder jeder sucht sich einen eigenen Wortstamm.
- Alle schreiben den Buchstaben und dann ihren Wortstamm in das passende Feld und suchen jetzt ganz schnell jeweils ein Namenwort, ein Tunwort und ein Wiewort mit dem festgelegten Wortstamm.
 - Es dürfen natürlich jede Menge Vorsilben und Nachsilben bzw. Endungen verwendet werden.
 - Wer zuerst fertig ist, ruft „**Stopp**“!
 - **Punkte:** Jedes richtige Wort, das nur ein Spieler hat, zählt **20 Punkte**. Haben zwei das gleiche Wort, bekommen sie nur **10 Punkte**. Für ein falsches Wort oder eine Lücke gibt es **0 Punkte**.



Der große Lurs-Rap ganz klein ...

Aufgabe

Unterstreiche alles, was hier eigentlich groß geschrieben sein sollte!

big-lurs,
du bist der große zampano,
big-lurs macht uns lürslein
glücklich und froh.

big-lurs lehrt uns tricks,
big-lurs lehrt uns regeln,
big-lurs nimmt den menschen
den wind aus den segeln.

um nur ein beispiel zu nennen,
er trichtert ihnen ein:
nur durch die buchstaben lernt
ihr lesen und schreiben.

doch laute gibt es viel mehr
als es buchstaben gibt,
deshalb ist diese falle
bei big-lurs so beliebt.

ein o wie in ofen –
ganz anders klingt's in offen,
viel kürzer und schneller,
das lässt uns lürslein hoffen.



ein **a** wie in hasen –
ganz anders klingt's in hassen,
das wird die menschein
viele fehler machen lassen.

ein **e** wie in esel –
ganz anders klingt's in fessel,
schon sitzt der mensch
mit dem po in der nessel.

wir haben das wissen,
schaffen mit list und kraft,
dass den menschen das schreiben
keinen spaß mehr macht!

klingt ein wort richtig langsam,
klingt der selbstlaut darin lang,
dann hängt todsicher nur
ein einziger mitlaut dran.

klingt ein wort dagegen schnell
und der selbstlaut im wort kurz,
dann schreiben wir zwei mitlaute,
das kapiert doch jeder furz.

diesen rap haben wir für lurs verfasst.
schnurzlurs und lursschnurz haben aufgepasst.

big-lurs, du bist der große zampano,
big-lurs, du machst uns lürslein glücklich und froh.



Die Satzzeichen-Berührung

Für diese Übung brauchst du einen Erwachsenen!

Der Erwachsene setzt sich direkt neben dich und legt seine Hand auf deine Schulter oder deinen Rücken – dahin, wo dir die Berührung angenehmer ist.

Wenn du laut vorliest, gibt der Erwachsene immer kurz vor einem Satzzeichen einen leichten Druck mit der Hand. So denkst du daran, eine Pause beim Satzzeichen zu machen. Auf diese Weise kannst du viel besser betonen. Du selbst und deine Zuhörer verstehen den Text dann gleich viel besser!

Aufgabe

Lies auf diese Weise den Text auf der nächsten Seite. Du wirst etwas über das Leben von Hexen erfahren ...



So ein Hexenleben

Siehst du den Raben? Dort im Baum?
Das ist mein Freund.

Der Rabe begleitet mich bei Sonnenschein,
Regen und Hagelsturm. Kuno ist sein Name.
Er warnt mich vor Unheil und Gefahren.
Ja, wir Hexen leben gefährlich.

Niemand will uns, aber alle Menschen brauchen
uns. Wir brauen Kräutersaft gegen Husten und
drehen Pillen gegen Dummheit und Unvernunft.

Doch diese Pillen will niemand kaufen.
Die Dummen wissen nicht, dass sie dumm sind.
Die Schlaunen brauchen sie nicht.
Und die, die das Mittel jemandem schenken
wollen, denen ist es einfach zu teuer.

Naja, wir Hexen bleiben arm und leben im
Verborgenen.

Kuno ist sehr klug. Er merkt, wenn ein Mensch
böse ist. Vor dem warnt er mich. Aber wenn
ein Mensch mir Gutes will oder einen Rat haben
möchte, dann flüstert mein Rabe mir etwas ins
Ohr. Ich helfe dann wo und wie ich kann.

Ja, so ist das Hexenleben.



Der Wirt und die Zauberer

Aufgabe

Lies die Geschichte genau, stell' dir alles gut vor und beantworte dann die Fragen.

Dummerweise hatten die Zauberer Appelkopp und Spitzhut gleichzeitig einen mächtigen Hunger. So blieb es nicht aus, dass sich beide zu gleicher Zeit in demselben Gasthaus trafen. Der eine an dem einen Tisch, der andere an einem anderen.

Als der freundliche Wirt aus der Küche kam, riefen sie fast im Chor:

„Her zu mir, Wirt! Ich will bestellen!“

Die Zauberer sahen einander böse an.

„Ich bin zuerst dran, ich bin der beste Zauberer!“, prahlte Appelkopp.

„Nichts da, bediene mich zuerst! Ich bin der größte aller Zauberer!“, erwiderte Spitzhut empört.

„Ich kann mich nicht zweiteilen“, sagte der Wirt verzweifelt. Er dachte einen kurzen Moment nach. Dann lächelte er. „Ich bediene zuerst den, der am besten zaubern kann. Aber erst gibt mir jeder von euch für das Essen einen Taler.“



„Einverstanden!“, riefen beide Zauberer wie aus einem Munde. Und sie gaben dem Wirt das Geld.

„Gut“, sagte der Wirt, „dann zaubert jeder sein allerliebstes Lieblingsessen.

Ich entscheide dann, wer das bessere gezaubert hat. Du, Appelkopp fängst an.“

Appelkopp konzentrierte sich: „Hühnerdreck und Popelfisch – Hühnerbrüstchen auf den Tisch!“ Schwups, schon stand ein voller Teller mit herrlichem Hühnerfleisch in Safransoße vor dem dicken Zauberer.

„Das ist ja gar nichts!“, lachte Spitzhut höhnisch: „Honigmantel um Fasanenkeule, her damit beim Schwanz der Zaubereule.“

Schwups, da stand schon alles lecker zubereitet vor ihm.

„Dann mal guten Appetit die Herren! Bezahlt habt ihr ja schon“, lachte der Wirt und verschwand in seiner Küche.

Ende der Geschichte



Aufgabe

Kreuze die richtigen Antworten an:

1. Wo saßen die beiden Zauberer?

- An einem Tisch mit dem Wirt.
- Jeder an einem anderen Tisch.
- Zusammen an einem Tisch.

2. Wie ist es dem Wirt ergangen?

- Zuerst war er verzweifelt, dann freundlich und am Schluss lachte er.
- Zuerst war er freundlich, dann lachte er und am Schluss war er verzweifelt.
- Zuerst war er freundlich, dann verzweifelt und am Schluss lachte er.

3. Womit zaubern die Zauberer ihr Essen herbei?

- Mit einem Zauberspruch.
- Mit einem Zauberstab.
- Mit ihrer Zauberpuste.

4. Welche gute Idee hatte der Wirt?

Schreibe es bitte in deinen eigenen Worten auf:



Was sind eigentlich Sprichwörter?

Spruchwörter sind meist ganze Sätze.

Sie sollen einem etwas „**Lehrreiches**“ sagen.

Ein Sprichwort hat immer eine Bedeutung, die nicht wörtlich im Satz enthalten ist.

Aufgabe

*Weißt du, was die Sprichwörter bedeuten?
Kreuze jeweils die richtige Bedeutung an
oder frage einen Erwachsenen :-)*

Spruchwörter-Quiz

1. Der dümmste Bauer erntet die dicksten Kartoffeln.

- Wenn jemand ohne größere Anstrengung einen hohen Gewinn oder Vorteil erzielt.
- Wenn jemand dumm ist und viel Pech hat.

2. Wer nicht wagt, der nicht gewinnt.

- Wer sich morgens nicht wiegt, gewinnt an dem Tag nicht im Lotto.
- Wer sich etwas traut, kann auch etwas erreichen.



3. Wer anderen eine Grube gräbt, fällt selbst hinein.

- Wenn man andere hereinlegen will, besteht die Gefahr, sich selbst zu schaden.
- Wenn man ein tiefes Loch gräbt, ist das immer gefährlich.

4. Wer den Schaden hat, braucht für den Spott nicht zu sorgen.

- Wer Pech hat, über den machen sich die anderen oft auch noch lustig.
- Wenn einem etwas gelingt, dann lachen einen die anderen aus.

5. Wer die Wahl hat, hat die Qual.

- Wenn man viele Möglichkeiten hat, ist es schwer, sich zu entscheiden.
- Wenn man viele Möglichkeiten hat, ist es leicht, sich zu entscheiden.

6. Was man nicht im Kopf hat, muss man in den Beinen haben.

- Wer sich nichts merkt, muss oft noch einmal umdrehen, weil er etwas vergessen hat.
- Manche Menschen können mit den Beinen denken.



7. Was der Bauer nicht kennt, das isst er nicht.

- Ein Bauer mag nur seine eigenen Tiere essen.
- Jemand ist nicht neugierig und mag nur das, was ihm vertraut ist.

8. Hochmut kommt vor dem Fall.

- Wenn man sich selbst überschätzt, geht oft etwas schief.
- Wenn man sehr mutig ist, kann man gute Fallen bauen.

9. Wer zuerst kommt, mahlt zuerst.

- Wer zuerst in der Schule ist, darf schon mit dem Zeichnen anfangen.
- Wer zuerst da ist, bekommt auch als erstes etwas oder kann etwas als erster tun.

10. Es ist nicht alles Gold, was glänzt.

- Das Aussehen lässt ganz genau auf den Wert von etwas schließen.
- Der Aussehen lässt oft nicht auf den Wert von etwas schließen.

Zum Schluss noch eine lursige Redensart:

Lesen gefährdet die Dummheit!