

### Wetterregeln im Februar

Viel Nebel im Februar, viel Regen das ganze Jahr.

Wenn's im Februar nicht schneit, kommt die Kält zur Osterzeit.

Sonnt sich die Katz im Februar, muß sie im März zum Ofen gar.

Ist der Februar trocken und kalt, wird August vor Hitz zerspringen bald.

Februartau bringt Nachfrost im Mai.

Mücken, die im Februar summen, gar oft auf lange Zeit verstummen.

Im Februar Schnee und Eis, macht den Sommer heiß.



Im Februar zuviel Sonne am Baum, läßt dem Obst keinen Raum.

Der weiße Schnee im Februar bringt Segen für das ganze Jahr.

Wenn der Nordwind im Februar nicht will, so kommt er sicher im April.

### Lach mit!

Frau Bergmann kommt zu Fuß nach Hause. Ihr Mann ahnt Fürchterliches.

„Wo ist das Auto, Marie?“  
„Kaum zu fassen, Karl“, antwortet sie. „Da steht doch ein Baum 50 Jahre, ohne sich zu rühren auf seinem Platz. Kaum aber komme ich, springt er mir doch genau vor den Wagen!“

Ein Dicker trifft einen Dünnen und spottet:

„Wenn man dich so ansieht, könnte man meinen, eine Hungersnot wäre ausgebrochen.“

„Und wenn man dich ansieht“, meint der Dünne bloß, „könnte man meinen, du seist daran schuld!“

Stürzt ein Mann wie gehetzt in ein Haushaltswarengeschäft:

„Schnell eine Mausefalle! Ich muß den Bus noch erwischen!“

„Tut mir leid“, sagt der Verkäufer, „so große Fallen führen wir nicht!“

Ein Kakadu beschwert sich:

„Jetzt bin ich schon fünf- undzwanzig Jahre alt und alle sagen immer noch Kakadu zu mir und nicht Kakasie!“

#### Lösungen von Seite 3:

1f, 2m, 3j, 4i, 5n, 6c, 7d, 8p, 9l, 10o, 11a, 12g, 13e, 14b, 15k, 16h, 17q

### Wortkettenspiel – Winter

Findet aus drei Teilen zusammengesetzte Wörter, so daß in jeder Reihe zwei sinnvolle Wörter entstehen. Von den darunter stehenden Wörtern müßt ihr als Mittelteil das passende Wort herausuchen.

Zum Beispiel paßt zu SCHLITTEN und HOF das Wort BAHN, so daß sich SCHLITTENBAHN und BAHNHOF ergeben.

Folgende Wörter stehen als Mittelteil zur Auswahl:

BAHN – BALL – BLUMEN – BRETT – MANTEL – MÜTZEN – OFEN – SCHAUFEL – SCHNEE – SCHUH

EIS	↔	STRAUSS
HAND	↔	SOHLE
KACHEL	↔	TÜR
PELZ	↔	VERKÄUFER
PULVER	↔	MATSCH
SCHLITTEN	↔	HOF
SCHNEE	↔	STIEL
SCHNEE	↔	SPIELER
SKI	↔	SPIEL
WINTER	↔	KNOPF

#### LÖSUNG:

EISBLUMEN – BLUMENSTRAUSS; HANDSCHUH – HANDELSMÜTZE; SCHNEEBALL – SCHNITZBALL; SCHLITTENBAHN – BAHNHOF; SCHNEEFELDER – SCHNEEFELDECKE; SCHNEESCHAUFEL – SCHAUFELSTIEL; SKIBRETT – BRETTSPIEL; WINTERMANTEL – MANTELKNOPF



Was? Wo?	
Spiele mit Buchstaben	Seite 2
Die Reise ist aus	Seite 3
Kasperle und der geizige Wirt	Seite 5
Spaß und Abwechslung	Seite 6
Tim Thaler oder Das verkaufte Lachen	Seite 7

### Gefahren im Winter

Endlich ist er da – der Schnee, freuen sich die Kinder und denken an Schneeballschlachten, Schneemänner, Schlittenfahren und Skilaufen. Nicht ganz so begeistert sind dagegen diejenigen, die die Bürgersteige regelmäßig vom Schnee reinigen müssen oder Autofahrer, da außer schlechterem Fahren Unfälle bei Schnee und Eis leichter und öfter vorkommen.



Doch Gefahren lauern auf eisglatten Gehwegen und Straßen, besonders bei Blitzeis, auch auf euch. Ein Schlittern über eine zugefrorene Pfütze oder kurz mal ausrutschen bringt dem einen oder anderen schnell die Bekanntschaft mit dem kalten Boden ein. Das kann weh tun, im schlimmsten Falle aber auch ein verrenktes oder gar gebrochenes Gliedmaß nach sich ziehen. Und wer möchte schon wochenlang mit einem Gipsbein rumlaufen, während sich die anderen draußen im Schnee vergnügen.

Wetterfestes, der Jahreszeit angemessenes Schuhwerk kann da einiges helfen. Überhaupt ist warme Kleidung sehr wichtig, damit ihr nicht friert und euch keine Erkältung einholt. Also nicht zu lange draußen bleiben und vor allen Dingen niemals mit nasser Kleidung! Wem kalt ist, der sollte schnell in eine warme Unterkunft gehen, sich nach Möglichkeit umziehen und einen heißen Tee trinken.

Aufpassen heißt es auch auf der Rodelbahn. Zum einen nur dort rodeln, wo es erlaubt ist, und zum anderen immer Rücksicht nehmen auf die anderen Schlittenfahrer. Das gilt sowohl beim Runterfahren als auch bei Hochgehen. Um nicht überfahren zu werden, beim Hochgehen immer die rechte Seite benutzen. Sollte es irgendwelche Gefahrenquellen auf der Rodelbahn (zum Beispiel Steine oder Äste) geben, dann bitte die anderen darauf aufmerksam machen oder – falls es geht – sie beseitigen. Ein faires Verhalten hilft allen und der Rodelspaß ist perfekt. Schneeballschlachten sind immer wieder eine Herausforderung. Doch sie sollten nicht an einem Platz ausgetragen werden, wo z.B. Fensterscheiben zu Bruch gehen oder Passanten verletzt werden können. Auch mit zu festen Schneebällen kann leicht jemand sogar schwer verletzt werden. Und was gar nicht geht, vorbeifahrende Fahrzeuge, Eisenbahnwaggons unbegriffen, mit steinharten Schneebällen zu bombardieren. Beachtet ihr jedoch die für die Umstände akzeptierbaren Verhaltensweisen, werdet ihr viel Spaß und Freude im und mit dem Schnee haben.

### Georg Christian Diefenbach Schlittenfahrt

Das ist ein fröhlich Fahren,  
Der Schnee blinkt weiß und rein,  
Im Schlitten sitzt behaglich  
Das kleine Schwesterlein.

Mit frischen, roten Backen  
Geht es im Trab voran,  
Mit Jubeln und mit Jauchzen  
Auf glatte Schlittenbahn.

Es hat der eine Bruder  
Als Pferd sich vorgespannt,  
Der andre schiebt von hinten,  
Bello kommt nachgerannt.



**NZjunior**  
 Redakteurin:  
 Beate Dohndorf  
 Unsere Anschrift:  
 Budapest, Lendvay u. 22  
 H-1062  
 Telefon: 302 68 77  
 E-Mail:  
 neuezeitung@t-online.hu.  
 NZjunior im Internet bis  
 Dezember 2012:  
 www.neue-zeitung.hu

## Spaß und Abwechslung

*Spiele, sowohl im Freien als auch im Raum, sorgen immer für Spaß und Abwechslung. Hier einige Tips, mit denen ihr zu Hause oder auch an der frischen Luft Ablenkung findet. Einige könnt ihr vielleicht sogar in der Schule als Auflockerung ausprobieren.*

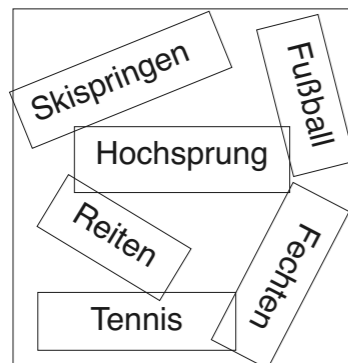
### Tiere erraten

Alle Mitspieler schreiben den Namen eines Tieres auf einen Zettel. Die zusammengefalteten Zettel werden in einen Karton gelegt, aus dem nun jeder ein Zettelchen ziehen kann. Der erste spielt den anderen sein Tier vor, er kann auch die entsprechenden Tierlaute nachahmen. Wer als erster das richtige Tier erraten hat, ist als nächster an der Reihe.

### Wörter erraten

Ein Mitspieler denkt sich ein Wort, sagen wir zum Beispiel *Hund*, aus, das er nun den anderen beschreibt, ohne das Wort selbst zu nennen. Er beginnt: „Auf unserem Hof lebt ein großer ...“ Wird der Begriff von niemandem erraten, beschreibt er weiter: „Er ist ein treuer Freund.“ Oder: „Er bewacht Haus und Hof.“ Wer den Begriff als erster errät, kommt als nächster dran.

### Sportarten erraten



Auf kleinen Zetteln, die in einem Karton liegen, stehen verschiedene Sportarten. Jeder der in einer Reihe nebeneinander stehenden Mitspieler darf einen Zettel zie-

hen. Der Erste beginnt, seine gezeigte Sportart pantomimisch darzustellen. Wer sie zuerst errät, ist der nächste in der Runde.

### Klamottenstaffel

Für dieses sehr lustige Spiel braucht ihr viele verschiedene Klamotten, und zwar immer in doppelter Ausführung. Das sollten unbedingt sein: *T-Shirt, Pullover, Hose, Jacke, Mütze, Schal, Handschuhe, Schuhe oder Stiefel* oder was ihr sonst noch findet. Viel lustiger ist es aber, wenn ihr zum Beispiel zwei Hosen oder zwei Paar Handschuhe für jede Mannschaft bereit stellt.

Teilt euch nun in zwei gleich starke Mannschaften, deren Mitglieder hintereinander stehen. In

einer Entfernung von etwa 5 – 10 m ist eine Markierung. Vor jeder Mannschaft liegen die gleichen Sachen. Auf ein Kommando hin zieht sich der Erste jeder Gruppe die Sachen an und läuft bis zur Markierung, umrundet sie und rast wieder zurück. Dort zieht er sich schnell aus und übergibt die Klamotten dem Zweiten in der Mannschaft. Der zieht sie an und läuft los. So geht es weiter, bis alle Spieler gelaufen sind. Gewonnen hat natürlich die schnellere Mannschaft. Erschweren könnt ihr das Spiel, wenn die Läufer obendrein noch einen auf einem Löffel liegenden Tennisball auf „ihre Reise“ mitnehmen müssen, der selbstverständlich nicht runterfallen darf, oder die Strecke in einem Sack hüpfend zurücklegen.

### Wer findet die sieben Fehler?



## Sprichwörter

**Ordnet den Sprichwörtern und Redewendungen 1 - 17 ihre Bedeutungen a - q zu und verwendet sie in je einem Satz!**

1. Das kannst du halten wie ein Dachdecker.
2. jemandem aufs Dach steigen
3. einen Dachschaden haben
4. unter Dach und Fach bringen
5. Dauerbrenner
6. jemandem die Daumenschrauben anziehen oder ansetzen
7. unter einer Decke stecken
8. einen Denkartel verpassen
9. mit jemandem durch dick und dünn gehen
10. wenn es dick kommt
11. Hier herrscht dicke Luft.
12. auf Draht sein
13. ein Drahtzieher
14. Dreck am Stecken haben
15. Er ist mit dem D-Zug durch die Kinderstube gerast.
16. etwas aus dem Effeff beherrschen
17. jemanden in die Ecke stellen

- a. Die Stimmung ist schlecht oder bedrückend.
- b. Schuld (auf sich geladen) haben, keine makellose Vergangenheit haben
- c. ihm kräftig zusetzen
- d. im Geheimen mit jemandem zusammenarbeiten
- e. jemand, der im Verborgenen alles steuert
- f. Mach, was du willst, es ist mir egal.
- g. aufmerksam, wachsam sein, rasch einen Vorteil erkennen
- h. etwas perfekt können
- i. das Wesentliche fertigstellen
- j. geistig nicht ganz normal sein
- k. er hat keine Moral, nimmt keine Rücksicht, hat eine schlechte Erziehung gehabt
- l. in guten und schlechten Zeiten zu ihm halten
- m. ihn schelten oder bestrafen
- n. ein Dauererfolg
- o. wenn es schlimm wird
- p. eine Lektion erteilen
- q. ihn beschämen, bestrafen. Bis in die Mitte des 20. Jahrhunderts Bestrafung für Schüler, die z.B. zu spät zum Unterricht kamen oder sich ungehörig benommen haben, um sie vor der gesamten Klasse zu blamieren.

(Lösungen auf Seite 8)

## Die Reise ist aus



Aus dem Fließchen war ein Fluß und aus dem ❶ ein breiter, mächtiger Strom geworden. Es brauchte gewaltige Brücken und mit vielen hohen Pfeilern, um ihn zu überspannen.

Durch wie viele Städte und Länder war das ❷ gereist, seit es als winzige Quelle aus dem Inneren des Berges gekommen war! Viele ❸ hatte es auf seinem Rücken getragen.

Die Welt ist ❹. Viele Flüsse hatte der Strom aufgenommen. Und jeder Fluß war aus einem fernen, großen Land gekommen.

Das Land war flach geworden. Weit und ❺ gab es nicht den kleinsten Hügel. Am Horizont, wo nichts als Wasser zu sehen war, mußte das Meer sein. Dort war die ❻ aus. Was würde dort ❼ dem Strom geschehen?

Vor dem Strom leuchtete die Sonne über dem Meer. Und der Strom floß hinaus in das unendliche Wasser.

Die Sonne aber hob den Strom wieder aus dem ❸ empör. Der Wind trug ihn in das Land ❾ zu den Bergen hin. Und er ❿ wieder als Regen zur Erde nieder, denn die Reise des Wassers geht nie zu Ende.

### Aufgaben

**1. Lest den Text und besprecht unbekannte Wörter!**

**2. Sprecht über den Inhalt des Textes!**

**3. Anstelle einiger Wörter stehen im Text Zahlen. Setzt die richtigen Wörter dafür ein. Je drei Wörter stehen zur Auswahl.**

- ❶ See – Bach – Fluß
- ❷ Wasser – Milch – Cola
- ❸ Kinder – Schiffe – Autos
- ❹ groß – klein – laut
- ❺ lang – flach – breit
- ❻ Ausflug – Reise – Fahrt
- ❼ mit – unter – von

- ❸ Teich – Pfütze – Meer
- ❾ bis – auf – an
- ❿ lief – fiel – rannte

**4. Was ist der Unterschied zwischen Fließchen, Fluß und Strom?**

**5. Welche Flüsse fließen in die Donau?**

**6. In welches Meer münden die Donau, der Rhein, die Elbe und die Wolga?**

**7. Wo entspringt die Theiß, durch welche Länder fließt sie und wohin mündet sie?**

Der Schneemann sah hin und bemerkte wirklich einen schwarzen, blankpolierten Gegenstand mit einer Messingtrommel. Das Feuer strahlte nach vorn auf den Fußboden hinaus. Dem Schneemann wurde ganz sonderbar zumute. Er hatte ein Gefühl, von dem er sich selber keine Rechenschaft ablegen konnte. Es überschlich ihn etwas, was er nicht kannte, was aber alle Menschen kennen, wenn sie nicht Schneemänner sind.

„Und weshalb verliebest du sie?“ fragte der Schneemann. „Wie konntest du überhaupt eine solche Stelle verlassen?“

„Ich war dazu gezwungen“, sagte der Kettenhund. „Sie warfen mich hinaus und legten mich an die Kette. Ich hatte den kleinsten Junker in das Bein gebissen, weil er mir den Knochen, an welchem ich nagte, fortstieß. Bein für Bein, heißt es bei mir! Aber das nahmen mir des Knaben Eltern übel, und seit der Zeit habe ich hier an der Kette liegen müssen und meine helle Stimme verloren. Höre nur, wie heiser ich bin. Weg, weg! Das ist das Ende vom Liede gewesen!“

Der Schneemann hörte nicht mehr darauf; er blickte beständig nach der Kellerwohnung der Haushälterin, blickte in ihre Stube hinein, wo der Kachelofen auf seinen vier eisernen Füßen stand und sich in seiner ganzen Größe zeigte, die der des Schneemanns in nichts nachgab.

„Es knackt so eigentümlich in mir!“ sagte er. „Soll ich dort nie hineinkommen? Es ist mein

höchster Wunsch, mein einziger Wunsch, und es würde fast ungerecht sein, wenn er nicht erfüllt würde. Ich muß hinein, ich muß mich an ihn lehnen, und sollte ich auch das Fenster zerschlagen!“

„Dort kommst du nie hinein!“ sagte der Kettenhund, „und kämest du wirklich

## Hans Christian Andersen Der Schneemann (2)



zum Kachelofen, dann wärest du weg, weg!“

„Ich bin jetzt schon so gut wie weg“, sagte der Schneemann, „ich zerbreche, glaube ich.“

Den ganzen Tag stand der Schneemann da und sah zum Fenster hinein. In der Dämmerung wurde die Stube noch traulicher. Aus dem Kachelofen leuchtete es so mild, wie weder Mond noch Sonne leuchten kann, nein, wie nur der Kachelofen zu leuchten vermag, wenn etwas in ihm steckt. Ging die Türe auf, so schlug die Flamme hinaus, es war so ihre Gewohnheit. Des Schneemanns weißes

Antlitz wurde dann von einer flammenden Röte übergossen, und auch seine Brust leuchtete in rötlichem Glanze.

„Ich halte es nicht aus“, sagte er. „Wie schön es ihn kleidet, die Zunge herauszustrecken.“

Die Nacht war sehr lang, aber dem Schneemann kam sie nicht so vor. Er stand in Gedanken versunken, und sie erfroren, daß sie knackten.

Früh morgens waren die Kellerfenster zugefroren; sie trugen die schönsten Eisblumen, die ein

Schneemann nur verlangen kann, allein sie verbargen den Kachelofen. Die Scheiben wollten nicht auftauen, er konnte die Flamme nicht mehr sehen. Es knackte, es war eben im herrlichsten Frostwetter, über das sich ein jeder Schneemann freuen muß, aber er freute sich nicht darüber. Er hätte sich glücklich fühlen können und dürfen, aber er war nicht glücklich, er litt eben gar zu sehr am „Kachelofenweh“.

„Das ist eine schlimme Krankheit für einen Schneemann“, sagte der Kettenhund; „ich habe auch einmal an derselben Krankheit gelitten, habe sie aber überstanden. Weg, weg! — Jetzt bekommen wir Witterungswechsel.“

Und Witterungswechsel trat ein, es schlug in Tauwetter um. Das Tauwetter nahm zu, der Schneemann nahm ab. Er sagte nichts, er klagte nicht, und das ist das echte Zeichen.

Eines Morgens stürzte er zusammen. Es ragte etwas einem Besenstiel Ähnliches dort in die Höhe, wo er gestanden hatte. Um diesen Gegenstand, der ihm Halt verleihen sollte, hatten ihn die Knaben aufgerichtet.

„Nun kann ich seine Sehnsucht verstehen!“ sagte der Kettenhund. „Der Schneemann hat eine Ofenkratze im Leibe gehabt. Sie war es, die sich in ihm bewegt hat. Nun hat er es überstanden. Weg, weg!“

(Ende)

## Graf von Platen: Winterlied

Geduld, du kleine Knospe  
Im lieben stillen Wald,  
Es ist noch viel zu frostig,  
Es ist noch viel zu bald.

Noch geh ich dich vorüber,  
Doch merk ich mir den Platz,  
Und kommt heran der Frühling,  
So hol ich dich, mein Schatz.

## Robert Reinick: Der Schneemann

Steh, Schneemann, steh!  
Und bist du auch von Schnee,  
So bist du doch ein ganzer Mann,  
Hast Kopf und Leib und Arme dran,  
Und hast ein Kleid, so weiß und rein,  
Kein Seidenzeug kann weißer sein:  
Du stehst so stolz und fest und breit  
Als wär' es für die Ewigkeit.

Steh, Schneemann, steh!  
Wenn ich dich recht beseh:  
So fehlt dir nichts auf weiter Welt  
Du hungerst nicht, sorgst nicht um Geld.  
Ich glaub' auch, daß dich gar nichts rührt,  
Und wenn es Stein und Beine friert;  
Der Frost, der andre klappern läßt,  
Der macht dich erst recht hart und fest.



Steh, Schneemann, steh!  
Die Sonne kommt, Juchhe!  
Jetzt wirst du erst recht lustig sein!  
Was ist denn das? Was fällt dir ein?  
Du leckst und triefst ohn' Unterlaß,  
Schneemann, Schneemann, was ist das?  
Das schöne warme Sonnenlicht,  
Der Menschen Lust erträgst du nicht?

Weh, Schneemann, weh!  
Du bist doch nichts als Schnee!  
Dein Kopf war dick, doch nichts darin,  
Dein Leib war groß, kein Herz darin,  
Und das, was andre fröhlich macht,  
Hat dir, du Wicht, nur Leid gebracht.  
Ich glaub', ich glaub', manch Menschenkind  
Ist grade so wie du gesinnt:  
Schnee, nichts als Schnee!

## Rudolf Witavsky: Kasperle und der geizige Wirt

Ein Spiel für zwei Figuren

**Kasperl:**

Fasching ist im ganzen Land,  
alles außer Rand und Band,  
jeder trinkt und ißt und lacht,  
nur mein armer Magen kracht!

**Wirt:**

Herein, herein, in dieses Haus!  
Schmackhaft sind hier Trank und  
Schmaus!  
Jeder wird hier froh und satt,  
der viel Geld im Sacke hat!

**Kasperl:**

Geld, o ja, das hätt' ich wohl!  
Ob ich mir was gönnen soll?  
Nein, ich trag' den Lohn nach  
Haus.  
Mein Weiblein schaut schon nach  
mir aus.

**Wirt:**

Heda, fort von meiner Tür!  
Du versperrst den Eingang mir!  
Laß die Gäste mir herein!  
Der Braten wird gleich fertig sein.

**Kasperl:**

Mhm, ich rieche feine Sachen!  
Der Duft allein kann satt mich  
machen,  
Ach, wie knusprig, kaum zu  
sagen,  
kriecht der Duft in meinen  
Magen!

**Wirt:**

Laß den Bratenduft in Ruh'!  
Dürer Hungerleider, du!  
Der Duft des Bratens ist das  
Beste,  
der gehört für meine Gäste!

**Kasperl:**

Ich bin fast satt, ich danke schön!  
Lebt wohl, Herr Wirt! Auf  
Wiederseh'n!



**Wirt:**

Halt, nur ja nicht fortgeschlichen!  
Erst die Rechnung da beglichen!

Hast du den Bratenduft verzehrt,  
so zahle auch, wie sich's gehört!

**Kasperl:**

Nur gerochen, nicht gegessen,  
Herr Wirt, das ist ein teures  
Essen!

Einerlei, ich zahle schon,  
hier hab' ich meinen Wochenlohn!  
Hört Ihr hell das Silber klingen  
Und das Geld im Sacke springen!

**Wirt:**

Gewiß! Gewiß! Gut klingt das  
Geld!  
Heraus damit und abgezählt!

**Kasperl:**

Mich hat der Duft allein erquickt.  
Euch hat der Klang allein  
entzückt.

So sind wir beide wieder quitt,  
mein Geld, das nehm' ich mit mir  
mit!

Und bindet ja nicht, geiziger  
Mann,  
mit mir zum zweiten Male an!

**Wirt:**

Die Lehre will ich nicht  
vergessen!  
(Er verschwindet.)

**Kasperl:**

Ade, ich geh' jetzt richtig essen!  
(Vorhang zu)

## Spiele mit Buchstaben



1. Seht euch die beiden Bilder an! Was hat der Zauberer gemacht, um aus Sand Land zu zaubern?

2. Macht es wie die Zauberer und verzaubert folgende Wörter:

- Bach \_\_\_\_\_
- Tanne \_\_\_\_\_
- Hose \_\_\_\_\_
- Pappe \_\_\_\_\_
- Schale \_\_\_\_\_
- Fach \_\_\_\_\_
- Rind \_\_\_\_\_
- Burg \_\_\_\_\_
- Tatze \_\_\_\_\_
- Laus \_\_\_\_\_

3. Setzt die Wörterkette fort, indem ihr immer nur einen Buchstaben austauscht!  
Beispiel:

KIND – WIND – WAND – WALD – WILD ...

Sucht Wörterketten mit folgenden Anfangswörtern. Findet mindestens noch ein Wort!

- Haus – raus – .....
- Buch – Bach – .....
- Rose – Hose – .....
- Tante – Tanne – .....
- Wein – kein – .....



4. In manchen Wörtern sind andere Wörter versteckt. So ist in ZIMMER das Wort IMMER oder IM oder ER enthalten.

Welche neuen Wörter findet ihr in

- SCHWITZEN – TROCKNEN – ANTWORTEN – LAUFEN – BROT – AUFSATZ – HELFEN – SESSEL – TEILEN – KALENDER – WANNE – BRATEN – MESSER – OSTERN – STEIN – HERDE – GLOBUS – TEPPICH – HALLE – HASELNUSS – NACHT – KALT

5. Tier-ABC  
An der Tafel steht das deutsche ABC ohne X und Y. Findet für jeden Buchstaben einen Tiernamen!

Ameise – Büffel – Chamäleon – ..... Jaguar – ..... Qualle ....

6. Findet ein ABC-Spiel mit a.) Vornamen und b.) Ländern/Städten!

- a. Andrea – Balthasar – Cäcilia .....
- b. Amsterdam – Belgien – Cottbus .....

## Maria hat Geburtstag

Buch	Puppe
Bild	Schnee
Mond	Katze
Torte	Hase
Hose	Krokodil
Mantel	Wasser
Baum	Domino
Gras	Schal

1. Maria freut sich schon auf ihren Geburtstag und ihre Geschenke. Oben im Kasten sind einige Dinge angeführt. Was davon hat Maria bestimmt nicht zum Geburtstag bekommen?

2. Maria hat auch ihre Freundinnen eingeladen. Sie essen die Geburtstagstorte und trinken Kakao dazu. Dann spielen sie einige Spiele. Maria schlägt vor, zuerst Teekesselchen zu spielen. Sie erklärt den anderen das Spiel.

Wir spielen zu zweit. Es gibt Wörter, die zwar gleich lauten, aber verschiedene Bedeutungen haben, zum Beispiel das Wort Bank.

Ein Spieler erklärt: „Mein Teekesselchen steht im Park und man kann sich darauf setzen.“

Der zweite sagt: „Mein Teekesselchen ist ein Haus, wohin die Menschen ihr Geld zum Sparen bringen.“

Wer es zuerst errät, ist als nächster an der Reihe.

Geeignete Teekessel-Wörter können sein:

das Schloß, der Strauß, der Leiter – die Leiter, das Futter, die Birne, das Gericht, der Stock, die Messe, der Ring oder der Lappen – die Lappen

Spielt das Spiel auch in der Klasse!

## Weltbekannte Kinderbuchautoren

James Krüss

„Der Zauberer Korinthe“ von James Krüss ist bei Rezitationswettbewerben ein immer wieder gern vorgetragenes Gedicht, das ihr sicher fast alle kennt. Aus der Feder des vielleicht bekanntesten und meistgelesenen deutschen Kinder- und Jugendbuchschreibers James Krüss stammen zahlreiche Bilderbücher, Kinder- und Jugendbücher sowie Hörbücher. Seine Werke wurden in mehr als 30 Sprachen übersetzt. Geboren wurde der Autor 1926 auf der Nordseeinsel Helgoland, wo er auch aufwuchs. Von 1960 bis zu seinem Tod 1997 lebte er auf Gran Canaria. Sein erstes Bilderbuch „Hampelmann reist um die Welt“ erschien 1953, sein erster



Erzählband „Der Leuchtturm auf den Hummerklippen“ 1956. Für sein Buch „Mein Urgroßvater und ich“ erhielt er 1960 den deutschen Jugendpreis. Seine zahlreichen Bücher, Lesungen, Fernseh-

sendungen und Preisverleihungen sorgten für große Popularität. Zu seinen bekanntesten Romanen gehört „Tim Thaler oder Das verkaufte Lachen“, erschienen im Jahre 1962.

## Tim Thaler oder Das verkaufte Lachen

Tim Thaler, ein Waisenjunge, lebt in den 1920er Jahren in einer mitteldeutschen Großstadt bei seiner Stiefmutter und seinem Stiefbruder, von denen er schikaniert wird. An seinen auf einer Baustelle verunglückten Vater hat Tim allerdings nur glückliche Erinnerungen. So geht er noch einmal auf die von seinem Vater bevorzugte Pferderennbahn zurück, wo er einen „karierten“ Mann, den Baron Lefuet (Teufel rückwärts gelesen) trifft, mit dem er sich im Laufe der Zeit anfreundet. Der Baron kauft Tim sein Lachen ab. Als Gegenleistung erhält Tim die Fähigkeit, jede Wette zu gewinnen, worüber er allerdings nicht sprechen darf.

Bald merkt Tim jedoch, wie sehr ihm sein Lachen fehlt und er versucht, es um jeden Preis zurück zu gewinnen. Er geht nach Hamburg, heuert als Steward auf einem Passierschiff an und läßt sich auf riskante Wetten ein in der Hoffnung, einmal zu verlieren und sein La-



chen zurück zu erhalten. Unterwegs findet er viele Freunde, allen voran den mysteriösen Kreschimir, der ebenfalls einen Vertrag mit dem Baron hat. Ein Versuch Tims, darum zu wetten, reicher als der Baron zu sein, schlägt fehl. Der Baron erklärt sich für tot, ernennt Tim zu seinem Universalerben und fungiert – als sein eigener angeblicher Zwillingsbruder – nun als Tims Vormund. Nach

weiteren Irrungen hilft Tim ein loyaler Geschäftsmann des Barons, diesen zu überlisten und Tim aus seinen Fängen zu befreien. Der inzwischen erwachsene Tim hat sein Lachen wieder und macht sich in Hamburg mit einem Marionettentheater selbständig. Den größten Erfolg erzielt er mit seiner eigenen Lebensgeschichte, nämlich mit der Geschichte vom verkauften Lachen.