

dtv Unterrichtsmodell

Lesen in der Schule mit dtv junior



ISBN 978-3-423-76366-0

Stephanie Schneider
Grimm und Märchen
Ein Ziesel zieht ein

Thematik

- Bedeutung von Freundschaft
- Umgang mit Einsamkeit
- Teilhaben am sozialen Miteinander
- Auseinandersetzung mit Sprache

Methodische Schwerpunkte

- Lesebegleitheft zum offenen und selbstständigen Arbeiten
- Reflexionsrunden im Plenum
- Differenziertes Aufgabenformen
- textnahe und kreative Auseinandersetzung mit dem Buch

Herausgegeben von: **Marlies Koenen**
Erarbeitet von: **Beate Müller und Anika Petersen**

für Klasse

2-3

INHALTSVERZEICHNIS

Lehrerteil	3
L.1 Handlung	3
L.2 Problematik	3
L.3 Didaktisch-methodische Überlegungen	5
L.4 Fächerübergreifende Aspekte	7
Überblick der Aufgaben nach Methoden, Kompetenzen, Sozialform & Niveau	9
Schülerteil	11
AB 1 Ein Möhrchen für Grimm	11
AB 2 Kapitel 1 Ein Möhrchen für Grimm	12
AB 3 Grimm und Möhrchen gehen nach Hause	13
AB 4 Grimm und Möhrchen und die Freundschaft	14
AB 5 Grimm und Möhrchen leben nun zusammen	15
AB 6 Grimm und Möhrchen machen Kopfstand	16
AB 7 Grimm und Möhrchen und die vergessenen Wörter	17
AB 8 Grimm und Möhrchen und die vergessenen Wörter	18
AB 9 Grimm und Möhrchen bauen eine Rakete	19
AB 10 Grimm und Möhrchen bauen eine Rakete	20
AB 11 Grimm und Möhrchen und das „Tankeschön“	21
AB 12 Grimm und Möhrchen gehen nicht ins Bett	22
AB 13 Grimm und Möhrchen und die Bücherkinder	23
AB 14 (Vor-) Lesestunde	24
AB 15 Grimm und Möhrchen und das Sauberkunststück	25
AB 16 Grimm und Möhrchen verabschieden den Sommer	26
AB 17 Grimm und Möhrchen spielen Schiffe verschenken	27
AB 18 Grimm und Möhrchen spielen Schiffe verschenken	28
AB 19 Grimm und Möhrchen mögen alles, was rund ist	29
AB 20 Grimm und Möhrchen mögen alles, was rund ist	30
AB 21 Grimm und Möhrchen warten auf Weihnachten	31
AB 22 Grimm und Möhrchen warten auf Weihnachten	32
AB 23 Postkarte an die Autorin	33
AB 24 Abschlussquiz I	34
AB 24 Abschlussquiz II	35
AB 25 Buchempfehlung	36
Materialien und Medien	37
Kapitelübersicht	37
Lösungen	38
Impressum	40

Lehrerteil

L.1 Handlung

Der Buchhändler Grimm lernt den Zesel Möhrchen kennen. Ein Zesel ist „ein bisschen Esel und ein bisschen Zebra. Von jedem etwas und von beidem das Beste.“ (S. 11) Möhrchen taucht an einem regnerischen Nachmittag plötzlich in Grimms Buchhandlung auf und entscheidet sich zu bleiben. Von nun an wird Grimm seinen Alltag zusammen mit Möhrchen verbringen und gemeinsam beginnen sie, ihre Erlebnisse und Geschichten aufzuschreiben.

Zuhause bei Grimm basteln, backen und reden sie viel miteinander. Sie planen gemeinsame kleinere und größere Abenteuer. Sie treffen Grimms Freunde und werden ein fester Bestandteil der Dorfgemeinschaft. Im Buchladen tauchen sie gemeinsam in fremde Welten ein und begeistern immer mehr Menschen für das Lesen. Mit Möhrchen an seiner Seite verfliegt die Zeit in der Bücherkiste für Grimm sehr schnell. Sie entdecken die Bedeutung von fast vergessenen Wörtern und schreiben Verschenke-Geschichten. Als eine Frau ein Buch für ein Kind kaufen will, fällt Möhrchen auf, dass kaum Kinder zu Grimm in den Laden kommen. Das will er ändern und lädt alle Kinder des Dorfes ein. Sie stöbern im Laden und lesen sich gegenseitig vor. Grimm ist darüber sehr glücklich. Möhrchen verbringt auch viel Zeit mit Grimms Freunden, Feline und Rudi, und denkt sich immer wieder neue Wege aus, auch fremde Menschen kennenzulernen.

Möhrchen bemerkt, dass die Natur sich verändert. Er lernt die Jahreszeit Herbst kennen und verabschiedet den Sommer mit einer Party. Mit Grimm backt Möhrchen leckere Weihnachtsplätzchen und erfährt die Bedeutung typischer Weihnachtsbräuche. Möhrchen hat sich für den Adventskranz allerdings eine andere Verwendung ausgedacht und angelt mit ihm viele neue Besucher für das Haus mit der schiefen 7. Das Weihnachtsfest feiern die beiden schließlich im Kreis ihrer alten und neu gewonnenen Freunde.

L.2 Problematik

In dem Kinderbuch „Grimm und Möhrchen – Ein Zesel zieht ein“ spricht die Autorin Stephanie Schneider in kindgerechter Sprache unterschiedliche Problembereiche an. Dabei steht die Bedeutung von Freundschaft und freundschaftlichen Werten eindeutig im Vordergrund. Dieser Aspekt besitzt im Alltag von Kindern eine besondere Wichtigkeit und bietet daher den Leser:innen vielfältige Identifikationsmöglichkeiten. Zudem gelingt es der Autorin, eine kreative Auseinandersetzung mit Sprache anzuregen. Hierzu zählen der Umgang mit Wortneuschöpfungen und -bedeutungen sowie mit Sprichwörtern.

Aufgaben zu den inhaltlichen und sprachlichen Schwerpunkten werden im Schülerteil auf unterschiedlichen Anforderungsniveaus angeboten.

Ein Zesel zieht ein ...

Auf Spurensuche nach fast vergessenen Wörtern

Und Weihnachten wird mit alten und neuen Freunden gefeiert.

Wortbedeutungen und Wortneuschöpfungen werden entdeckt und entwickelt.

Bedeutung von Freundschaft und freundschaftlichen Werten

Zwischen dem Buchhändler Grimm und dem Zeser Möhrchen entsteht eine tiefe Freundschaft. Grimm genießt es, endlich nicht mehr allein zu sein. Der kleine Zeser erfüllt Grimms Wunsch nach gemeinsamen Aktivitäten sowie nach Spaß, Abenteuer und dem Teilen alltäglicher Erlebnisse. Einfache Dinge, wie Fußball spielen oder eine Kissenschlacht, sind mit einem Freund an der Seite nun wieder möglich und so bringt der kleine Zeser ordentlich Schwung in den Alltag von Grimm. Die Unbedarftheit, Neugier und Offenheit von Möhrchen ermöglichen es Grimm, relativ schnell eine freundschaftliche Beziehung zu seinem neuen Freund aufzubauen. Selbst in einer Konfliktsituation, wie beim Papierschiffe falten, gelingt es den beiden Protagonisten, ihre Freundschaft nicht in Frage zu stellen, sondern aufeinander ein- und zuzugehen. Der Wunsch, einen verlässlichen Freund an seiner Seite zu haben, spielt auch im kindlichen Alltag eine große Rolle. Die abenteuerlichen Erlebnisse der beiden Protagonisten können den Leser:innen Ideen und Anregungen bieten, um neue oder bestehende Freundschaften auszubauen. Gerade in der heutigen Zeit ist der kindliche Alltag häufig bestimmt von zunehmendem Medienkonsum und Schnelllebigkeit. Dies betrifft mitunter auch Freundschaftsstrukturen unter Kindern.

Umgang mit Einsamkeit

Grimm ist es gewohnt, allein zu sein. Das stimmt ihn sehr traurig. Umso erfreuter ist er, als eines Tages der kleine Zeser in sein Leben tritt. Das Erleben von Einsamkeit gehört durchaus auch zur Erfahrungswelt von Kindern. Kindliche Bedürfnisse nach Geselligkeit, Nähe, Zugehörigkeit oder auch Anerkennung stehen insbesondere nach der Corona Pandemie mehr denn je im Vordergrund. Die sich entwickelnde Freundschaft zwischen den Protagonisten macht Mut und bietet Kindern vielfältige Orientierungen.

Teilhaben am sozialen Miteinander; voneinander Lernen;

Momente der Lebensfreude bewusst machen

Durch Möhrchen und die gemeinsamen Abenteuer blüht Grimm förmlich auf. Der kleine Zeser stellt Grimms Leben auf den Kopf und der alltägliche Tagesablauf wird zum Abenteuer. Dies macht der kleine Zeser Grimm an verschiedenen Stellen des Handlungsverlaufes bewusst: So wird aus dem Auffinden von Altpapier eine aufregende Weltraumfahrt oder aus dem Plan, Pudding zu kochen, eine Turnstunde. Möhrchen besitzt die Fähigkeit, selbst in den kleinsten Dingen und Momenten etwas Schönes oder Lustiges zu entdecken. Seine Unbedarftheit und Lebensfreude springen schon bald auf Grimm über. Darüber hinaus gelingt es dem Zeser, Grimms soziales Umfeld zu erweitern. Durch Aktionen, wie das Vorlesen in der Bücherkiste, das Verschenken der Geschichtenschiffe oder das Einladen zum Verzehr des weihnachtlichen Gebäcks, knüpfen die beiden Protagonisten immer mehr Kontakte zu anderen Personen und finden einen festen Platz in der Dorfgemeinschaft. Aber nicht nur Grimm kann einiges vom Zeser lernen, auch Möhrchen erweitert durch den Buchhändler seine

Mit dem Zeser wird Grimms Alltag abwechslungsreich und ‚ungewöhnlich originell‘.

Grimm erlebt, wie wertvoll und verlässlich seine Freundschaft mit dem kleinen Zeser ist.

Kleine Momente des Alltags werden für Grimm und Möhrchen zu aufregenden Erfahrungen.

Möhrchens Kontaktfreude bezieht die gesamte Dorfgemeinschaft mit ein.

Erfahrungen und Kenntnisse. So lernt er beispielsweise, dass es verschiedene Jahreszeiten gibt oder dass in einer Waschanlage Autos gewaschen werden können.

Auseinandersetzung mit sprachlichen Besonderheiten wie Reime, Sprachspiele, Sprichwörter und Wortneuschöpfungen

Der gesamte Handlungsverlauf ist geprägt von Sprachwitz und Sprachspielereien, die die Leser:innen immer wieder zum Schmunzeln bringen. Möhrchens Naivität oder auch Unwissenheit auf sprachlicher Ebene sorgen immer wieder für unterhaltsame Missverständnisse zwischen Grimm und dem Zesel. Dies schafft nicht nur ein besonderes Lesevergnügen, sondern regt zudem an, über die Bedeutung und Dynamik von Sprache nachzudenken.

L.3 Didaktisch-methodische Überlegungen

Das Kinderbuch von Stephanie Schneider umfasst insgesamt 125 Seiten, welche in 13 Kapitel aufgeteilt sind. Dabei stellt jedes Kapitel eine in sich abgeschlossene Kurzgeschichte dar. Die Illustratorin Stefanie Scharnberg ergänzt den Handlungsverlauf mit einer Vielzahl von motivierenden und kindgerechten Bildern. So steht neben der Lektüre der Geschichte auch die ausgesprochen farbenfrohe Gestaltung der Seiten im Vordergrund. Die allgemeine sprachliche Gestaltung des Buches ist humorvoll und kindgemäß.

Die Erzählung der gemeinsamen Abenteuer der Protagonisten ist geprägt von Sprachwitz und Sprachspielereien, die große und kleine Leser:innen immer wieder erheitern. Möhrchens Ausdrucksweise erfordert ein gutes Sprachgefühl, da es auf sprachlicher Ebene immer wieder zu unterhaltsamen Missverständnissen kommt. Aufgrund des Umfangs der Geschichte eignet sich die Erarbeitung dieses Buches für ein leistungsstarkes zweites oder ein drittes Schuljahr.

Das im folgenden dargestellte Unterrichtsmodell empfiehlt die Bearbeitung der Arbeitsaufträge in Form einer Lesemappe oder eines Lesebegleitheftes. So soll gewährleistet werden, dass sich jedes Kind in seinem individuellen Lese- und Lerntempo mit der Lektüre auseinandersetzen kann. Zur Aufbewahrung der Arbeitsblätter und der Arbeitsergebnisse bietet sich ein Schnellhefter oder ein Hefestreifen an. Dieser kann optional mit einem selbst gestalteten Deckblatt und durch linierte DIN A4-Seiten ergänzt werden.

Die Arbeitsblätter weisen ein einheitliches und selbsterklärendes Format auf, sodass sich die Kinder schnell orientieren können.

Zur Visualisierung der Sozialformen gelten folgende Symbole:

Einzelarbeit (EA)	Partnerarbeit (PA)	Gruppenarbeit oder Plenum (GA)
		

Sprachwitz und Sprachspielereien begleiten den Handlungsverlauf.

13 in sich abgeschlossene Kapitel sowie ganzseitige Illustrationen befördern die Lesemotivation.

Textumfang geeignet für 2./3. Klasse

Bearbeitung in einem Lesebegleitheft

Sozialformen



Für den erweiterten Anforderungsbereich wurde das Symbol der kleinen Möhre gewählt. Im Rahmen der Differenzierung erhalten die Kinder auf diese Weise ein zusätzliches Arbeitsangebot.

Insgesamt enthält das Schülermaterial 25 Arbeitsaufträge. Einige Aufgabenstellungen orientieren sich nah am Text und beinhalten eher reproduzierende Aufgabenstellungen, wie beispielsweise das Beantworten von Fragen oder das Sortieren von Textabschnitten. Andere Aufgabenformate hingegen fordern die Kinder auf, einen Bezug zur eigenen Lebenswirklichkeit herzustellen oder sich kreativ und individuell mit den Inhalten auseinanderzusetzen. Beispiele hierfür können sein: Fantasietiere zu erfinden, ein Weltraumabenteuer aufzuschreiben, neue Zaubersprüche zu erfinden oder ein Upcycling Projekt aus Altpapier zu planen und durchzuführen.

Das hier beschriebene Literaturprojekt schlägt ein offenes Arbeiten vor, bei dem sich jedoch an einigen Stellen gemeinsame Reflexionsrunden anbieten. Ein gemeinsamer Einstieg (z. B. Formulieren von Leseerwartungen, Antizipation des Buchinhaltes nach Betrachtung des Covers), regelmäßige Zwischenreflexionen, Reflexionsrunden zu inhaltlichen Schwerpunkten und ein gemeinsames Ende (z. B. Evaluation, Überprüfen der Leseerwartungen) bilden den inhaltlichen Rahmen des Leseprojektes. Neben dem Austausch über inhaltliche Aspekte sollen die Kinder im Weiteren ihre methodischen Fertigkeiten und sozialen Kompetenzen vertiefen und hinterfragen. Anhand von Zwischenreflexionen können sie Gelegenheit erhalten, sich über ihre Leseerfahrungen und Lernfortschritte auszutauschen. Für eine Strukturierung dieser Gesprächsrunden im Plenum bietet es sich an, Impulse sichtbar im Klassenraum zu präsentieren.

- *Heute habe ich an diesen Aufgaben gearbeitet ...*
- *Diese Aufgabe war für mich leicht/schwer, weil ...*
- *Die Arbeit mit einem Partner/in einer Gruppe hat gut funktioniert/nicht gut funktioniert, weil, ...*
- *Für das nächste Mal nehme ich mir vor, dass ...*

Darüber hinaus bieten sich die folgenden inhaltlichen Schwerpunkte für gemeinsame Nachdenkgespräche im Plenum an. Diese sind als Vorschlag für die Lehrkraft zu verstehen.

Erste Reflexionsrunde: Bedeutung von Freundschaft

- Arbeitsgrundlage: AB 3 und AB 4 (Grimm und Möhrchen gehen nach Hause; S. 15-21)
- Methode: Gespräch im Plenum/Vorstellung der Eigenschaften/Diskussion über freundschaftliche Werte/Wortsammlung zum Thema Freundschaft
- optional „Warme Dusche“ oder die „Freundlichen 5 Minuten“ (5-minütige Komplimentenrunde)

Differenzierung über wechselnde Aufgabenformate

Offene Arbeitsformen und Reflexionsrunden

Gesprächsimpulse im Plenum

Erste Reflexionsrunde

Zweite Reflexionsrunde: Evaluation des Lesevortrages

- Arbeitsgrundlage: AB 13 und AB 14 (Grimm und Mörchen und die Bücherkinder; S. 68-77)
- Es können sowohl die Wahl der vorgetragenen Textstelle als auch die Art des Vortrages (Tempo/Betonung/Artikulation /Lesefluss/Lautstärke ...) von den Mitschülern evaluiert werden. Hierfür sollten den Kindern vorab kriteriengestützte und vereinfachte Formulierungshilfen angeboten werden: z. B.
 - *Dein Lesevortrag war gelungen/sehr leise/zu schnell/...*
 - *Du hast nach einem Satz eine Pause gemacht.*
 - *Deine Betonung war sinnvoll/nicht angemessen ...*

Die formulierten Vorlesetipps der Arbeitskarte 13 können in das Gespräch mit einbezogen werden oder auf einem „Tipp-Plakat“ gesammelt werden.

Dritte Reflexionsrunde: Abschluss

- Arbeitsgrundlage: Abschlussquiz
Das Abschlussquiz kann z. B. am Ende des Literaturprojektes individuell oder in Partnerarbeit durchgeführt werden. Allerdings können die Kinder die einzelnen Fragen des Quiz auch am Ende eines jeden Kapitels beantworten. Ist die Antwort richtig, so erhält das Kind z. B. eine kleine Perle (schwarz oder weiß), die es auf einen Pfeifenputzer aufziehen kann. So entsteht im Laufe der Lektüre eine kleine „Zesel-Leseraupe“.
- Zum Schluss des Leseprojektes erhalten die Kinder zudem die Gelegenheit, sich über ihre Erfahrungen auszutauschen. Hierbei stehen die Beurteilung des Buches und das Überprüfen der anfänglichen Leseerwartungen im Mittelpunkt. Zudem sollen die Kinder angeregt werden, das eigene Arbeitsverhalten, ihre Teamfähigkeit und ihr Arbeitstempo zu evaluieren.
- Methode: Gespräch im Plenum/Blitzlicht

L.4 Fächerübergreifende Aspekte

Folgende Verknüpfungsmöglichkeiten bieten sich an:

Deutsch:

- Eine „Geschenkegeschichte“ schreiben
- Vorlesestunde für die Partner- oder Parallelklasse planen und umsetzen
- Erarbeitung eines Kapitels als Hörspiel
- Sprachanalyse der Umgangssprache: Wortspielereien vom Zesel, Reime, Sprichwörter ...
- Textabschnitte mit verteilten Rollen lesen und szenisch umsetzen (Sprechtempo, Betonung, ...)
- Wortschatzarbeit: „vergessene“ Wörter (suchen, kategorisieren ...)

Deutsch

Kunst:

- Einen Zeser basteln oder aus Filz/Stoff nähen
- Eigene Fantasietiere malen/gestalten/bauen; ein Klappbuch zu Fantasietieren entwerfen
- Aus Kartons/Pappe/Toilettenrollen etc. eine Rakete oder ähnliches bauen
- Stabpuppen zu den Figuren des Buches basteln, Bühnenbild für die szenische Umsetzung einer Textpassage anfertigen
- Origami: Stationen zum Falten
- Die Welt vom Zeser in einem Schuhkarton: ein Bett/Zimmer /Lesehöhle ... im Schuhkarton basteln
- Kastanienmännchen herstellen

Musik:

- Zesellied singen
<https://www.dtv.de/grimm-und-moehrchen#nav-zeser-lied>
- Freundschaftslieder
- Jahreszeitenlieder
- Abenteuerlieder
- Ein Lied mit einer bekannten Melodie zu einem „Zeser-Lied“ umschreiben und mit Körperinstrumenten oder Orffschen Instrumenten begleiten

Sachunterricht:

- Freundschaft und Gefühle
- Regeln im sozialen Miteinander
- Jahreszeiten
- Sterne und Planeten
- Forschen und Experimentieren: etwas erfinden und bauen

Kunst**Musik****Sachunterricht**

Überblick der Aufgaben nach Methoden, Kompetenzen, Sozialform & Niveau

Lernbereich	fachliche Kompetenzen & Methoden	Beispiel	Niveaustufe	Sozialform	Seite
Umgang mit Texten und Medien	<ul style="list-style-type: none"> - Verfahren zur ersten Orientierung über einen Text nutzen - Strategien zum Leseverstehen kennen und anwenden 	<i>„Verschaffe dir einen ersten Überblick über die Charaktere.“</i>	① ②	EA	11
Sprache und Sprachgebrauch untersuchen	<ul style="list-style-type: none"> - An Wörtern, Sätzen und Texten arbeiten 	<i>Spielerischer Umgang mit Sprache</i>	②	EA	12
Schreiben	<ul style="list-style-type: none"> - Texte situations- und adressatengerecht verfassen 	<i>Zu Fantasiertieren einen Steckbrief ausdenken</i>			
Umgang mit Texten und Medien	<ul style="list-style-type: none"> - Texte erschließen und Lesestrategien nutzen - Zu Gedanken, Handlungen und Personen im Text Stellung nehmen 	<i>Ideen zur Geschichte sammeln</i>	① ②	PA	13
Sprechen und Zuhören	<ul style="list-style-type: none"> - Gespräche führen, die eigene Meinung vertreten 	<i>Diskutiere mit einem Partner.</i>	② ③	EA, PA, GA	14
Schreiben	<ul style="list-style-type: none"> - Texte situations- und adressatengerecht verfassen 	<i>Verfasse eine eigene Gutenachtgeschichte.</i>	② ③	EA	15
Sprache und Sprachgebrauch untersuchen	<ul style="list-style-type: none"> - Sprachliche Verständigung untersuchen 	<i>Verbinde die Redewendungen.</i>	②	EA	16
Lesen: Mit Texten und Medien umgehen	<ul style="list-style-type: none"> - Zentrale Aussagen erfassen 	<i>Kreuze an ...</i>	①	EA	17
Sprache und Sprachgebrauch untersuchen	<ul style="list-style-type: none"> - An Wörtern, Sätzen und Texten arbeiten - Wörter untersuchen und mit Sprache experimentell umgehen 	<i>Klärt die Bedeutung der vergessenen Wörter.</i>	② ③	PA	18
Schreiben	<ul style="list-style-type: none"> - Texte situations- und adressatengerecht verfassen 	<i>„Schreibe ein Weltraum-abenteuer auf.“</i>	②	EA	19
Sprechen und Zuhören	<ul style="list-style-type: none"> - Ein Vorhaben planen, sich absprechen und den Plan umsetzen 	<i>In der Gruppe diskutieren und planen</i>	② ③	GA	20
Schreiben/Umgang mit Texten und Medien	<ul style="list-style-type: none"> - Informationen gezielt finden und wiedergeben und um eigene Gedanken ergänzen 	<i>„Schreibe in die Gedankenblasen ...“</i>	②	EA	22
Lesen	<ul style="list-style-type: none"> - Texte präsentieren 	<i>Übe den Lesevortrag</i>	② ③	EA	23
Lesen	<ul style="list-style-type: none"> - Texte präsentieren 	<i>„Gestaltet eine Lesestunde.“</i>	②	PA, GA	24

Lesen	- Zentrale Aussagen des Textes erfassen	<i>Was nimmt Möhrchen mit in die Badewanne?</i>	①	EA	25
Lesen	- Zentrale Aussagen des Textes erfassen und um eigene Ideen ergänzen	<i>„Schreibe deine Gedanken zum Thema ... auf.“</i>	①②	EA	26
Lesen Schreiben	- Über Lesefähigkeiten verfügen und Anweisungen verstehen können - Richtig schreiben und kontrollieren	<i>Lies die Bastelanleitung für Papierschiffe. Verbessere Möhrchens Fehler.</i>	②③	EA	27
Lesen	- Anweisungen verstehen und umsetzen	<i>Spielt das Spiel „Schiffe versenken“</i>	②	PA	28
Schreiben	- Texte situations- und adressatengerecht verfassen - Texte nach Anregungen schreiben	<i>Wähle ein Foto und schreibe dazu.</i>	③	EA	29
Sprache und Sprachgebrauch untersuchen	- An Wörtern, Sätzen und Texten arbeiten, - Mit Sprache experimentell und spielerisch umgehen	<i>„Bilde weitere Wörter ...“</i>	②③	EA	30
Sprechen	- Verstehend zuhören und Gespräche führen	<i>„Was bedeutet Weihnachten für dich?“</i>	③	GA	31
Lesen	- Zentrale Inhalte des Textes erfassen und notieren	<i>Beantworte die Fragen.</i>	①	EA	32
Schreiben	- Texte situations- und adressatengerecht verfassen	<i>Schreibe eine Postkarte an die Autorin.</i>	②	EA	33
Lesen Texte erschließen	- Strategien zur Orientierung in einem Text (selektiv/überfliegend) nutzen	<i>Löse das Abschlussquiz.</i>	①	EA	34
Lesen – Mit Texten und Medien umgehen	- Eigene Leseerfahrungen beschreiben und zu Personen/Handlungen in Texten Stellung nehmen	<i>Schreibe eine Buchempfehlung.</i>	②	EA	36

Schülerteil

AB 1 Ein Möhrchen für Grimm

 In diesem Kapitel lernst du die Hauptfiguren der Geschichte kennen. Ordne die Stichpunkte den Personen zu und ergänze die Tabelle.



• heißt Feline	• ist ein Zeser und heißt Möhrchen	• heißt Grimm

- arbeitet in einem Buchladen	- hat es ständig eilig
- hat einen fleckigen Koffer dabei	- ist ein heimlicher Dichter
- möchte mit Grimm viele Geschichten erleben	- ist eine Mischung aus einem Esel und einem Zebra
- ist tapfer, stark und schön	- fühlt sich sehr einsam
- bringt Grimm einen Topf Suppe	- ist in Feline verliebt
- hat ein dickes Buch dabei, um gemeinsame Abenteuer aufzuschreiben	



Der Zeser hat ein leeres Buch dabei, dessen Titel „Grimms Möhrchen“ ist. Woran erinnert dich dieser Titel?

AB 2 Kapitel 1 Ein Möhrchen für Grimm

Möhrchen beschreibt sich selbst als einen Zeser *. „Ein Zeser ist ein bisschen Esel und ein bisschen Zebra – von jedem etwas und von beidem das Beste.“



 Ergänze die Liste und erfinde eigene Fantasietiere.

Schlange + Giraffe = Schlaraffe

Elefant + Panda = Elefanda

Tiger + Lama = _____

Papagei + Krokodil = _____

 Zeichne eines deiner Fantasietiere und fülle den Steckbrief aus.

Name: _____ Alter: _____

Lebensraum: _____

Aussehen: _____

Nahrung: _____

Besonderheiten: _____

Das möchte ich mit meinem Tier erleben:

*Eine Kreuzung zwischen Zebra und Esel gibt es tatsächlich. Man spricht hier von einem Zeser oder Zonkey.

AB 3 Grimm und Möhrchen gehen nach Hause

Möhrchen lernt Grimms Zuhause kennen. Er beschließt, dass es mit Grimms Einsamkeit nun vorbei ist, da er ab heute ja mit ihm zusammen ist.



Was könnten Grimm und Möhrchen als Freunde alles gemeinsam machen? Suche dir einen Partner und schreibe eure und auch Möhrchens Ideen auf.



Wenn Grimm den kleinen Zeser betrachtet, spürt er manchmal ein nudelsuppenwarmes Gefühl im Bauch.



Beschreibt mit eigenen Worten, was damit wohl gemeint ist. Kennt auch ihr dieses Gefühl?

AB 4 Grimm und Märchen und die Freundschaft

Grimm hat einen neuen Freund gefunden. Von nun an wird er seinen Alltag gemeinsam mit Märchen meistern. Was macht für dich eine gute Freundschaft aus?



Beende die Satzanfänge mit deinen Gedanken.

Für mich ist ein guter Freund/eine gute Freundin jemand, der ...

a) _____

b) _____

c) _____



Mit einem guten Freund/einer guten Freundin kann ich ...

a) _____

b) _____

c) _____



Suche dir nun einen Partner und vergleicht eure Notizen.

Wählt gemeinsam drei Eigenschaften einer guten Freundschaft aus und notiert diese in der Tabelle.

Eine gute Freundschaft bedeutet für uns ...

1.	2.	3.



Stellt im Plenum eure Ergebnisse vor. Welche Aspekte sind euch in der Klasse in Bezug auf das Thema Freundschaft wichtig? Diskutiert!

AB 6 Grimm und Märchen machen Kopfstand

Märchen ist überrascht, als Grimm sagt, dass er, selbst wenn er sich auf den Kopf stellt, ohne Eier keinen Pudding kochen kann. Der Zeser nimmt diese Redewendung wörtlich.

 Verbinde die unteren Redewendungen mit ihrer jeweiligen Bedeutung. Trage dann den Buchstaben ein und du erhältst ein Lösungswort.

1) sich auf den Kopf stellen
2) auf dem Schlauch stehen
3) aus allen Wolken fallen
4) Tomaten auf den Augen haben
5) auf Wolke 7 schweben
6) auf 180 sein
7) auf den Keks gehen
8) aus dem Nähkästchen plaudern
9) an der Nase herumführen



S) verliebt sein
T) nichts daran ändern können
D) jemanden täuschen
T) wütend oder verärgert sein
P) überrascht sein
A) jemanden nerven
O) nicht weiterwissen
N) ein Geheimnis verraten
F) etwas nicht sehen können, obwohl es offensichtlich ist

Lösungswort:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---



Kennst du noch weitere Redewendungen? Schreibe sie mit ihrer Bedeutung auf.



AB 7 Grimm und Möhrchen und die vergessenen Wörter

Die freiwillige Feline kommt in Grimms Laden, um ihren Topf abzuholen. Grimm mag sie sehr.



Lies die Seite 33 erneut. Kreuze an, woran du erkennst, dass Grimm Feline besonders gern hat.

<input type="checkbox"/>	Grimm beginnt zu stottern.
<input type="checkbox"/>	Er schenkt ihr Blumen.
<input type="checkbox"/>	Grimms Ohren werden feuerwehrrot.
<input type="checkbox"/>	Er umarmt Feline.
<input type="checkbox"/>	Grimm schenkt ihr sein schönstes Lächeln.
<input type="checkbox"/>	Er hat ein Gedicht für sie geschrieben.



Gibt es einen Menschen, den du besonders gern hast?
Welche drei Eigenschaften schätzt du besonders an dieser Person? Schreibe sie in das Herz.

1) _____

2) _____

3) _____



Wenn du dieser Person deine Gedanken mitteilen möchtest, kannst du das Herz ausschneiden und ihr schenken.

AB 8 Grimm und Märchen und die vergessenen Wörter

Grimm, Märchen und Feline entdecken altmodische Wörter. Sie sind sich einig, dass diese Wörter nicht vergessen werden dürfen.

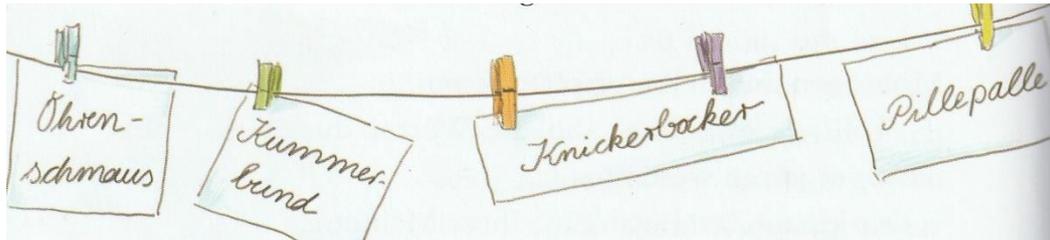


Suche dir einen Partner.

Schreibt acht dieser vergessenen Wörter von Grimm und Märchen heraus.

Versucht gemeinsam, die Bedeutung dieser Wörter herauszufinden.

(Befragt dafür z. B. eure Lehrer/Eltern/Großeltern oder recherchiert im Internet.)



vergessenes Wort	Bedeutung



Sammelt weitere vergessene Wörter und schreibt diese auf eine Karteikarte. Lest sie den Kindern eurer Klasse vor und lasst sie deren Bedeutung raten. Natürlich könnt ihr eure Wörter auch an einer Leine im Klassenraum aufhängen.



AB 10 Grimm und Möhrchen bauen eine Rakete

Grimm und Möhrchen sind stolz auf ihre aus Altpapier gebaute Rakete.
Sie haben aus etwas Altem etwas Neues erschaffen.



Suche dir zwei Partner. Überlegt gemeinsam, was ihr aus Altpapier oder Plastikmüll bauen könntet.

- Fertigt eine Skizze eurer Idee an.
- Notiert, welche Materialien ihr dafür benötigt.
- Setzt gemeinsam euer Vorhaben um.
- Schreibt abschließend einen kurzen Text, in welchem ihr euer Projekt der Klasse präsentiert.



Diese Ideen können euch helfen: Turm Rakete Ritterburg Murmelbahn
Piratenschiff Fantasietier ...

Skizze:

Diese Materialien benötigen wir:

AB 11 Grimm und Möhrchen und das „Tankeschön“

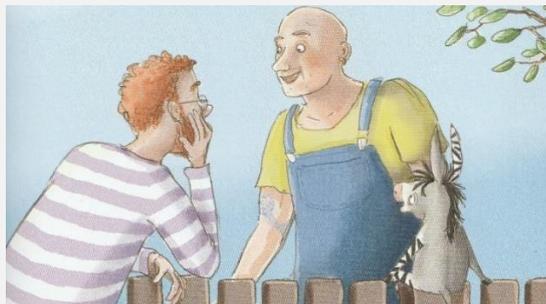
Möhrchen lernt Grimms Freund Rudi kennen.



Lies die Satzanfänge und finde das passende Satzende. Trage den jeweiligen Buchstaben in das Kästchen hinter dem Satzanfang ein und du erhältst ein Lösungswort.



1. Am Zaun zwischen den gelben Blumen wartete ...	
2. Rudi und Grimm nippten an ihrer Limonade, beobachteten ...	
3. Möhrchen wollte ein Spiel spielen und ...	
4. Grimm und Möhrchen besuchten Rudi an seiner Tankstelle und ...	
5. An Rudis Tankstelle können Autos ...	
6. Rudi erklärte Möhrchen, dass eine Waschanlage ...	
7. Grimm bekam rote Ohren, als ...	
8. Rudi und Grimm tuschelten verdächtig ...	
9. Die Überraschung war groß, denn ...	
10. Möhrchen jubelte und ratterte ...	



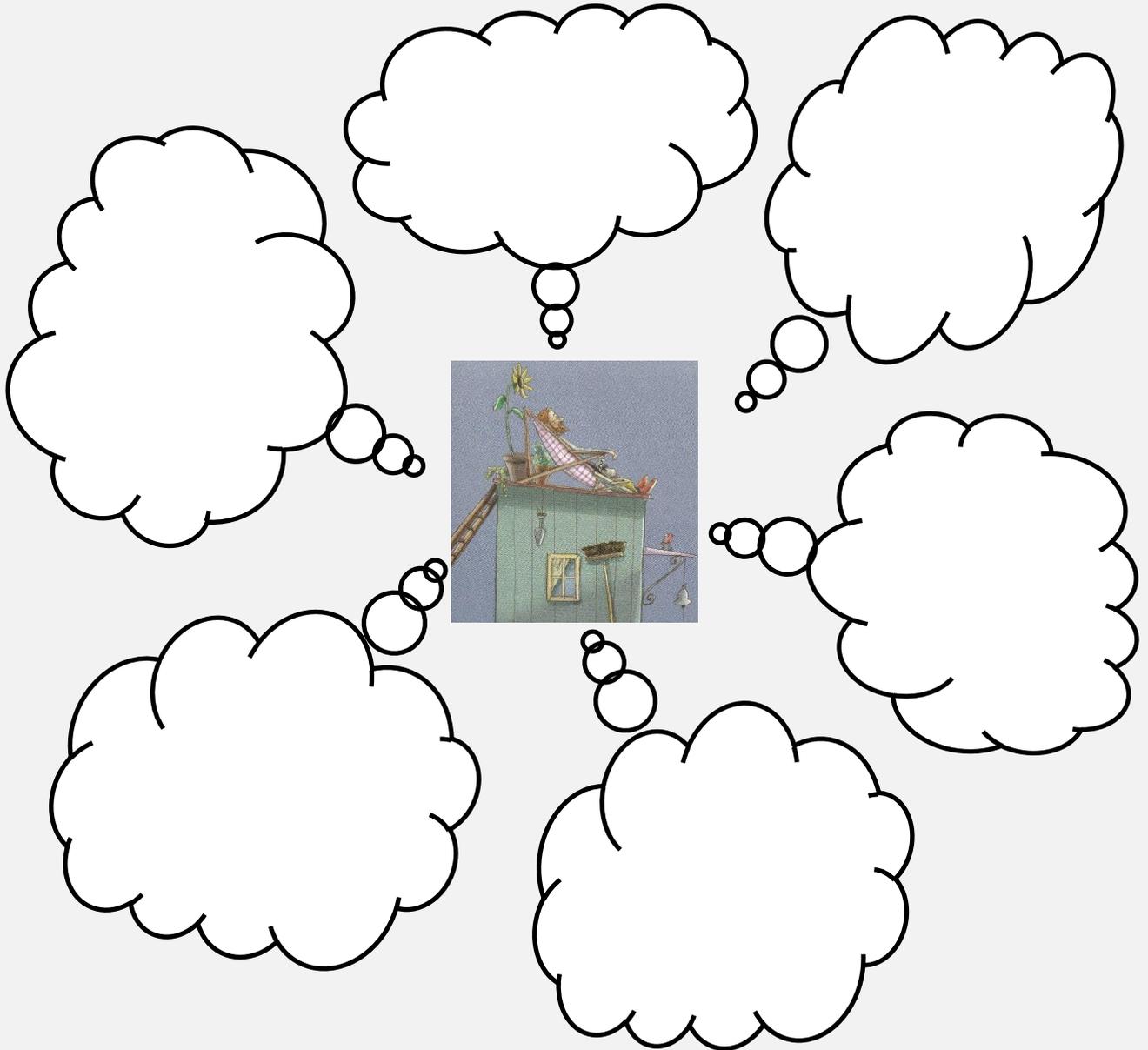
K	... es gab Rhabarberschorle und einen Lolli für Möhrchen.
Ö	... Rudi hatte ein Rudimobil für den Zesel gebaut.
T	... ein kräftiger Mann mit Latzhose und einer wunderschönen Glatze.
C	... er dem Zesel erklärte, dass er kein Auto habe.
E	... gewaschen und betankt werden.
H	... und heckten einen Plan aus.
A	... die Wolken und schauten nach, ob der Apfelbaum schon blühte.
S	... wie ein richtiges Badezimmer mit Shampoo und Föhn ist.
N	... mit dem kleinen Auto die Straße auf und ab.
N	... schlug vor, dass Farbenspiel gemeinsam zu spielen.

Lösungswort: _____

AB 12 Grimm und Möhrchen gehen nicht ins Bett

Möhrchen schlägt vor, an diesem Abend nicht schlafen zu gehen, sondern alle die Dinge zu tun, zu denen einem sonst die Gelegenheit fehlt.

-  Schreibe in die Gedankenblasen, was Grimm und Möhrchen machen.
Ergänze drei eigene Vorschläge, was du gern einmal nachts machen würdest.



Warum schlägt Grimm am nächsten Tag vor, alles so wie immer zu machen?

Erkläre. _____

AB 13 Grimm und Mörchen und die Bücherkinder

Grimm erklärt Mörchen, dass Erwachsene oft Bücher für Kinder aussuchen, die diese gar nicht interessieren. Doch Zesel findet einen Weg, viele Kinder am Lesen zu begeistern.



Wie gelingt das dem Zesel? Verbinde den Satzanfang mit dem richtigen Ende.

Gemeinsam machten sie ...

die spannend, aber so erfunden war, dass sich ihm die Streifen bogen.

Zu jedem Ding erzählte er eine Geschichte, ...

alle zusammen eine Höhle.

Dann bauten sie ...

eine Weltreise durch den ...

Nenne Gründe, warum Lesen für dich persönlich toll ist.

Suche dir ein Kapitel aus dem Buch aus und übe flüssig und betont vorzulesen. Worauf musst du beim Vorlesen achten? Schreibe deine Tipps unten auf die Abreißzettel und klebe sie auf ein Plakat in der Klasse. So können die anderen Kinder von dir lernen.

Vorlesetipps:

AB 14 (Vor-) Lesestunde

Der Zesel hat den Kindern Grimms Buchladen gezeigt und sie haben es sich in einer selbstgebauten Höhle gemütlich gemacht. Sie lauschen Djamal, der ihnen vorliest.

Heute hast du auch Zeit zum Lesen und Vorlesen.

Hier sind Vorschläge, wie du mit deiner Klasse eine Lesestunde gestalten kannst.



-  1. Stelle einem Kind/der Klasse dein Lieblingskapitel vor und erkläre, warum du es gut findest. Lies deine Lieblingsstelle daraus vor.
-  2. Plant mit eurer Patenklasse eine Vorlesestunde. Dann kannst du deinem Patenkind deine Lieblingsgeschichte aus dem Grimm-und-Möhrchen-Buch vorlesen.
-  3. Baut euch in der Klasse eine gemütliche Lesehöhle und lest euch gegenseitig aus euren Lieblingsbüchern vor.
-  4. Lies mit einem Partner gemeinsam, z. B. nach der Tandemmethode oder mit verteilten Rollen.



AB 15 Grimm und Mörchen und das Sauberkunststück



Mörchen verkleidet sich als Sauberer Hüronimuss Lavendel und möchte ein Bad nehmen.



Male an, welche Dinge oder Gegenstände bei Mörchen mit in die Badewanne kommen.

Taucherbrille	Hai	Gummistiefel	Schaumseife
Piratenschiff	Bürste	U-Boot	Quietscheentchen
Wasserball	Schildkröte	Plastikfisch	
Mangoldseife	Schwamm	Gießkanne	
Kapitänsmütze	Muschel	Waschlappen	
Schneebesen	Regenschirm	Badehaube	



Mörchen sagt immer den gleichen Zauberspruch: „Schnicke, schnelle, auf der Stelle!“



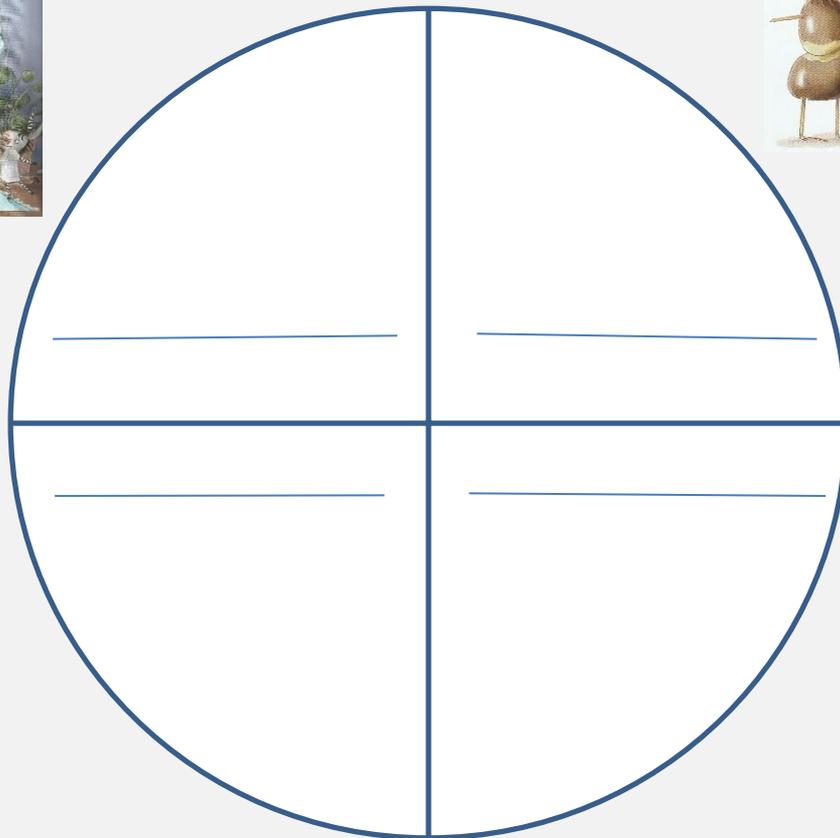
Hilf Mörchen und finde andere Zaubersprüche. Schreibe sie auf.

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

AB 16 Grimm und Möhrchen verabschieden den Sommer

Möhrchen wohnt nun schon einen ganzen Sommer lang bei Grimm. Er stellt fest, dass die Sonne inzwischen nicht mehr so sehr wärmt und dass es nun manchmal nach Nebel riecht. Grimm und Möhrchen planen daher eine Abschiedsfeier für den Sommer.

-  Schreibe die 4 Jahreszeiten in die Kreisabschnitte. Lies im Kapitel nach, was für Grimm und Möhrchen typisch für den Sommer ist, und schreibe es in den Sommer-Kreisabschnitt. Notiere auch, woran Möhrchen den Herbst erkennt.



-  Was ist für dich typisch und wichtig im Winter bzw. Frühling?
Schreibe es in die Kreisabschnitte.



- Wie könnte ein Winterabschiedsfest von Grimm und Möhrchen aussehen?
Schreibe auf.

AB 17 Grimm und Möhrchen spielen Schiffe verschenken

Möhrchen blättert in Grimms altem Seemannsbuch und entdeckt viele fast vergessene Wörter. Grimm bringt ihm bei, Papierschiffe zu falten.

- Suche im Internet eine Bastelanleitung für Papierschiffe.
Schreibe, wie Grimm, vor dem Basteln ein Kompliment, einen schönen Spruch, ein kurzes Gedicht, usw. ... auf das A4-Papier. Falte nun daraus ein Schiff.
Vielleicht kannst du auch kleinere Schiffe falten?
Verschenke das Schiff an eine Person, der du eine Freude machen möchtest.

Möhrchen hat gemerkt, dass er etwas angestellt hat. Er schreibt Grimm einen Entschuldigungsbrief.

„Das wa ausferseen Es tud mit lait“

- Verbessere Möhrchens Fehler und schreibe die zwei Sätze richtig auf.
Schlage im Wörterbuch nach, wenn du unsicher bist.

- Grimm erklärt, dass jeder Ärger wieder verfliegt. Beende die Vergleiche.

So wie ein Gewitterregen, _____

So wie eine Seifenblase, _____

So wie ein kleiner, fieser Pups, _____



Grimm packt die gebastelten Schiffe in seine Einkaufskörbe und macht sich mit Möhrchen auf den Weg, sie zu verschenken.

Wie reagieren die Menschen auf dieses Geschenk? Schreibe auf.

AB 18 Grimm und Mörchen spielen Schiffe versenken

Grimm und Mörchen verteilen die gebastelten Schiffe im ganzen Ort.



Du hast hier nun die Möglichkeit, das Spiel „Schiffe versenken“ mit einem Partner auszuprobieren. Jeder von euch benötigt das folgende Arbeitsblatt.

In das Raster A verteilst du deine eigenen Schiffe (2 Einer, 2 Zweier, 2 Dreier, 1 Vierer und ein 5er Schiff), ohne dass es dein Partner sieht.

Die Schiffe werden entweder senkrecht oder waagrecht eingetragen. Die Kästchen eines Schiffes müssen in einer Linie bleiben und dürfen nicht um die Ecke gehen. Achtung, die Schiffe dürfen sich nicht berühren.

Wenn ihr damit fertig seid, geht es los. Fragt nach einzelnen Positionen und versucht alle Schiffe des anderen zu finden.

1. Kind fragt z. B.: Was ist im Feld D3?
2. Kind antwortet: (Wenn da kein Schiff eingezeichnet ist) „Wasser“.
(Wenn ein Schiff eingezeichnet ist) „Treffer“.

Wird das letzte Teil des Schiffes erfragt, sagt man „versenkt“.

Das 1. Kind markiert sich die Antwort in dem zweiten Plan, z. B. mit 2 Farben oder mit Kreis und Kreuz. Gespielt wird immer im Wechsel. Nach einem Treffer ist man nochmal dran.

Spielfeld A: eigene Schiffe



Spielfeld B: Schiffe des Partners

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												

AB 19 Grimm und Möhrchen mögen alles, was rund ist

Grimm und Möhrchen erleben gemeinsam viele tolle Abenteuer.
Welches Abenteuer könnten die beiden noch erleben?

 Wähle ein Foto oder eine Überschrift aus und schreibe dazu eine Geschichte auf ein Schmuckblatt.

Fotos zum Auswählen



Überschriften
zum Aus- und Abschneiden



Grimm und Möhrchen
treffen den Osterhasen

Grimm und Möhrchen
feiern Geburtstag

Grimm und Möhrchen
machen ein Fußballturnier

Grimm und Möhrchen
auf großer Wanderung

Grimm und Möhrchen
finden einen Schatz

Grimm und Möhrchen
gehen auf den Flohmarkt

Grimm und Möhrchen
machen Urlaub

Grimm und Möhrchen
feiern Karneval

Grimm und Möhrchen
machen eine Nachtwanderung

AB 20 Grimm und Möhrchen mögen alles, was rund ist

Möhrchen hat vergessen, an was er gerade denkt. Er weiß nur noch, dass es irgendwas Rundes war. Grimm möchte Möhrchen helfen. Er behauptet, dass es tausend verschiedene Sorten von Rundem gibt.



Welche runde Form haben die folgenden Dinge?

Lies im Kapitel 12 nach und vervollständige die Tabelle.

Eier	eirund
Igel	piksrund
Mützen	
Fleischbällchen	
Suppendosen	
Wasserball	
Kleingeld	
Schwimmreifen	
Apfelsinen	
Sommerhut	
Torte	



Kannst du erklären, wie Grimm und Möhrchen diese Wörter gebildet haben?



Schaue dich im Klassenzimmer um und notiere zehn Dinge, die du siehst. Versuche anschließend, genau wie Grimm und Möhrchen, die Art der runden Form zu beschreiben.



(z. B. Brotdose = knusperrund oder Stuhl = sitzrund)

AB 21 Grimm und Mörchen warten auf Weihnachten

Der kleine Zeser feiert zum ersten Mal Weihnachten. Alles ist neu für ihn.



Suche dir drei Partner. Bearbeitet die Fragestellung „Was bedeutet Weihnachten für dich?“ anhand der Placemat-Methode.

- Zunächst schreibt jeder seine Gedanken zur Frage in eines der vier Kästchen.
- Stellt euch anschließend eure Antworten in der Kleingruppe vor.
- Wählt gemeinsam drei Antworten aus, die eurer Gruppe am wichtigsten sind und präsentiert sie der Klasse.

	<p>Was bedeutet Weihnachten für dich?</p>		

- Recherchiert im Internet, wie in anderen Ländern Weihnachten gefeiert wird. Allerdings wird auch in Deutschland nicht in allen Familien Weihnachten gefeiert. Schreibt eure Ergebnisse in Form eines Steckbriefes auf. (Wer bringt die Geschenke?; Welche Traditionen gibt es?; Was wird zu Weihnachten gegessen? ...)

AB 22 Grimm und Möhrchen warten auf Weihnachten

Möhrchen hat noch nie von Weihnachten oder dem Weihnachtsmann gehört. Als der Blumenladen den Adventskranz liefert, stellt der Zesel allerlei lustige Überlegungen an, was dies wohl sein könnte.



Beantworte die folgenden Fragen!

1. Was, glaubt Möhrchen, liegt vor der Haustür?

a) _____

b) _____

c) _____

2. Wie beantwortet Grimm Möhrchens Frage, wozu man einen Adventskranz braucht?

3. Wie nennt der Zesel einen Adventskranz?

4. Was stellt der Zesel letztendlich mit dem Adventskranz an?



5. Stelle dir vor, Möhrchen bekommt einen Adventskalender von Grimm.

Welche lustigen Bezeichnungen könnte der Zesel dafür finden?

AB 24 Abschlussquiz I

Bist du ein richtiger „Zeselexperte“?



Finde es heraus, indem du die Fragen des Abschlussquiz beantwortest.



1. In Möhrchens Koffer befindet sich ...

- Spielzeug. ein dickes Buch. Kleidung.

2. Grimm wohnt in einem Haus mit ...

- einem wilden Garten. einer grünen Tür. einem Balkon.

3. Grimm und Möhrchen lernen sich kennen und wollen gemeinsam...

- Pfannkuchen machen. Kuchen backen. Pudding kochen.



4. Der Buchladen von Grimm heißt ...

- Leseratte. Bücherkiste. Bücherwurm.

5. Aus Altpapier bauen sich Grimm und Möhrchen ...

- eine Rakete. ein Rennauto. ein Flugzeug.

6. Grimms Freund Rudi besitzt ...

- einen Einkaufsladen. eine Grillstube. eine Tankstelle.

7. Nach der Nacht auf dem Schuppendach gibt es zum Frühstück Honigbrot ...

- und Kaffee. und Orangensaft. und Tee.

8. Die Kinder bauen in der Bücherkiste eine Lesehöhle mit Kissen und ...

- Sitzsäcken. Decken. Hängematten.

9. Möhrchen verkleidet sich als Sauberer Hüronimuss ...

- Salbei. Lavendel. Myrrhe.

10. Der Herbst ist da und Grimm und Möhrchen kaufen sich neue ...

- Gummistiefel. Regenschirme. Jacken.



AB 24 Abschlussquiz II

11. Grimm und Möhrchen verteilen im Dorf ...

- Gedichtebumen. Geschichtenschiffe. Liederkränze.

12. Im Café Kuchenstube gibt es heute nur noch ...

- Vanillebällchen. Kürbistorte. Nussecken.

13. Der Adventskranz von Grimm und Möhrchen hängt ...

- an einer Angel. an der Tür. im Schuppen.



Auswertung:

⇒ 11-13 richtige Antworten:

Herzlichen Glückwunsch! Du bist ein richtiger Zeselexperte!

⇒ 5-10 richtige Antworten:

Prima! Du hast im Buch gut aufgepasst!

⇒ unter 5 richtige Antworten:

Ups, ... du hast noch nicht genau genug gelesen.



Denkt euch eigene Quizfragen aus und notiert diese auf einer Karteikarte.

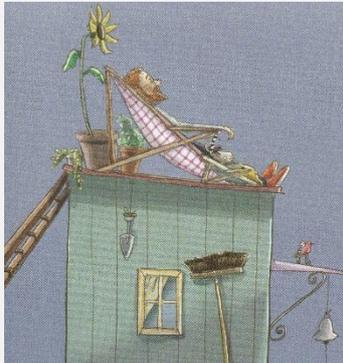
Spielt eine Quizrunde im Plenum oder in der Gruppe.

AB 25 Buchempfehlung

Du hast nun das Buch „Grimm und Möhrchen“ von Stephanie Schneider gelesen. Stell dir vor, du darfst dieses Buch für eure Schulbücherei auswählen.



Schreibe eine Buchempfehlung und beantworte die folgenden Fragen.



Ich empfehle dieses Buch, weil _____

Ich fand die Geschichte...

- spannend lustig gruselig traurig einfach
 schwierig langweilig interessant _____

Dieses Buch ist besonders geeignet für...

- Jungen Mädchen Jungen und Mädchen

Welche Person/Figur hat dir im Buch besonders gut gefallen? Begründe.

Welche Stelle oder welche Illustration hat dir am besten gefallen?

Das hat mir nicht so gut gefallen:

Materialien und Medien

Kapitelübersicht

Leseabschnitte	Inhalt	Überschrift
S.5-14	Der Buchhändler Grimm lernt den Zeser Möhrchen kennen, der plötzlich in seiner Buchhandlung auftaucht und bleibt. Gemeinsam fangen sie an, ihre Erlebnisse und Geschichten aufzuschreiben.	Ein Möhrchen für Grimm
S.15-21	Mit Möhrchen an seiner Seite verfliegt die Zeit im Buchladen sehr schnell und Grimm macht sich mit dem Zeser auf den Weg nach Hause. Möhrchen staunt und hat viele Ideen, was man bei Grimm spielen könnte.	Grimm und Möhrchen gehen nach Hause
S.22-29	Grimm und Möhrchen spielen im Haus. Als sie Pudding kochen wollen, fehlen ihnen noch die Eier. Um diese zu finden, müssen sie nun erstmal aufräumen.	Grimm und Möhrchen machen Kopfstand
S.30-36	Grimm nimmt Möhrchen mit in seinen Buchladen. Dort arbeiten beide gut zusammen. In der Mittagspause lernt Möhrchen die freiwillige Feline kennen, die ihren Suppentopf abholen möchte. Gemeinsam überlegen sie altmodische Wörter und schreiben diese auf Zettel. Bald ist die ganze Bücherkiste mit Wortgirlanden geschmückt.	Grimm und Möhrchen und die vergessenen Wörter
S.37-46	Aus Altpapier und Kartons basteln Grimm und Möhrchen eine große Rakete. Ausgestattet mit Proviant wagen sie dann einen Flug mit der Papprakete.	Grimm und Möhrchen bauen eine Rakete
S.47-59	Rudi, Grimms Freund, kommt zu Besuch und die beiden stehen am Gartenzaun und betrachten das Geschehen auf der Straße. Grimm nimmt Möhrchen mit zu Rudis Tankstelle und zeigt ihm die Waschanlage. Rudi schenkt dem Zeser das Rudimobil, ein kleines rotes Auto.	Grimm und Möhrchen und das „Tankeschön“
S.60-67	Als Möhrchen eines Abends nicht ins Bett gehen möchte, zeigt ihm Grimm viele Möglichkeiten, sich zu beschäftigen, um müde zu werden. Doch nichts hilft. Die beiden stellen jedoch fest, dass alle anderen nachts schlafen.	Grimm und Möhrchen gehen nicht ins Bett
S.68-77	Als eine Frau ein Buch für ein Kind kaufen will, fällt Möhrchen auf, dass kaum Kinder zu Grimm in den Laden kommen. Das will er ändern und lädt alle Kinder ein. Sie stöbern im Laden und lesen sich gegenseitig vor. Grimm ist glücklich.	Grimm und Möhrchen und die Bücherkinder
S.78-84	Möhrchen verkleidet sich als Sauberer Hüronimuss und möchte ein Bad nehmen. Nachdem Grimm alle die gewünschten Gegenstände und Spielsachen mit ins Badewasser getan hat, entscheidet sich Möhrchen doch lieber für eine Dusche unterm Apfelbaum.	Grimm und Möhrchen und das Sauberstück

Leseabschnitte	Inhalt	Überschrift
S. 85-92	Möhrchen bemerkt, dass der Sommer sich verändert. Er lernt die Jahreszeit Herbst kennen und verabschiedet den Sommer mit einer Party.	Grimm und Möhrchen verabschieden den Sommer
S.93-102	Grimm zeigt dem Zesel, wie man Papierschiffe faltet. Möhrchen übt von nun an fleißig, jedoch mit Grimms Geschenkgeschichten. Der findet das anfänglich gar nicht toll, doch schließlich verteilen sie die Geschenkgeschichtenboote im Ort.	Grimm und Möhrchen spielen Schiffe verschenken
S.103-112	An einem Novembermorgen sitzt Möhrchen am Fenster und denkt nach. Als Grimm ihn anspricht, hat er allerdings vergessen, was ihn so beschäftigte. Er weiß nur noch, dass es rund war. Die beiden machen sich auf die Suche nach runden Dingen. Auch die Nussecken im Café bilden schließlich einen kugelrunden Zeselbauch.	Grimm und Möhrchen mögen alles, was rund ist
S. 113-125	Der Zesel backt mit Grimm Weihnachtsplätzchen und lernt die typischen Weihnachtsbräuche kennen. Möhrchen hat sich für den Adventskranz allerdings eine andere Verwendung ausgedacht und angelt so viele Besucher für das Haus mit der schiefen 7. Das Weihnachtsfest feiern die beiden im Kreis ihrer alten und neuen Freunde.	Grimm und Möhrchen warten auf Weihnachten

Lösungen

AB 1

• heißt Feline	• ist ein Zesel und heißt Möhrchen	• heißt Grimm
- ist tapfer, stark und schön	- hat einen fleckigen Koffer dabei	- arbeitet in einem Buchladen
- bringt Grimm einen Topf Suppe	- möchte mit Grimm viele Geschichten erleben	- ist ein heimlicher Dichter
- hat es ständig eilig	- hat ein dickes Buch dabei, um gemeinsame Abenteuer aufzuschreiben	- fühlt sich sehr einsam
- arbeitet bei der Feuerwehr	- ist eine Mischung aus einem Esel und einem Zebra	- ist in Feline verliebt

AB 6:Lösungswort: **Topfstand****AB 7:**

x	Grimm beginnt zu stottern.
	Er schenkt ihr Blumen.
x	Grimms Ohren werden feuerwehrrot.
	Er umarmt Feline.
x	Grimm schenkt ihr sein schönstes Lächeln.
	Er hat ein Gedicht für sie geschrieben.

AB 11:Lösungswort: **Tankeschön****AB 15:**Diese Gegenstände sind **NICHT** in der Badewanne:

Hai, U-Boot, Schildkröte, Waschlappen, Muschel, Badehaube

AB 20:

Eier	eirund
Igel	piksrund
Mützen	kopfrund
Fleischbällchen	happsrund
Suppendosen	rollrund
Wasserball	schlapprund
Kleingeld	klimperrund
Schwimmreifen	bauchrund
Apfelsinen	kullerrund
Sommerhut	sonnenrund
Torte	kürbisrund

AB 22:

1. a) Reserverad für ein Waldauto b) modernes Vogelnest c) Hut mit Belüftung
2. „Der hilft beim Warten und zeigt uns, wann Weihnachten kommt.“ (S. 115)
3. Wennskranz
4. Er befestigt ihn mit einer Angel und einem Springseil am Zaun.

Abschlussquiz:

- | | | |
|--|--|--|
| 1. <input type="checkbox"/> ein dickes Buch. | 2. <input type="checkbox"/> einem wilden Garten. | 3. <input type="checkbox"/> Pudding kochen. |
| 4. <input type="checkbox"/> Bücherkiste. | 5. <input type="checkbox"/> eine Rakete. | 6. <input type="checkbox"/> eine Tankstelle. |
| 7. <input type="checkbox"/> und Tee. | 8. <input type="checkbox"/> Decken. | 9. <input type="checkbox"/> Lavendel. |
| 10. <input type="checkbox"/> Gummistiefel. | 11. <input type="checkbox"/> Geschichtenschiffe. | 12. <input type="checkbox"/> Nussecken. |
| 13. <input type="checkbox"/> an einer Angel. | | |

Impressum

© dtv junior/ dtv Reihe Hanser

<http://www.dtv.de/lehrer>

Idee, Konzeption und Redaktion

Marlies Koenen

INSTITUT FÜR IMAGE+BILDUNG, Leipzig 2023