

AG 1

Höre dir die Geschichte von der kleinen Hexe Trixi genau an. Sie liefert dir alle Informationen, die du benötigst um anschließend das vor dir liegende Bild auszumalen.



Die kleine Hexe Trixi

Die kleine Hexe Trixi, möchte heute einen Zaubertrank zubereiten. Dafür macht sie sich immer ganz besonders hübsch. Denn einen Zaubertrank bereitet sie nicht jeden Tag zu, das sind ganz besondere Tage an denen auch ihr schwarzer Kater Abraxas aufgeregt zuschaut.

Die kleine Hexe Trixi geht also zu ihrem Schrank und nimmt den besonderen gelben Hut, mit dem roten Band heraus. Sorgfältig setzt sie ihn sich auf das schwarze Haar. Der hübsche grüne Seidenschal darf natürlich auch nicht fehlen. Sie schaut sich im Spiegel an und ist schon sehr zufrieden. Sie überlegt, irgendetwas fehlt noch.

Ja natürlich, jetzt fällt es ihr ein. Der blaue Mantel natürlich. Schnell holt sie sich den Mantel und ihr Zauberbuch und geht ans Werk.

Zunächst schichtet sie das braune Holz auf und entzündet das Feuer. Hübsche gelbe und orange Flammen flackern schnell auf. Nun kommt der gelbe Zaubertrankkessel auf das Feuer. Sie schüttet nun sorgfältig all die geheimen Zutaten in den Kessel und rührt und rührt und rührt mit ihrem schwarzen Stock.... lange geht das.

Plötzlich beginnt der Zaubertrank zu schäumen. Ganz still sind die kleine Hexe Trixi und der schwarze Kater Abraxas nun, es wird spannend. Und hört man einen leisen „Plopp“ und der Schaum verfärbt sich grün.

Freudig klatscht die kleine Hexe Trixi in die Hände. Wieder mal ist ihr der Zaubertrank geglückt.

Silke Schneider

Male nun das Bild so an, wie es in der Geschichte beschrieben wurde.



Silke Schneider

AG 2



Geräuschememory

Material: Filmdosen, die mit unterschiedlichen Materialien gefüllt werden (Nudeln, Reis, Zucker, Münzen, Reißnägel, Glaskugel usw.). Davon jeweils zwei gleiche.

Ablauf: Das Spiel wird nach den üblichen Memory-Regeln gespielt. Die Dosen liegen auf dem Tisch, das Kind und der Trainer dürfen im Wechsel zwei Dosen schütteln. Sind es zwei gleiche, gehören sie ihm.

