

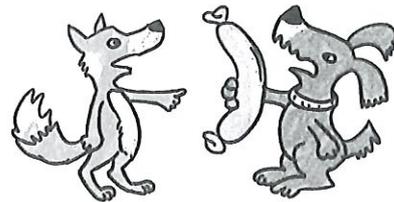
# Ein Drehbuch zu einer Fabel schreiben 1

1 Suche dir einen Partner.



\_\_\_\_\_  
Unterschrift Partnerkind

2 Jeder liest die Fabel zunächst allein.



1. Szene

## Der Affe als Schiedsrichter

Ein Hund und ein Fuchs erblickten gleichzeitig eine schöne große Wurst, die jemand verloren hatte.

Wütend forderte der Fuchs: „Die Wurst gehört mir! Ich habe sie zuerst entdeckt.“

Doch der Hund erwiderte: „Das stimmt nicht! Ich war zuerst bei der Wurst.“

Nachdem sie eine Weile unentschieden darum gekämpft hatten, kamen sie überein, mit der Beute zum klugen Affen zu gehen. Sein Schiedsspruch sollte gültig sein. Sie baten: „Sag du uns, wer von uns beiden die Wurst behalten darf!“

Der Affe hörte den beiden Streitenden aufmerksam zu, als sie ihren Streit schilderten. Dann fällte er mit gerunzelter Stirn das Urteil: „Die Sachlage ist klar. Jedem von euch gehört genau die halbe Wurst!“ Damit zerbrach der Affe die Wurst und legte die beiden Teile auf eine Waage. Das eine Stück war schwerer. Also biss er hier einen guten Happen ab. Nun wog er die Stücke von Neuem. Da senkte sich die andere Schale. Mit einem Biss kürzte er auch diesen Teil. Wiederum prüfte er sie auf Gleichgewicht. Nun musste wieder die erste Hälfte um einen Bissen gekürzt werden. So mühte der Affe sich weiterhin, jedem sein Recht zu schaffen. Die Enden wurden immer kleiner und die Augen von Hund und Fuchs immer größer. Schließlich war die komplette Wurst vom Affen verschlungen.

2. Szene

Mit eingeklemmten Ruten schlichen Hund und Fuchs in verbissener Wut davon. In gehöriger Entfernung fielen sie übereinander her und zerzausten sich. Der Hund warf dem Fuchs vor: „Deinetwegen haben wir nun gar nichts von der Wurst. Du wolltest den Affen um Rat bitten!“ Der Fuchs erwiderte: „Du hast aber auch nichts dagegen gesagt!“

3 a) Wie viele Szenen hat die Fabel? Notiert. 2 Szenen



b) Unterstreicht in der Fabel mit einer Farbe, was die Streitenden sagen und in einer anderen Farbe, was der Affe sagt.

4



Sprecht darüber, welche Requisiten, Kostüme oder Masken ihr braucht, um die Fabel zu spielen. Macht euch Notizen.

Hundekostüm (freiwillig), Fuchskostüm (freiwillig)

1 Wurst, 1 Waage, Affenkostüm (freiwillig)

# Ein Drehbuch zu einer Fabel schreiben 2



5 Ergänzt das Drehbuch. Was sagen die Figuren? Denkt an die Regieanweisung.

Szene: 1	Personen: Hund und Fuchs	Requisiten: 1 Wurst
----------	--------------------------	---------------------

Fuchs und Hund streiten sich um eine Wurst.  
 F (fordernd): Die Wurst gehört mir! Ich habe sie zuerst entdeckt.  
 H (wütend): Das stimmt nicht! Ich war zuerst bei der Wurst!  
 F: Wir sollten zum Affen gehen und ihn entscheiden lassen.  
 H: Ja, das sollten wir.  
 Fuchs und Hund gehen zum Affen.  
 \* Fuchs und Hund kämpfen und geben unentschieden auf.



6 Schreibt zur zweiten Szene das Drehbuch.

Szene: 2	Personen: Hund, Fuchs und Affe	Requisiten: Wurst, Waage
----------	--------------------------------	--------------------------

Fuchs und Hund kommen zum Affen und geben ihm die Wurst.  
 F+H: Sag du uns, wer von uns beiden die Wurst behalten darf.  
 Affe hört aufmerksam zu, runzelt die Stirn und fällt Urteil.  
 A: Die Sachlage ist klar. Jedem gehört die halbe Wurst.  
 Affe teilt die Wurst, legt sie auf die Waage und beißt immer mehr davon ab bis sie ganz weg ist. Hund und Fuchs gehen enttäuscht und  
 H: Deinetwegen haben wir nun gar nichts mehr von der Wurst.  
 F: Du hast doch auch nichts dagegen gesagt!



7 Übt die Fabel mit verteilten Rollen zu spielen.

Spielt sie eurer Klasse vor.

\* prügeln sich.

## Gedicht und Sachtext vergleichen

- ① Lies das Gedicht und den Sachtext.

### Die Schwalben

von Helmut Stöhr

Die Schwalben im Pferdestall baun sich ein Nest.

Sie kleben's mit Spucke am Dachbalken fest.

Frau Schwalbe ist fleißig, sie drückt und sie drückt,  
legt fünf kleine Eier. Na, das ist geglückt!

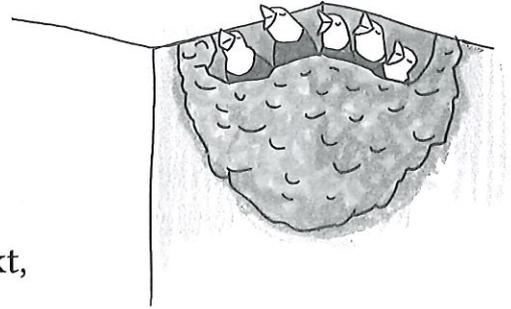
Dann brüten sie beide, Mama und Papa.

Bald schlüpfen fünf hungrige Schwälbchen. Hurra!

Die Eltern holn Futter, holn Fliege und Mück'.

Da werden die Kinder schön groß und schön dick.

Nun lernen sie fliegen und segeln ums Haus  
und dann in die lockende Ferne hinaus.



### Schwalben

Schwalben kehren im Frühling aus dem Süden zurück. Dann bauen sie ihre Nester geschützt an Haus- und Scheunenwänden. Dazu vermischen sie Lehmklumpen mit Speichel und Halmen. Die Nester halten viele Jahre.

Zwei- bis dreimal im Jahr brüten die Schwalben und ziehen jeweils etwa fünf Jungen auf. Schwalben gelten als Wettervorhersager:

Wenn Hochdruck – also gutes Wetter – herrscht, fliegen die Schwalben hoch am Himmel. Dort finden sie dann ihre Nahrung wie Mücken und Fliegen.

Herrscht Tiefdruck, befinden sich die Insekten in Bodennähe. Also fliegen auch die Schwalben tief und kündigen somit schlechtes Wetter an.

- ② Vergleiche das Gedicht mit dem Sachtext.



a) Markiere die Inhalte, die in beiden Texten gleich sind.

b) Unterstreiche Informationen, die du nur im Sachtext erhältst.

- ③ Was bedeutet im Gedicht:



fliegen ... in die lockende Ferne hinaus?

Schreibe deine Vermutung ins Heft.

Die Jungen werden erwachsen  
und gründen später selbst eine  
Familie und ziehen im Herbst  
in den Süden zum Überwintern.

# Sich einen langen Text erschließen

1 In welchen Zeilen findest du diese Sätze?

- a) Bo spürte einen kalten Luftzug. Zeile: 9-10
- b) „Was für eine Überraschung.“ Zeile: 27
- c) „Aber die ist ja ganz leer!“ Zeile: 35
- d) Alle warteten. Zeile: 51
- e) Plopp suchte in ihren Taschen. Zeile: 80

Damit du die Aufgaben lösen kannst, lies die Geschichte **Die Geisterbibliothek** im Heft **Lesen** auf Seite 72 bis 74.



2 Was kommt in der Geschichte, die Bo aus ihrem Buch vorliest, **nicht** vor. Markiere.



- |                            |                 |                                     |
|----------------------------|-----------------|-------------------------------------|
| fürchterliche Stindefüße ✓ | hoher Turm ✓    | <del>dunkle und düstere Höhle</del> |
| Socken mit Erdbeergeruch ✓ | Hexe ✓          | nächtlicher Himmel ✓                |
| <del>Schulbücherei</del>   | Wäscheklammer ✓ | Katze ✓                             |
|                            |                 | Schielaugen ✓                       |

3 a) Welche Wörter und Ideen finden die Geister für eine neue Geistergeschichte?

Geist, schaurig heulen, geheimnisvolle schleichende Schatten,  
Schielaugen, Spinnenhauch

b) Welche Wörter fallen dir für eine Geistergeschichte ein?  
Notiere mindestens drei Wörter.

dunkel, gruselig, Vollmond, Gespenst, Wald, Schloss, Kettenrasseln

4 Als Bo ihr Erlebnis in ihr Tagebuch schreibt, geraten einige Sätze durcheinander. Schreibe die Ziffern 1 bis 4 für die richtige Reihenfolge in die Kreise.

- 3 Ich las ihnen aus meinem Buch vor.
- 2 Dort begrüßten mich drei freundliche Geister.
- 4 Alle Geister und ich haben neue Geschichten erfunden.
- 1 Gestern Abend bin ich in einer Geisterbibliothek gewesen.

# Rätsel zum Text lösen

1 Wie heißen die Geister aus der Geschichte **Die Geisterbibliothek**?

Lulatsch, Plopp, Toffiefee

Damit du die Aufgaben lösen kannst, lies die Geschichte **Die Geisterbibliothek** im Heft **Lesen** auf Seite **54** bis **56**



2 Lies die Aussagen. Kreuze an, ob sie wahr oder falsch sind. Schreibe den Lösungsbuchstaben an die richtige Stelle im Lösungswort.

	w	f	einsetzen bei Feld
Bo war früh ins Bett gegangen.	<input checked="" type="checkbox"/> G	<input type="checkbox"/> Z	1
In ihrem Buch ging es um eine Hexe mit Stinkepupsen.	<input type="checkbox"/> A	<input checked="" type="checkbox"/> E	2, 10, 13
Bo konnte sehen, wie sie durch die Schlafzimmerwand flog.	<input type="checkbox"/> I	<input checked="" type="checkbox"/> S	3
Drei Geister begrüßten sie freundlich.	<input checked="" type="checkbox"/> C	<input type="checkbox"/> T	4, 7
Die Geister haben keine eigenen Bücher.	<input checked="" type="checkbox"/> H	<input type="checkbox"/> E	5, 8
Bo war wütend und weigerte sich, aus ihrem Buch vorzulesen.	<input type="checkbox"/> B	<input checked="" type="checkbox"/> I	6, 14
In dem Turm gab es noch viele andere Geister.	<input checked="" type="checkbox"/> T	<input type="checkbox"/> D	9, 15
Plopp suchte in ihrem Umhang nach einer Geschichte.	<input type="checkbox"/> V	<input checked="" type="checkbox"/> N	11
Gemeinsam erfanden Bo und die Geister viele Geistergeschichten.	<input checked="" type="checkbox"/> Z	<input type="checkbox"/> G	12

Lösungswort:

G E S C H I C H T E N Z E I T  
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

3 a) Wer ruft dieses Lösungswort?

Plopp

b) Was passiert nach dem Ausruf?

Viele Geister kommen dazu, um die Geschichte zu hören.