



Kinderseite

VON LISA ZELLER

Rätsel malen

Komm und hör mir einmal zu,
ich mal' ein Viereck,
die Augen malst du.
Die Nase – ein Strich,
die male ich.
Der Mund
ist ein halbes Rund.
Nun kommt noch ein langes Band daran
mit Schleifen, daß er auch fliegen kann.
Ist das ein Starmatz? Eine Krähe? Ein Storch?
Nein, nein, kein Vogel horch nur, horch!
Doch kann er auch fliegen und Reisen machen!

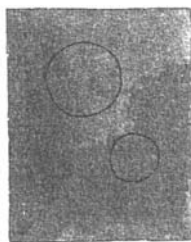


Sonnenblumen, die nicht verblühen

Du brauchst:

- 1 Bogen Tonpapier (schwarz)
- Krepppapier (gelb)
- Seidenpapier (braund und grün)
- Klebstoff
- Schere
- Zeichenstift

1. Zeichne Kreise für die Samenstände der Sonnenblume auf das schwarze Tonpapier.



2. Schneide aus dem Krepppapier viele Blütenblätter, sie dürfen ruhig verschieden groß sein. Lege das Krepppapier in mehreren Lagen übereinander, dann erhältst du bei jedem Schnitt gleich mehrere Blüten auf einmal.



3. Klebe an den Rand des Tonpapierkreises eine Reihe Blütenblätter. Ist der Kreis geschlossen, klebst du einen zweiten und dritten Kranz - bis die Sonnenblume richtig strahlt.



4. Jetzt formst du aus braunen Seidenpapierschnipseln kleine braune Kugeln - das sind die Samen. Klebe die Kugeln in den Kranz aus Blütenblättern.



5. Schneide die Stiele und Blätter aus grünem Seidenpapier und klebe sie auf das Tonpapier. Wenn du die Blätter nur am Stiel festklebst, sehen sie besonders echt aus!

Vom Herbstwind in den Bäumen

Text: Barbara Cratzius
Musik: Ludger Edelkötter

Sau - se, brau - se, wil - der Wind, sau - se, brau - se,
wil - der Wind, wirf die Blät - ter ab ge - schwind,
wirf die Blät - ter ab ge - schwind! Bun - te Blät - ter
im - mer mehr sau - sen, schwe - ben hin und her.
Hui, so saust der Wind, hui, so saust der Wind.

Rischel, raschel, Blatt für Blatt,
bis der Baum kein Laub mehr hat.
Bunte Blätter immer mehr
sausem, schweben hin und her.
Hui, so saust der Wind,
hui, so saust der Wind.



Da ist ein ...

Da ist ein Fuß für die Strümpfe,
und da ist ein Fuß für die Schuh,
und da ist ein Fuß für die Stiefel.
Hast du drei Füße? Nanu!

Da ist der Kopf für die Haube,
und da ist der Kopf für den Hut,
und da ist der Kopf für die Kappe.
Hast du drei Köpfe? Auch gut!

Da ist die Hand für die Schaufel,
und da ist die Hand für den Sand,
und da ist die Hand für das Küberl.
Hast du drei Händ'? Allerhand!

Da ist der Bauch für die Suppe,
und da ist der Bauch für das Brot,
und da ist der Bauch für die Knödel.
Hast du drei Bäuche? Sapperlot!

Memory-Spielregel
Alle Karten werden vorsichtig gemischt und mit den Blättern nach unten auf den Tisch gelegt. Derjenige, der an der Reihe ist, darf immer zwei Karten aufdecken. Hat er ein Blatt-Paar gefunden, darf er es behalten und noch so lange aufdecken, bis er zwei ungleiche Karten erwischt. Diese werden umgedreht und auf den Tisch zurückgelegt, und der nächste ist an der Reihe. Wer die meisten Blatt-Paare hat, ist Sieger.