

Liebe Lehrerin, lieber Lehrer,

dieses Unterrichtsmaterial ist speziell auf die Boardstory und das Buch
"Drei miese, fiese Kerle" von **Paul Maar** ausgelegt.

Die Arbeitsblätter unterstützen Lesekompetenz und Textverständnis und bieten Schreib Anregungen. Die Arbeitsblätter sind voneinander unabhängig und können einzeln eingesetzt werden. Es gibt zwei differenzierte Arbeitsblätter sowie Vorschläge für Partner- und Gruppenarbeit.

AB	Kommentar zu weiteren Lernmöglichkeiten	
1	Aufgabe 1 fördert das Leseverständnis. Aufgabe 2 regt zum Lesen und sinnhaften Schreiben an.	Leistungsschwächere Kinder 
2	Aufgabe 1 fördert das Leseverständnis. Aufgabe 2 dient der Erweiterung der Schreibkompetenz.	Leistungsstärkere Kinder 
3	Aufgabe 1 sichert das Textverständnis ab.	
4	Aufgabe 1 fördert die Lesekompetenz. Aufgabe 2 unterstützt die Sprechkompetenz und schult das kreative Schreiben. Aufgabe 3 regt dazu an, eigene Projekte zu präsentieren.	Partner- und Gruppenarbeit 

Hinweis: Dieses Arbeitsblatt ist digital editierbar. Die Lösungswege wurden z. T. angepasst. Beim Ausdrucken dieser Arbeitsblätter verschwinden digitale Eingabe- oder Dropdownfelder sowie Anweisungen, die sich speziell aufs digitale Ausfüllen beziehen, automatisch. So können Sie es auch im Präsenzunterricht nutzen. Schauen Sie sich nach Bedarf die Druckvorschau an.



1. Ein neues Ungeheuer

Lies die Sätze und male dann das Ungeheuer.

1. Das Ungeheuer hat einen dicken Bauch.
2. Es hat einen kleinen Kopf.
3. Seine Zähne sind spitz.
4. Es hat lange Krallen.



2. Was ist eigentlich ein Ungeheuer?

Lies die Sätze und fülle die Lücken aus. Es gibt viele Möglichkeiten!

Ein Ungeheuer ist _____ und _____.

Es hat _____.

Besonders gruselig ist sein _____,

weil _____.

Es hat riesige _____ und kleine _____.

Wenn ich ein Ungeheuer sehe, dann _____

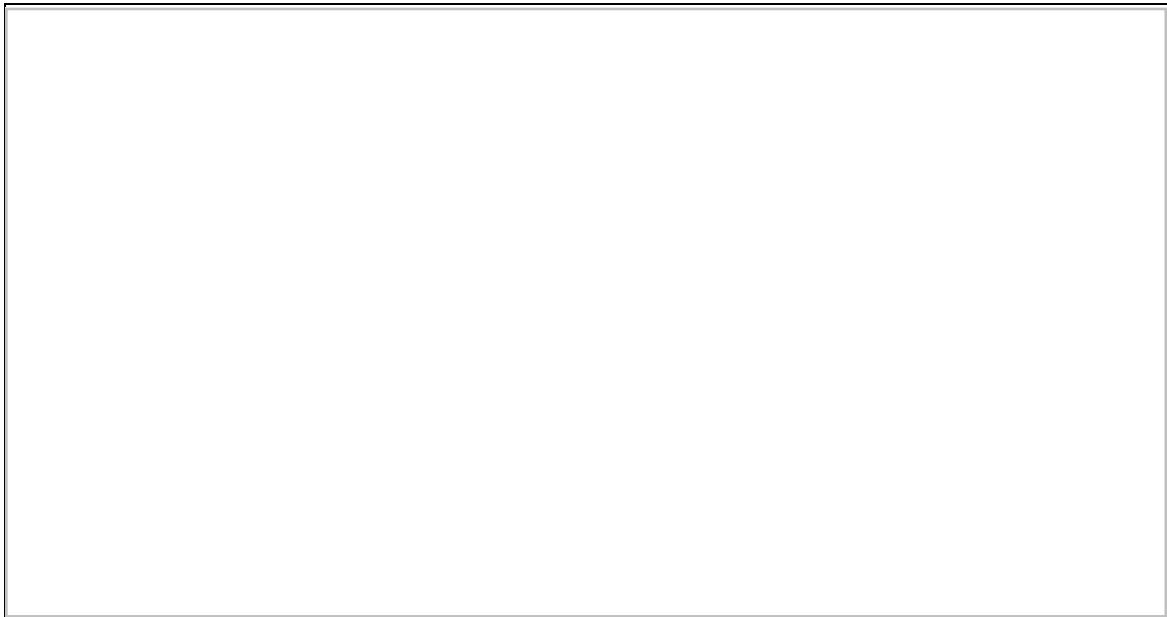
_____.



1. Ein haariges Ungeheuer

Lies die Sätze und male dann das Ungeheuer.

1. Das haarige Ungeheuer hat einen dicken Bauch und eine winzige Nase.
2. Seine Füße sind blau.
3. Es hat einen kleinen Kopf und spitze Zähne.
4. Das Ungeheuer hat viele Warzen und Haarbüschel.
5. Seine Krallen sind lang und gelb.



2. Die Monsterkatze

Am nächsten Morgen steht in der Zeitung ein Artikel über die Monsterkatze. Schreibe auf, was in der Zeitung stehen könnte.



Rätsel

Findest du die richtigen Antworten auf die Fragen? Aus den Buchstaben der richtigen Antworten ergibt sich ein Lösungswort.

1. Wo hausen die drei wüsten Gespenster?

- K In einer dunklen Höhle.
- F Im Haus von Konrad.
- S Im rußigen Schloss.



2. Als Konrad beschließt, die Gespenster fertig zu machen, sagt sein Vater:

- E "Sehr gute Idee!"
- R "Bleib lieber hier!"
- I "Das kommt nicht in Frage!"

3. Warum verziehen die Gespenster wütend ihr Gesicht?

- I Konrad nennt sie "Angeber, Wichtigtuer und Großmaul."
- A Konrad läuft vor ihnen weg.
- T Konrad bewirft sie mit Eiern.

4. Wie bringt Konrad das Ungeheuer zum Lachen?

- H Er schneidet Grimassen.
- F Er kitzelt es unter dem Fuß.
- L Er tanzt auf Zehenspitzen.

5. Welches Monster gibt es jetzt in der Gegend von Konrads Haus?

- N Ein unheimliches Ungeheuer.
- E Eine karierte Monsterkatze.
- P Ein widerliches Gespenst.

Lösungswort: _ _ _ _ _



1. Seltsame Sätze

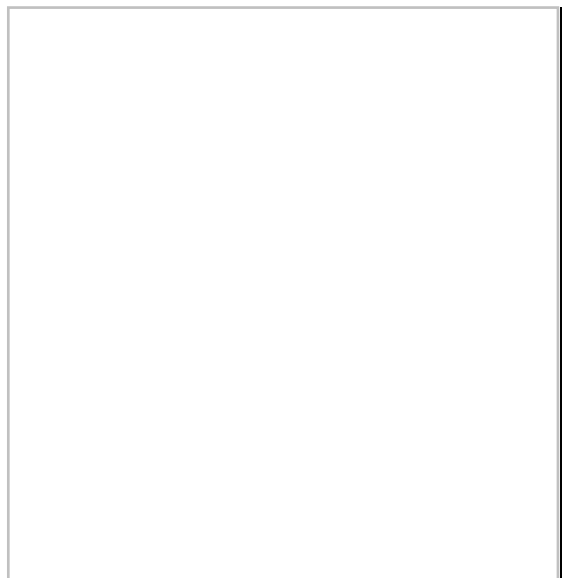
Lest gemeinsam laut den Text. Der bleiche Nachtmahr hat in jedem Satz ein überflüssiges Wort versteckt. Markiert es gelb.



1. Die Gespenster dunkel leben im rußigen Schloss.
2. Hinter der weißen Tür schaurig wohnt der bleiche Nachtmahr.
3. Konrad geht durch die Hintertür in das Schloss schleichen.
4. Die karierte Katze hat eine hohe Stimme leise.
5. Konrad auf wirft eine Anti-Gespensterkugel.
6. Der Nachtmahr wird flüssig und bildet eine nass Pfütze.
7. Konrad muss das Ungeheuer unter Sohle dem Fuß kitzeln.
8. Ein Wanderer hat eine karierte Monsterkatze riesig gesehen.

2. Nützliche Erfindungen

Anti-Gespensterkugeln sind sehr nützlich. Denkt euch zusammen eine Erfindung aus, mit der man Gespenster vertreiben könnte. Beschreibt sie und malt daneben ein kleines Bild.



3. Eure Erfindungen

Präsentiert euch gegenseitig eure Erfindungen aus Aufgabe 2.