

Watgelif?

1) Zauberstaf bastelen

2) Déieren aus dem Buch

3) Kressi Kressa Zauberhutt?

Bei dëser Aktivitéit ass et fir d'Kanner flott, sech passend ze verkleeden:

D'Kressida kann en Hutt an en Zauberstaf hunn. Mat kartrongs Tellere kann een zimlech einfach a séier eng Déiereverkleedung bastelen.

Hannert all Déier ass Plaz, fir d'Nimm vun de Kanner hinzeschreiwen, déi dës Zeen gespillt hunn oder fir e QR-Code mat dem passende Video hinzepechen.

4) Wat ass mat aneren Déiere geschitt?

5) Erziel d'Buch weider a gewann eppes!

Mol an déi lenks Këscht en Déier a schreif/mol säi Wonsch an d'Denkblos.

Schreif an déi riets Këscht, wat d'Kressida seet! Et muss erklären, firwat dëst Déier haut esou ausgesäit wéi et ausgesäit. Vlächicht wëssen d'Kanner jo, firwat de Flamingo rosa Fiederer huet oder firwat de Papagei faarweg ass. Oder firwat d'Maus e laange Schwanz huet...

Är beschte Klasseniddi kann den Titulaire op folgend Adress schécken:

Isabelle Hild
425, rte de Longwy
L-1941 Luxembourg

Eng Foto kann och op dës Mailadress geschéckt ginn:

hildisa@yahoo.de

Wann et eng flott, nei Iddi ass, da gött et e kleng Kaddo fir d'Klass.

6) Erfann selwer eng witzeg Geschicht a stell se denger Klass vir!

Erfann mat Reimwierder kleng „Kressida“-Geschichten a spill se virun der Klass vir!

An dëser Geschicht muss et keen Déier sinn, dat sech eppes wënscht. Et kann och einfach e Jong oder e Meedche sinn, dat dem Kressida begéint a sech eppes wënscht.

Z.B.:

1) D'Mamma gesäit doheem d'Kressida um Kannapee setzen. Si wënscht sech e schéinen Dësch fir an d'Stuff. Op eemol läit um Buedem e schéine Fësch.

2) De Jempi gesäit um Heemwee d'Kressida. Hie wënscht sech e brongen Hond an op eemol huet hien e bronge Mond. Ënnen um Blat ass eng Këscht, fir e QR-Code mam Video vun der Virstellung hinzepechen oder fir de Kanner e Kommentar ze schreiwen.

7) Reimwierder fannen a Memory spillen

8) Ausmolbiller

Numm: _____

Datum: _____

Zauberstaf bastelen

1) Sich am Bësch en Aascht, aus deem s du en Zauberstaf bastele kanns. E soll net ze déck sinn, zimmlech riicht an ongeféier esou laang wéi vun denge Fangerspëtzt bis bei däin lelebou.



2) Du sichts dir eng ganz schéin, blénkeg Woll a wéckels se als Grëff ëm däin Aascht. De Wupp muss ee mat der Pechpistoul befestegen.



3) Mat enger anerer Woll verschéiners du däi Grëff an och d'Spëtzt vum Zauberstaf.

Hei kanns du ganz kreativ sinn, an den Zauberstaf soll genau esou sinn, wéi s du e wëlls hunn. Denk drun, de Wupp mat der Pechpistoul festzemaachen.



4) Mat Glitterglue kanns du nach faarweg Detailer op däin Zauberstaf molen.



5) Elo kann den Zauberstaf scho benotzt ginn.

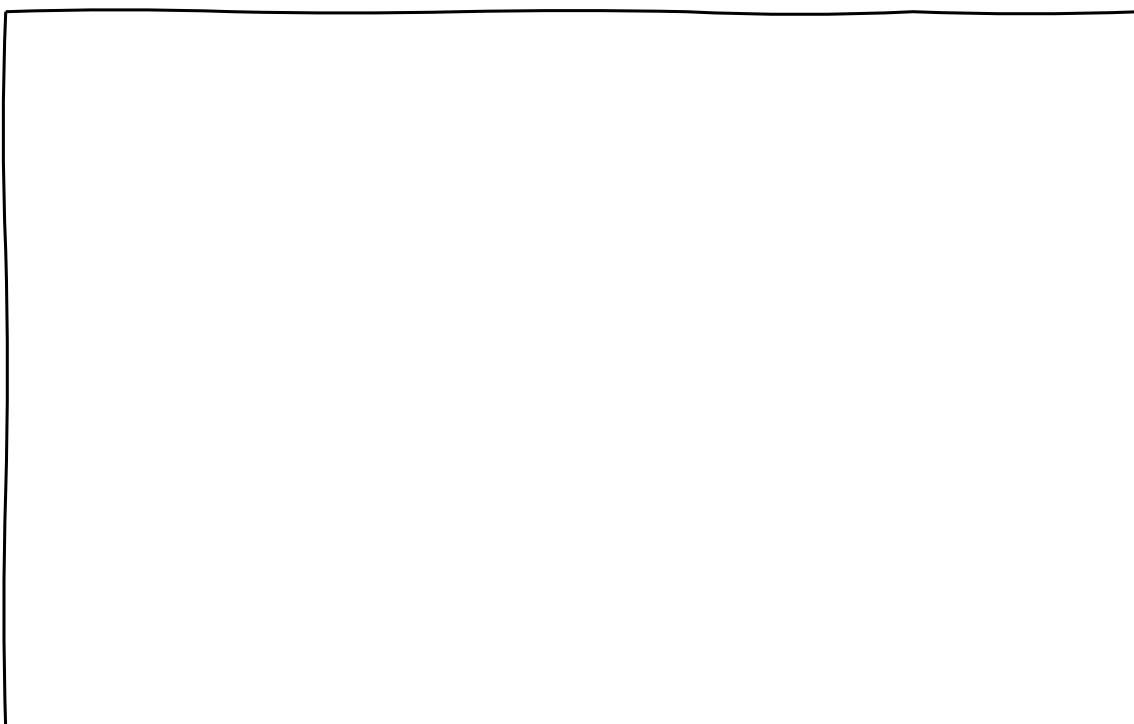


**Kressi, Kressa Zauberhutt,
maach et séier, maach et gutt!**

6) Et kann een den Zauberstaf awer och nach mat Pärelen oder anerem Schnickschnack verschéinere.
Et ass just wichtig, dass däin Zauberstaf DIR gefällt, soss verléiert e seng Zauberkraaft.



7) Hei kanns du eng Foto vun dengem Zauberstaf oppechen.

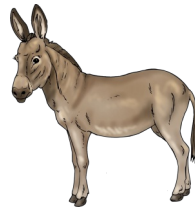
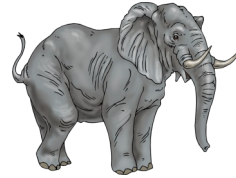
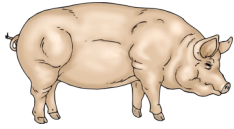


Numm: _____

Datum: _____

Déieren aus dem Buch

Ëmkrees all déi 9 Déieren, déi am Buch verzaubert ginn!



Numm: _____

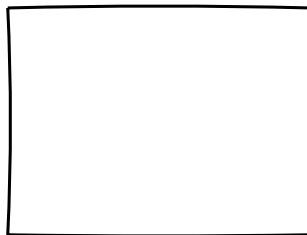
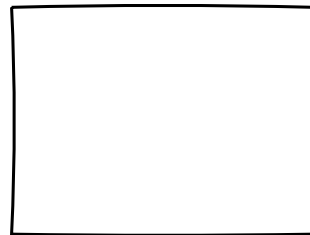
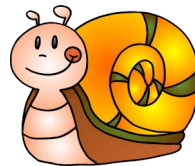
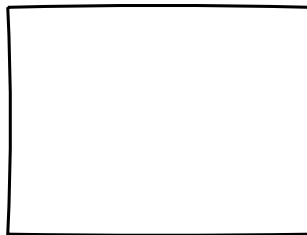
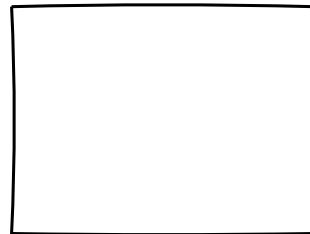
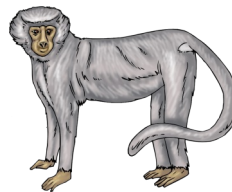
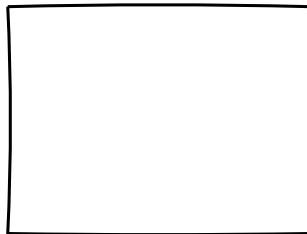
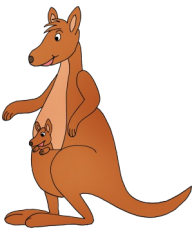
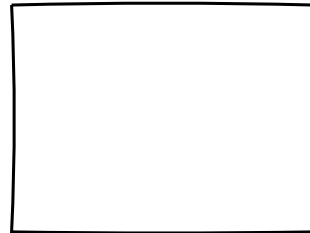
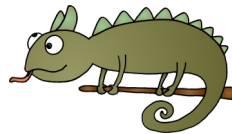
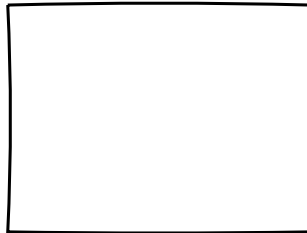
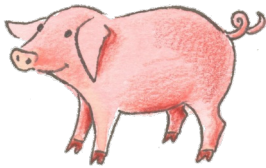
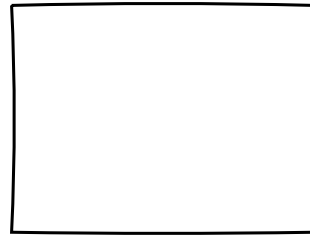
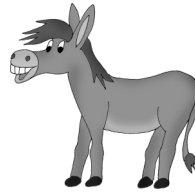
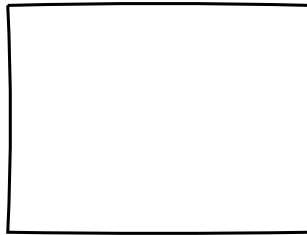
Datum: _____

Kressi, Kressa Zauberhutt...

Sich der mat engem Partnerkand eng Zeen aus dem Buch eraus a spill se no.

Deen ee spillt d'Déier, deen aneren d'Kressida.

Denk drun, den Zaubersproch richteg opzesoen.



Numm: _____

Datum: _____


Wat ass mat aneren Déiere geschitt?

Zum Schluss vum Buch gëtt gesot, dass d'Kressida nach aner Déiere verzaubert huet.


Looss dir dës Sätz virlesen an iwwelee, wat d'Kressida kéint verstan hunn. Wann s du net selwer drop kënnst, kënnen dir d'Biller op dem anere Blat hëllef.

Schneit dës Biller duerno aus a pech se op déi richteg Plaz.

	„Wat wier dat schéin, fir kënnen <u>haart ze päifen!</u> “	„Watgelif? Du wiers schéi mat <input data-bbox="1114 752 1423 907" type="text"/> !“
	„O nee, ech loosse beim Fierwen all meng Eeër falen. Ech hätt gär <u>méi grouss Hänn!</u> “	„Watgelif? Du häss gär <input data-bbox="1098 1016 1407 1171" type="text"/> !“
	„Ëmmer muss ech Tunnelle duerch dee ganze Buedem buddelen.. Ech hätt gär <u>manner ze dinn!</u> “	„Watgelif? Du wéilts gär <input data-bbox="1098 1317 1407 1471" type="text"/> !“
	„Am Wanter ass et mir dacks kal. Ech hätt gär <u>Gezei!</u> “	Watgelif? Du häss gär e <input data-bbox="1098 1619 1407 1774" type="text"/> !“
	„Mäi Gequaaks kléngt fuerchtbar. Kéint ech nëmme <u>besser</u> sangen!“	Watgelif? Du wéilts gär besser <input data-bbox="1136 1917 1445 2072" type="text"/> !“


Gewei 

 grouss
Zänn

manner
gesinn 

schwaarze
Sträifen 

sprangen 


Gewei 


 grouss
Zänn


manner
gesinn 

schwaarze
Sträifen 

sprangen 

Gewei 


 grouss
Zänn


manner 

schwaarze
Sträifen 

sprangen 

Gewei 

 grouss
Zänn

manner 

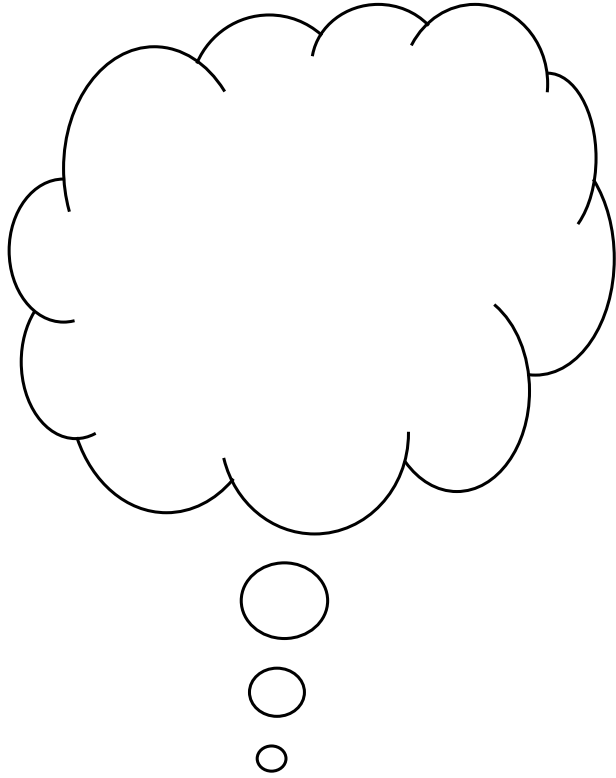
schwaarze
Sträifen 

sprangen 

Numm: _____

Datum: _____

Erziel d'Buch weider a gewann eppes!



Watgelift?



Numm vun der Schoul:

.....

Adres vun der Schoul:

.....

.....

Klass vum:

Cycle:

Eventuell Telefonsnummer vun der Klass:

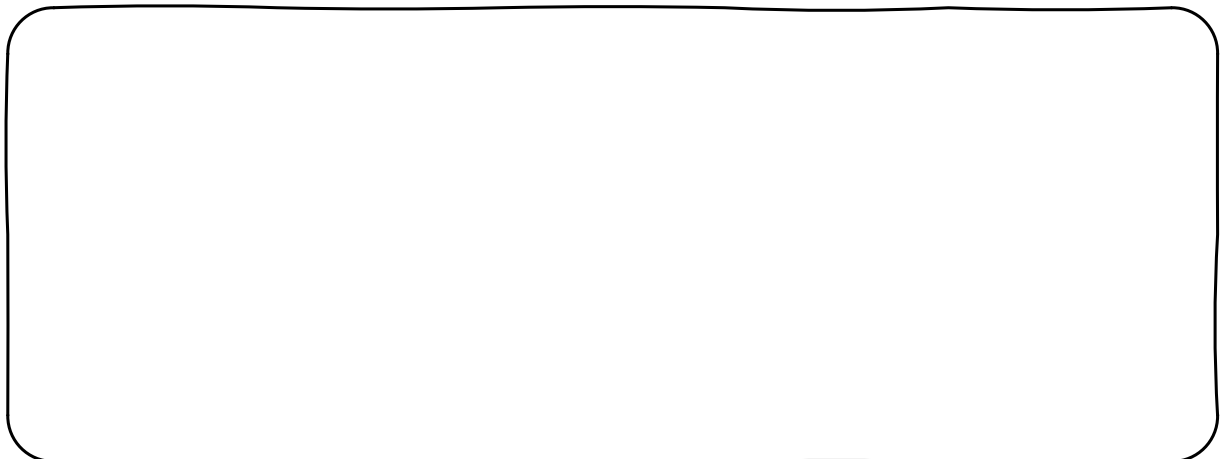
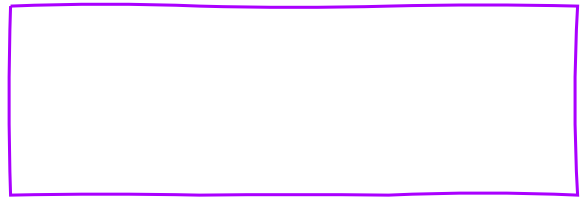
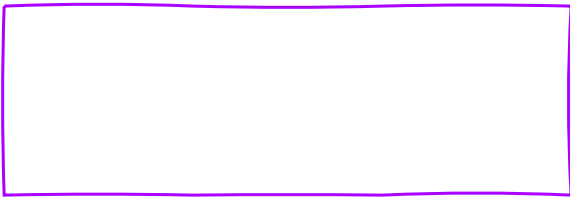
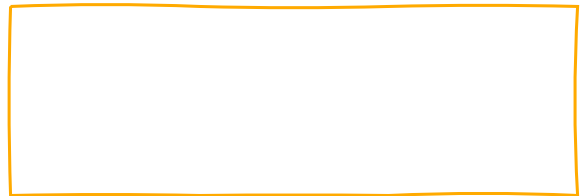
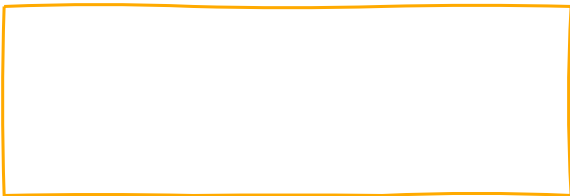
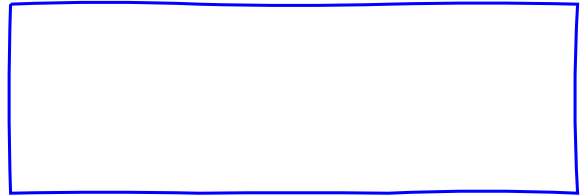
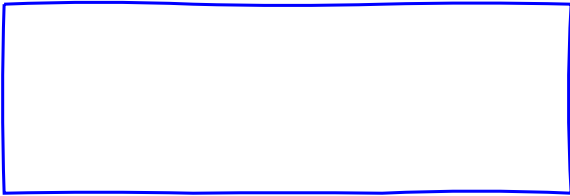
Emailadress vum Titulaire:@.....

Numm: _____

Datum: _____

Erfann selwer eng „Kressida“-Geschicht!

Sich fir d'alleréischt mat dengem Partner zwee Reimwieder!
Stell duerno deng Kressida Geschicht virun der Klass vir.



Fann déi richteg Reimwierder a spill Memory

Sich déi passend Reimwierder a mol se passend faarweg. Schneit d'Kärtercher duerno aus a spill an engem klengen Grupp Memory.



Fann déi richteg Reimwierder a spill Memory

Hei fënns du nach a puer Biller fir faarweg ze molen!