

Watgelif?

1) Zauberstaf bastelen

2) Déieren aus dem Buch

3) Kressi Kressa Zauberhutt?

Bei dieser Aktivität ass et fir d'Kanner flott, sech passend ze verkleeden:

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

Hannert all Déier ass Plaz, fir d'Nimm vun de Kanner hinzeschreiwen, déi dës Zeen gespilt 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 lénks Këscht en Déier a schreif/mol säi Wunsch an d'Denkblos.

Schreif an déi riets Këscht, wat d'Kressida seet! Et muss erklären, firwat dës Déier haut esou ausgesäit wéi et ausgesäit. Vlächent 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 gëtt et e kleng Kaddo fir d'Klass.

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

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

An dieser Geschichte 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) Reimwieder 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.

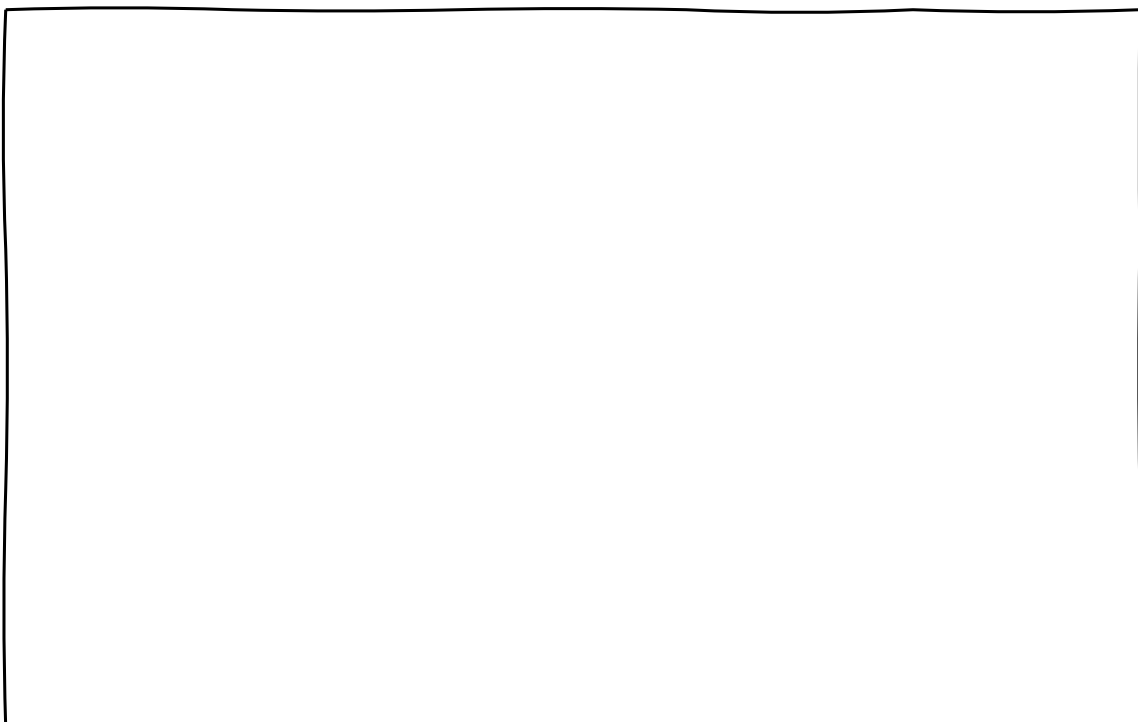


**Kressi, Kressa Zauberhutt,
maach et séier, maach et gutt!**

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



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

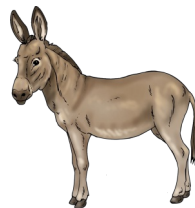
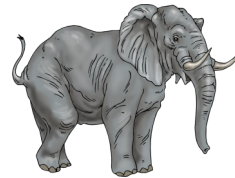
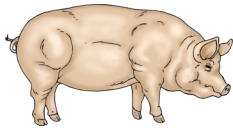


Numm: _____

Datum: _____

Déieren aus dem Buch

Ëmkrees déi 9 Déieren, déi am Buch verzaubert ginn!



Numm: _____

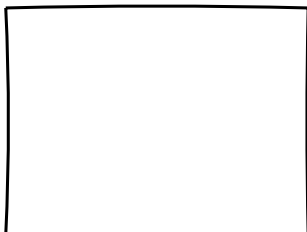
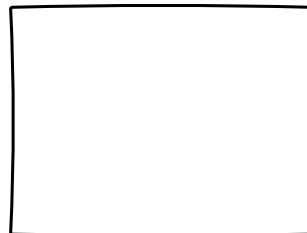
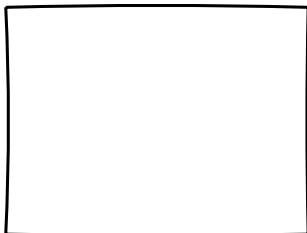
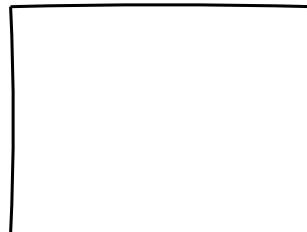
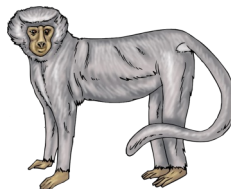
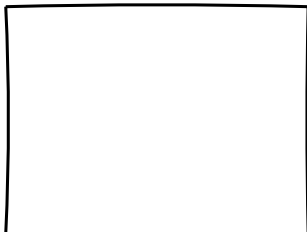
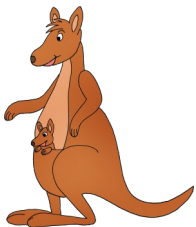
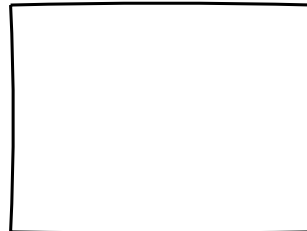
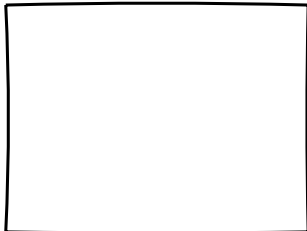
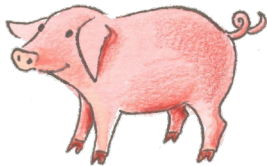
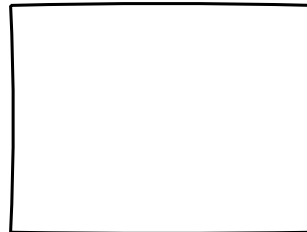
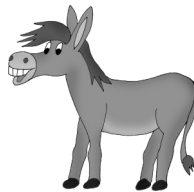
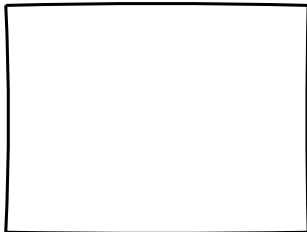
Datum: _____

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 iwwerlee, wat d'Kressida kéint verstan hunn. Wann s du net selwer dropkënns, kënnen dir d'Biller op dem anere Blat hëllefen.

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

	„Wat wier dat schéin, fir kënnen <u>haart ze päifen!</u>“	„Watgelift? Du wiers schéi mat !“
	„O nee, ech loosse beim Fierwen all meng Eeër falen. Ech hätt gär <u>méi grouss Hänn!</u>“	„Watgelift? Du häss gär !“
	„Ëmmer muss ech Tunnellen duerch dee ganze Buedem buddelen. Ech hätt gär <u>manner ze dinn!</u>“	„Watgelift? Du wéilts gär !“
	„Am Wanter ass et mir dacks kal. Ech hätt gär <u>Gezei!</u>“	Watgelift? Du häss gär e !“
	„Mäi Gequaaks kléngt fuerchtbar. Kéint ech nëmme besser <u>sangen!</u>“	Watgelift? Du wéilts gär besser !“

Gewei



grouss
Zänn

manner
gesinn



schwaarze
Sträifen



sprangen



Gewei



grouss
Zänn

manner
gesinn



schwaarze
Sträifen



sprangen



Gewei



grouss
Zänn

manner
gesinn



schwaarze
Sträifen



sprangen



Gewei



grouss
Zänn

manner
gesinn



schwaarze
Sträifen



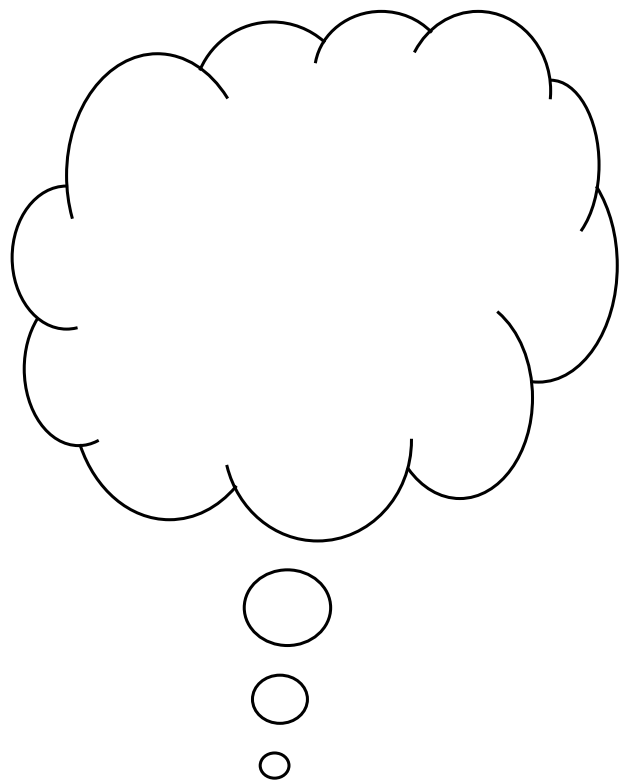
sprangen



Numm: _____

Datum: _____

Erziel d'Buch weider a gewann eppes!



Watgelif?



Numm vun der Schoul:

.....

Adress vun der Schoul:

.....

.....

Klass vum:

Cycle:

Eventuell Telefonsnummer vun der Klass:

Emailadress vum Titulaire:@.....

Numm: _____

Datum: _____

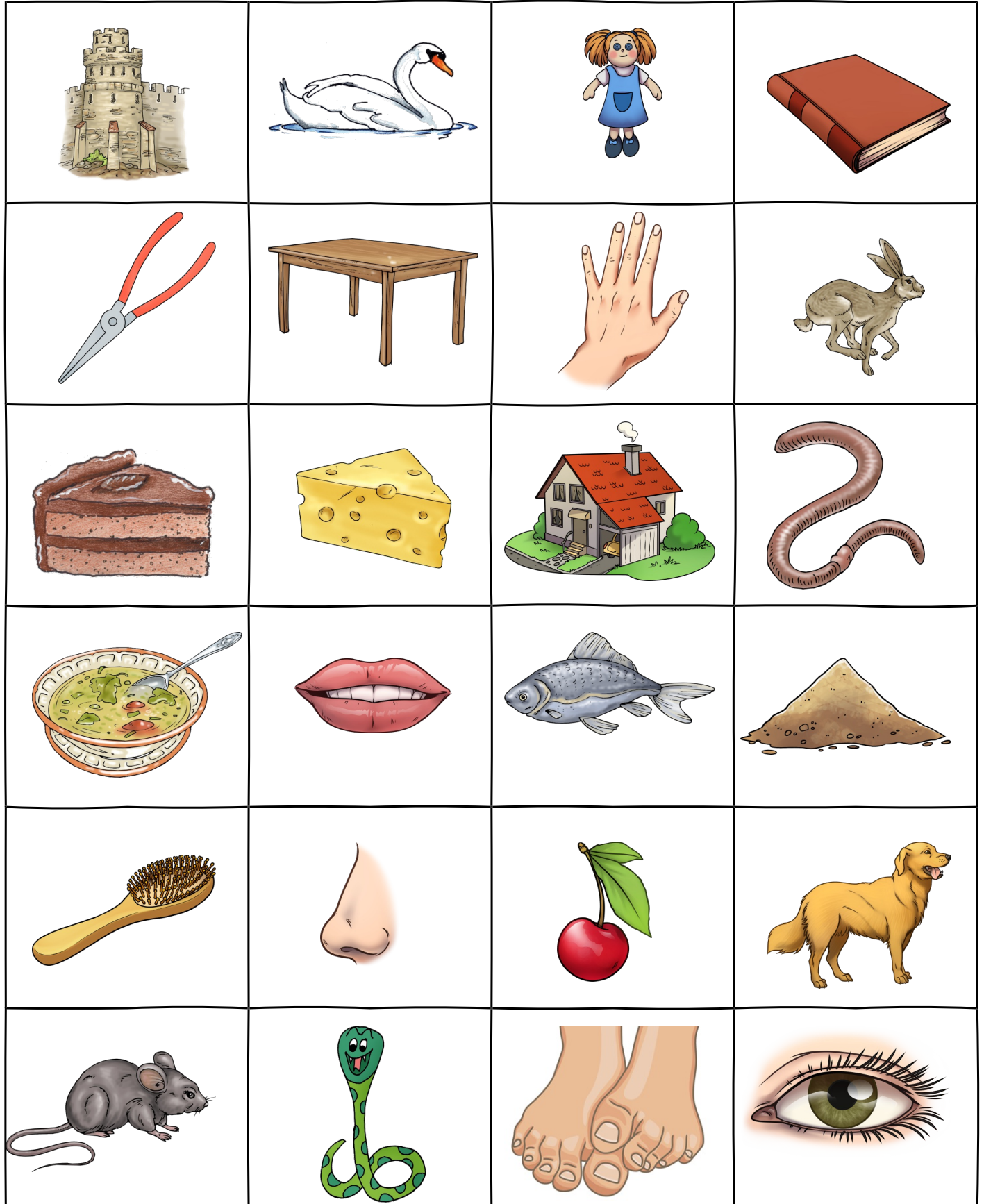
Erfann selwer eng „Kressida“-Geschicht!

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 e puer Biller fir faarweg ze molen!