

# Einstieg - Piktogramme

Info für Lehrpersonen



<b>Arbeitsauftrag</b>	Die SuS lesen, erfinden, schneiden aus, kleben und erzählen.
<b>Ziel</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Die SuS lernen Fumi (Identifikationsfigur) kennen und steigen spielerisch ins Thema ein.</li></ul>
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Arbeitsblätter</li></ul>
<b>Sozialform</b>	Plenum EA
<b>Zeit</b>	60'

## Einleitende Worte

Ds Thema, wo üs tuet beschäftige, isch "Füür und Flamme."

Füür isch öppis Schööns, a chalte Tage chame sech dra wärme.

Füür isch öppis Verlockends, me cha drmit spiele.

Am erschte Auguscht chame mit Füür mache, dass es chlöpft und tätscht.

Für die einte fägt das,

de andere cha das aber au Angscht mache.

Füür isch öppis Gföhrlechs, weme nid ufpasst,

cha meeh brönne weder das me wüürklech hett wölle,



Fumi



Aufgabe: Erfinde mit den Piktogrammen eine eigene Geschichte. In das leere Feld kannst du selber noch ein Piktogramm zeichnen. Schneide die Bilder aus und klebe sie in die Reihenfolge deiner Geschichte auf.

## Fumi begegnet dem grünen Männchen

118		