

Arbeitsmaterial zur Buchreihe »Und dann kam Juli«

Für Kinder von 8–10 Jahren



Autorin: Sandra Rodenkirchen

Themen: Freundschaft, Zuhören, Empathie

Für den fächerübergreifenden Einsatz im Bereichen
Deutsch und Spracherwerb

Pädagogisches Begleitmaterial Zur Buchreihe »Und dann kam Juli«

Anregungen für den Einsatz in
der



Grundschule

Die Bücher



Petra Eimer

Schule mit Juli

An der Schule von Paul, Max und Anna finden Projekttag zum Thema TIERE statt, und alle dürfen ihre Haustiere mitbringen – außer Anna und Paul, denn Pferde haben in der Schule Hausverbot. Doch leider ist das nicht das größte Problem, denn Max' Versetzung ist gefährdet. Wenn ihre Präsentation für die Projekttag nicht gut wird, gehen die Freunde im nächsten Schuljahr getrennte Wege. DAS muss verhindert werden!



Petra Eimer

Und dann kam Juli

Eines Tages steht Juli im Garten von Paul und seiner Familie. Paul, der sich immer einen Hund gewünscht hat, ist alles andere als begeistert über das neue Haustier. Denn Juli ist leider kein Hund. Sie ist ein PFERD. 2 Meter hoch, 2 Meter lang und 2 Meter breit. Mindestens! Und mit Pferden wollte Paul nie etwas zu tun haben. Zu Recht, wie sich herausstellen sollte, denn so ein Pferd macht nur Ärger ...

Literaturpädagogische Einschätzung

Das Buch eignet sich besonders für die gemeinsame Bearbeitung im Deutschunterricht von dritten und vierten Klassen. Die vielen bunten Illustrationen und Texthervorhebungen wirken lebendig und ansprechend für Kinder ab 8 Jahren. Obwohl »Schule mit Juli« der sechste Band der JULI-Reihe ist, lässt sich der Text problemlos ohne Vorkenntnisse über die vorangegangenen Bücher lesen und im Unterricht einsetzen.

Sowohl die Geschichte als auch die Gestaltung sind kreativ und unterhaltsam und liefern gleichzeitig verschiedene literaturpädagogische Ansatzpunkte, um Themen wie Empathie, Freundschaft und Lernmethoden gemeinsam zu bearbeiten und darüber hinaus die Lesebegeisterung und Leseflüssigkeit zu fördern.

Das Begleitmaterial ist darauf ausgelegt, dass ein Buch pro Klasse eingesetzt wird. Die Geschichte kann sowohl von der Lehrkraft und/oder den SuS in Häppchen und über einen Zeitraum von mehreren Schultagen/Wochen vorgelesen bzw. erarbeitet werden.

Die nachfolgenden Impulse und Anreize sind für größere Gruppen bzw. die gesamte Klasse geeignet. Erzählanreize zum Thema EMPATHIE, Bewegungs- und Kreativangebote zum Thema LERNEN und FREUNDSCHAFT sind Ansatzpunkte, die niederschwellig konzipiert, lesebegeisterten wie noch leseschwachen SuS vermitteln, dass Schule (mit Juli) Spaß macht.

1

»Glücklicherweise ... – Unglücklicherweise ...«



Aufgabe: Wir erzählen gemeinsam eine Juli-Geschichte und beginnen jeden neuen Satz im Wechsel mit „Glücklicherweise“ oder „Unglücklicherweise“.

Kompetenzen und Lerninhalte:

- Aktivierung der eigenen Fantasie.
- Förderung von Empathie durch das Einfühlen in andere Menschen/Tiere.
- Förderung der Kommunikationsfähigkeit durch die Formulierung eigener Sätze.
- Verwendung verschiedener Gefühle/Emotionen zum Aufbau von Spannung.

Benötigtes Material:

- Hufeisen zum Ausschneiden (Anhang 1), wahlweise echtes Hufeisen
- Anhang Beispielgeschichte „Glücklicherweise kam Juli“ (Anhang 2)



Das Hufeisen gilt schon seit Jahrhunderten als Glücksbringer – sofern die Öffnung nach oben zeigt. Andersherum fällt das Glück sprichwörtlich heraus.

„Glücklicherweise ... – Unglücklicherweise ...“ ist eine Erzählmethode zum Erfinden von Geschichten oder zum Nacherzählen. Gleichzeitig regt das Erzählen die Fantasie an.

Der Einstieg findet über eine Zusammenfassung von Band 1 statt, in der die SuS erfahren, wie Paul und Juli zueinandergefunden haben und wie das Prinzip von „Glücklicherweise ... – Unglücklicherweise ...“ funktioniert.

Natürlich kann das Spiel auch direkt auf »Schule mit Juli« angewandt werden, um die Geschichte bis zur bereits vorgelesenen Stelle (oder vollständig) nachzuerzählen oder um neue/weitere Geschichten mit Juli zu erfinden.

Durchführung und Vorschlag zur Umsetzung:

VORBEREITUNG:

- Die Klasse bildet einen Stuhlkreis.
- Die Lehrkraft zeigt den Kindern das Hufeisen und erklärt, in welcher Position es Glück (Öffnung oben) oder Unglück (Öffnung unten) bringt.

SO GEHT`S:

- Die Lehrkraft trägt die einleitenden Sätze der Beispielgeschichte vor (Band 1), siehe Anhang.
- Dann gibt die Lehrkraft das Hufeisen an eines der Kinder mit der Öffnung nach oben ab und beginnt mit „Glücklicherweise ...“ weiter vorzulesen.
- Beim nächsten Satz wird das Hufeisen umgedreht weitergegeben und das nächste Kind hält das Hufeisen fest, während die Lehrkraft vorliest.
- Das Vorgehen wird reihum wiederholt, bis die Geschichte zu Ende ist.

VARIANTE:

- Das Spiel kann auch angewandt werden, um bis zu einer bereits gelesenen Stelle von „Schule mit Juli“ nachzuerzählen.
- Die Lehrkraft beginnt mit einem Einleitungssatz. Dann wird das Hufeisen an eines der Kinder mit der Öffnung nach oben abgegeben und es beginnt einen Satz mit „Glücklicherweise ...“.

- Daraufhin wird das Hufeisen umgedreht weitergegeben und das nächste Kind hält das Hufeisen, während es einen nächsten Satz mit „Unglücklicherweise ...“ beginnt.
- Das Vorgehen wird reihum wiederholt.
- Nach dem gemeinsamen Lesen von „Schule mit Juli“ kann das Spiel zur Wiederholung des gesamten Buchinhalts erneut gespielt werden: Hausaufgaben sind so unnütz, findet Paul. Anna sieht das ein wenig anders. Glücklicherweise ...

WEITERE VAIRANTE:

- Die Lehrkraft beginnt mit ein, bzw. zwei Sätzen als Einleitung für eine neue, erfundene Juli-Klassen-Geschichte: Paul, Max und Anna chillen im Hauptquartier und wissen nicht, was sie heute machen sollen. Doch mit Juli wird es nie langweilig. Glücklicherweise ...
- Das Vorgehen wird reihum wiederholt, sodass sich eine Geschichte mit Höhen und Tiefen, Problemen und Lösungen bzw. Spannung und Entspannung entwickelt.

Abschluss: Die Lehrkraft beendet die Geschichte am Ende der Runde bzw. an der letzten Lesestelle und hängt das Hufeisen mit der Öffnung nach oben im Klassenraum auf.



Aufgabe: Wir üben Tricks wie unsere tierischen Freunde und verbinden Lernen mit Bewegung.

Kompetenzen und Lerninhalte:

- Lesen und verstehen kurzer Sätze sowie Umsetzung in Bewegung.
- Förderung des Gemeinschaftssinns durch lockere Spielatmosphäre.
- Verbindung von Lernen mit Bewegung.

Benötigtes Material:

- Zylinder zum Ausschneiden (Anhang 3)
- Abbildungen der Bewegungen und der dazugehörigen Sätze (Anhang 4)



Im Kapitel „Kommunikation“ ab Seite 72 geht es darum, wie Tiere und Menschen miteinander „reden“, ohne dieselbe Sprache zu sprechen. Paul, Max, Anna und Herr Hoppe schaffen es, den Tieren Neues (Tricks) beizubringen, indem sie nicht erklären, sondern zeigen, wie etwas geht – als Verbindung von Wort, Bild und Bewegung. „Show, don’t tell!“ heißt diese bewährte Lernmethode, die sogar beim Vokabeln lernen hilft.

Passende Szene aus »Schule mit Juli«, S. 72: s. Anhang 3

Durchführung und Vorschlag zur Umsetzung:

VORBEREITUNG:

- Zylinder ausschneiden.
- Jeder SuS erhält eine Kopie mit Abbildungen der Bewegungen und der dazugehörigen Sätze.

Juli streckt die Zunge heraus.

Watson dreht sich im Kreis.

Juno grinst wie ein Clown.

- Die Klasse spricht die Sätze durch und macht gemeinsam die abgebildeten Bewegungen nach. Das wird zweimal wiederholt, damit alle Kinder die Namen und Bewegungen verinnerlicht haben.
- Dann wird das Arbeitsblatt umgedreht auf den Tisch gelegt.

SO GEHT`S:

- Die Klasse stellt sich ohne Arbeitsblatt im Kreis auf.
- Ein ausgewähltes Kind oder die Lehrkraft beginnt und hält als Spielleitung den Zylinder in der Hand.
- Die Spielleitung sagt entweder „Juli“, „Watson“ oder „Juno“. Sofort sollen alle SuS die dazu passende Bewegung machen. (Bei „Juli“ strecken alle die Zunge raus, bei „Watson“ drehen sich alle einmal um sich selbst und bei „Juno“ grinsen alle wie ein lustiger Clown.)
- Die Spielleitung sagt die Namen wild wechselnd hintereinander, bis jemand eine falsche Bewegung macht. Dann ist ebendieses Kind an der Reihe und bekommt als Spielleitung den Zylinder für eine neue Runde. Der Spaß steht hier im Vordergrund – einen „Fehler“ zu machen wird nicht negativ besetzt, sondern gehört zum Spiel dazu!

Anregung: Gemeinsame Ziele schaffen Motivation für eine gelungene Umsetzung.

- Wie viele Tricks schaffen wir als Klasse gemeinsam fehlerfrei hintereinander?
- Können wir uns von Runde zu Runde steigern?

ALTERNATIVEN/VARIANTEN:

Vereinfachung: Statt mit der gesamten Klasse kann das Spiel auch in Kleingruppen gespielt werden. Dabei hält die Spielleitung die Seite mit den Abbildungen in der Hand.

Erhöhung des Schwierigkeitsgrades:

Die Schwierigkeit kann durch weitere Bewegungskarten der Protagonisten erhöht werden.

Bei „**Max**“ ziehen alle den imaginären Zylinder und verbeugen sich,

bei „**Anna**“ tippeln alle auf die Zehenspitzen und

bei „**Paul**“ klatschen alle einmal in die Hände.

Variante: Das Spiel kann auch andersherum gespielt werden. Dabei macht die Spielleitung eine Bewegung wie z. B. „Zunge rausstrecken“ und die Kinder dürfen reinrufen, zu welchem Tier oder Menschen die Bewegung gehört.

Abschluss:

Gemeinsam wird nun überlegt, welche Bewegungen zum Beispiel für englische Begriffe verwendet werden können, um das Lernen von Vokabeln bzw. einer anderen Sprache zu erleichtern.

Beispiele:

very good → Daumen hoch

High Five → Hand heben

spotlight → Kreis mit Händen bilden

top secret → imaginären Reißverschluss vor dem Mund zuziehen



Aufgabe: Wir spielen ein Ratespiel mit Wörtern und Begriffen aus dem Buch »Schule mit Juli«.

Kompetenzen und Lerninhalte:

- Erhöhung der Kommunikationsfähigkeit.
- Lesen und verstehen von Synonymen und einfachen Regeln.
- Überwindung von Hemmnissen, vor der Klasse zu sprechen.
- Erweiterung des Wortschatzes.

Benötigtes Material:

- Teamkarten zum Aufstellen/Hochhalten (Anhang 5)
- Spielkarten zum Kopieren und Ausschneiden (Anhang 6)
- Ggf. Stift und Zettel zum Notieren der Punkte



In dem Kapitel „Max‘ Geheimnis“ (ab Seite 30) sollen die Kinder eine Präsentation vorbereiten, die besonders für die Versetzung von Max und Silas entscheidend ist. Mit KI ist doch alles ein Kinderspiel, findet Silas. Anna sieht das ganz anders. Auf einen Computer will sie sich nicht verlassen. „Einer für alle, alle für einen!“, beschließen Max, Anna und Paul. Gemeinsam nachdenken und auf die Lösung kommen ist auch bei „Wörter raten mit Juli“ angesagt.

Passende Szene aus »Schule mit Juli«, S. 30: s. Anhang 5

Durchführung und Vorschlag zur Umsetzung:

VORBEREITUNG:

- Die Spielkarten werden dreimal kopiert, ausgeschnitten und verdeckt als drei Stapel hingelegt.
- Die Klasse wird in drei gleichgroße Gruppen aufgeteilt (z. B. Team Juli, Team Juno und Team Watson). Jede Gruppe erhält einen Spielstapel.

SO GEHT`S:

- Auf „los“ geht's los. Ein Kind aus jeder Gruppe soll den Begriff auf der Karte den anderen in seiner Gruppe erklären oder beschreiben, ohne den Begriff selbst zu nennen. Hat die Gruppe es erraten, ist das nächste Kind an der Reihe. Ist ein Begriff zu schwer, kann ein Kind „passen“ und die nächste Karte nehmen.
- Das Team, das als erstes drei Begriffe erraten hat, hält seinen Teamaufsteller hoch und gewinnt die erste Runde (1 Punkt). Die Lehrkraft notiert den Punkt.
- Die nächsten Runden werden entsprechend weitergespielt. Das nächste Kind in der Reihe beginnt.
- Das gesamte Spiel endet nach einer festgelegten Zeit bzw. wenn alle Kinder mindestens einmal einen Begriff erklären durften, durch Ansage der Lehrkraft.

ALTERNATIVEN/VARIANTEN:

Die Wörter sind in drei Schwierigkeitsstufen unterteilt (rot, grün und blau). Die Lehrkraft hat somit die Möglichkeit, die drei Gruppen vorab zu differenzieren und die Stapel farbenrein zuzuordnen, oder aber jeder Gruppe alle Karten zur Verfügung zu stellen.

Abschluss:

Feedbackrunde zum Spiel „Wörter raten mit Juli“. War es einfach oder schwer? Gemeinsam werden schwierige Wörter besprochen und Vorschläge für weitere Wörter (aus dem Buch) für das Spiel aufgenommen (Blanko-Karten siehe Anhang 6).



Aufgabe: Wir basteln eine Hufeisen-Wimpelkette, die zeigt, was wir von Tieren lernen können.

Kompetenzen und Lerninhalte:

- Förderung des Einfühlungsvermögens.
- Schulung der Feinmotorik.
- Reflektieren und zusammenfassen durch Bilden von Schlüsselwörtern.

Benötigtes Material:

- Anhang Schablonen „Hufeisen + Wimpel“ (Anhang 7)
- Buntes Papier
- Wollknäuel bzw. Faden zum Aufhängen der Wimpelkette
- Stifte, Scheren und ein Locher



Was können wir von Tieren lernen? Was können wir in der Schule voneinander lernen? Gemeinsam werden Antworten gesammelt, die beim Erarbeiten des Buchs »Schule mit Juli« gelernt wurden. Daraus entsteht eine Wimpelkette, die in der Klasse aufgehängt werden kann, um auch über die Lesezeit hinaus positive Assoziationen zu vermitteln, die Freundschaft und Empathie stärken.

Durchführung und Vorschlag zur Umsetzung:

VORBEREITUNG:

- Gemeinsam wird im Gespräch erarbeitet, was wir von Tieren lernen können. An welchen Stellen des Buches finden wir etwas darüber?
- Die Sammlung der Antworten wird auf Schlüsselwörter reduziert wie z. B. „Ruhe bewahren“, „zuhören“, „auf Bauchgefühl achten“, „Gelassenheit“, „Stress abschütteln“, „aufeinander Acht geben“.
- Danach erhalten die Kinder Schablonen für das Hufeisen und den Wimpel.
- Die Schablonen werden verwendet, um die Hufeisen- und Dreiecksform auf buntes Papier zu übertragen. Dabei sollte direkt festgelegt werden, wer welches Wort auf seinen Wimpel schreibt.

SO GEHT`S:

- Die bunten Wimpel und Hufeisen werden ausgeschnitten und gelocht.
- Die Wimpel und Hufeisen werden auf einen entsprechend langen Wollfaden aufgefädelt.
- Abschließend wird die Hufeisen-Wimpelkette gemeinsam in der Klasse aufgehangen.

HINWEIS:

- Tiere können nicht nur als Begleit- oder Therapietiere einen wertvollen Beitrag für die positive Entwicklung von Kindern leisten, sondern auch emotional unterstützen sowie Empathie, Kommunikation und Motivation fördern.
- So hat sich auch tiergestützte Leseförderung bewährt, die – begleitet von Fachkräften – gezielt in den Leselernprozess von Kindern eingebunden werden kann. Denn ...

... Tiere unterbrechen Kinder nicht.

... Tiere hören geduldig zu.

... Tiere werten nicht.

... Tiere lassen nachweislich den Stresspegel sinken.

... Tiere sind Experten im Lesen von Körpersprache.

Tiergestützte Leseförderung kann durch positive Erfahrungen beim Vorlesen Leseblockaden abbauen und die Lesemotivation erhöhen. Neben speziell ausgebildeten Hunden werden auch Ponys oder Alpakas von Lese- und Literaturpädagog:innen eingesetzt. Dafür gibt es Bestimmungen und Tierschutzgesetze, die an erster Stelle stehen sollten. Daher sollte eine tiergestützte Leseförderung immer nur mit professionellen Fachkräften und in einem angemessenen Rahmen durchgeführt werden.

Der Besuch eines Vorlesehundes in der Schule kann ein runder Abschluss für die pädagogische Begleitung zu »**Schule mit Juli**« sein.

Weiterführende Empfehlungen zur Buchreihe

Nur einen Klick entfernt finden Sie auf der BuchstabenBande.com weitere kreative Anregungen rund um die Reihe »[Und dann kam Juli](#)«:



[Podcast »Schule mit Juli« \(Bd. 6\)](#)



[Selbstgebastelte Lesehilfe](#)



[Buchstabenrätsel »Und dann kam Juli«](#)



[Buchtrailer »Geburtstag mit Juli«](#)



[»Süßes und Saures mit Juli«-Ausmalbilder zum Ausdrucken](#)

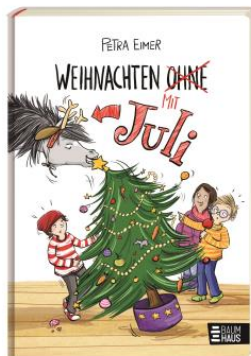


[Karottenkuchen backen](#)

Bücher der Buchreihe »Und dann kam Juli«

Mit einem Klick auf das jeweilige Buch/ Hörbuch erhalten Sie alle Infos sowie Einblick in eine Leseprobe oder Hörprobe.

Für Klassensatzbestellungen wenden Sie sich gern an kundenservice@luebbe.de.



Anhang 1: Illustration Hufeisen



Anhang 1: Illustration Hufeisen



Anhang 2: Beispielgeschichte zum Vorlesen *Vorlesezeit (ca. 5 - 7 Minuten)*

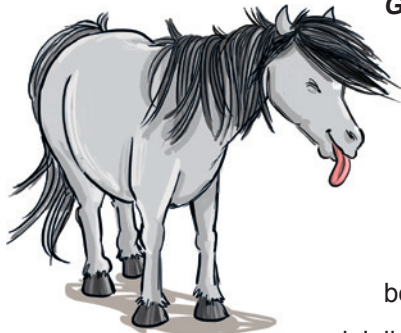
Glücklicherweise kam Juli



Einleitung (durch die Lehrkraft):

Das Paul ein Pferd zuläuft, hätte er im Leben nicht gedacht. Doch dann kam Juli.

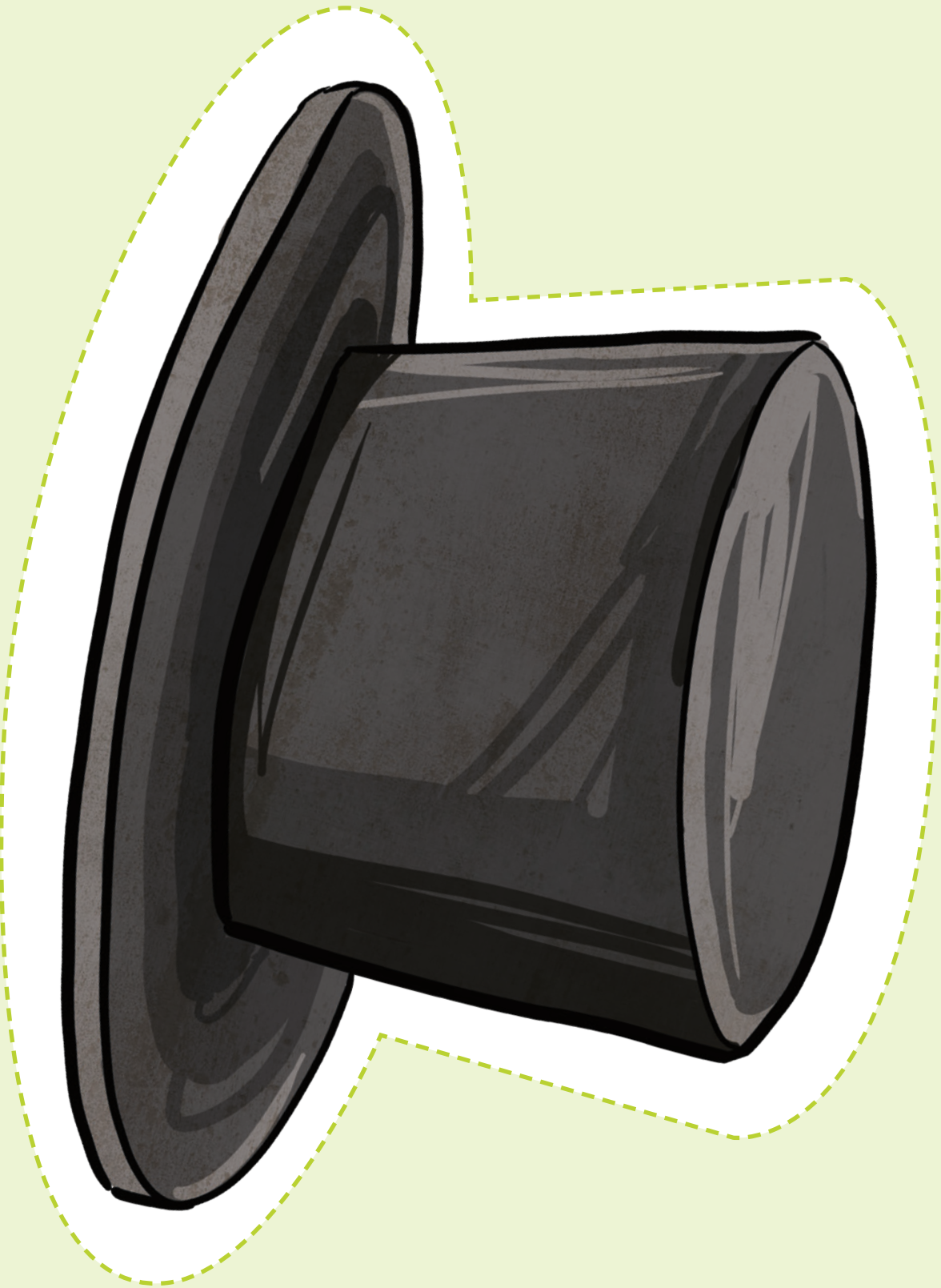
→ Übergabe des Hufeisens an das erste Kind im Stuhlkreis mit der Öffnung nach oben. Danach geht die Weitergabe im Wechsel (Öffnung unten, Öffnung oben) im Kreis weiter, bis die Geschichte zu Ende ist.



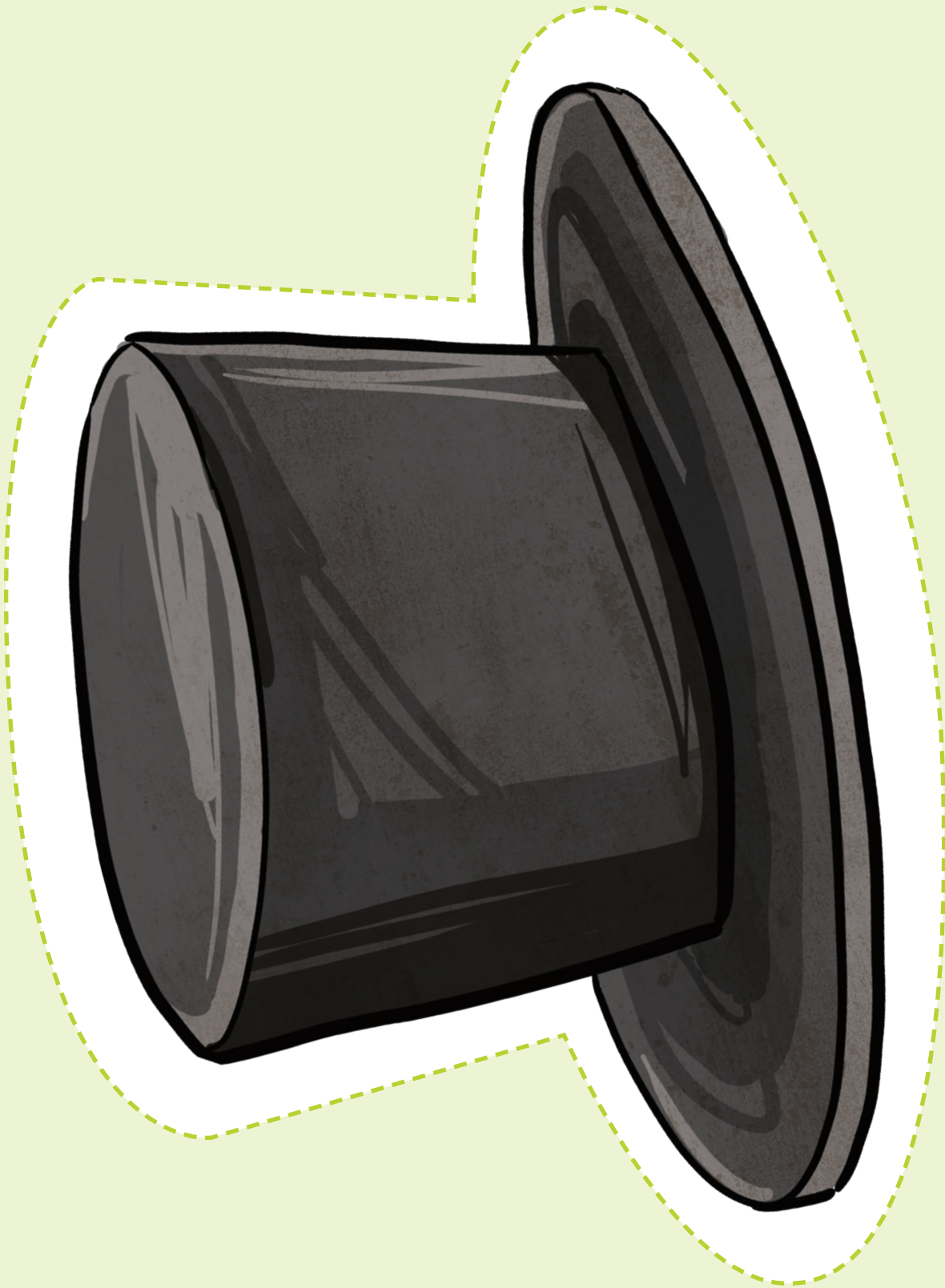
Glücklicherweise stand eines Tages ein Pferd in Pauls Garten. **Unglücklicherweise** war Juli kein Hund, denn den wünschte sich Paul wirklich schon lange – kein Pferd. **Glücklicherweise** konnte sich Paul mit seinem besten Freund Max in ihr Banden-Hauptquartier verziehen, um Flugblätter zu malen: »Pferd zugelaufen!« **Unglücklicherweise** stürmte Juli die Bude und zerstörte Pauls und Max Banden-Hauptquartier. **Glücklicherweise** konnte Anna, Pauls Nachbarin, die beiden beruhigen und half beim Flugblätterverteilen. **Unglücklicherweise** meldet sich niemand und Juli zog in Pauls Bude ein. **Glücklicherweise** gab es bald Zeugnisse und die Sommerferien begannen. **Unglücklicherweise** drehte sich trotzdem nur noch alles um Juli. **Glücklicherweise** brachte Anna Max auf die Idee, dass man doch etwas mit einem Pferd machen kann. **Unglücklicherweise** mochte Juli weder Spaziergehen noch wollte sie Apportieren, »Sitz!« machen oder Fußball spielen. **Glücklicherweise** schlug Pauls Mama vor, ein Buch über Cowboys zu lesen aufgrund dessen Paul versuchte, auf Juli zu reiten. **Unglücklicherweise** hatte Juli auch darauf gar keinen Bock und Pauls Cowboyhut landete im Baum. **Glücklicherweise** kam Paul auf die Idee, Kutsche mit Juli zu fahren. **Unglücklicherweise** hat er keine richtige Kutsche und nahm stattdessen einen Einkaufswagen, was ebenso wenig wie das Reiten funktionierte. **Glücklicherweise** konnte sich Paul endlich mal ablenken, denn er bekam neue rote Turnschuhe. **Unglücklicherweise** machte Juli die nigelnagelneuen Turnschuhe kaputt und Paul war so sauer, dass er jetzt endgültig die Nase voll hatte. **Glücklicherweise** war es zwecklos, Juli abzuschieben, auszusetzen oder zu verschicken, sodass Paul beschloss, Juli an ein Mädchen zu verschenken. **Unglücklicherweise** brachten sie Juli kurz darauf zurück und nannten Paul »herzlos«. **Glücklicherweise** gingen auch alle weiteren Versuche Juli loszuwerden nach hinten los. **Unglücklicherweise** bekam Paul dafür sogar Hausarrest. **Glücklicherweise** klingelte es plötzlich an der Tür und Julis wahrer Besitzer, Herr Hoppe, tauchte auf. **Unglücklicherweise** war sie ihm entlaufen. **Glücklicherweise** wollte er Juli, die eigentlich Lucky heißt, am nächsten Tag mit dem Pferdeanhänger abholen. **Unglücklicherweise** machte das Paul gar nicht mehr glücklich, sondern sogar sehr unglücklich. Glücklicherweise erinnerte er sich an all das, was er mit Juli erlebt hatte, und umarmte sie sogar. Unglücklicherweise schmiedete er den riskanten Plan, mit Juli abzuhausen und verließ sich. Glücklicherweise kannte Juli den Heimweg und sie fand zurück – mit Paul auf ihrem Rücken. **Unglücklicherweise** schien die Rettungsaktion nun umsonst gewesen zu sein. **Glücklicherweise** entschied sich Julis Besitzer um und Juli durfte bei Paul und seiner Familie bleiben – für immer. Was für ein Glück!



Anhang 3: Zylinder zum Ausschneiden

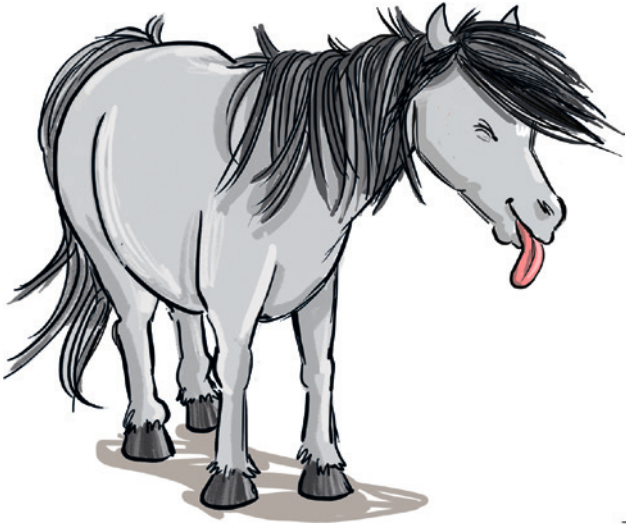


Anhang 3: Zylinder zum Ausschneiden



Anhang 4: Abbildungen der Bewegungen zum Kopieren

Juli streckt
die Zunge heraus.



Juno grinst
wie ein Clown.

Watson dreht
sich im Kreis.



Anna tippelt
auf die Zehenspitzen.



Paul klatscht
in die Hände.

Max zieht
den Zylinder und
verbeugt sich.



Anhang 5: Teamkarten zum Aufstellen/Hochhalten



Team Juli



Team Juno



Team Watson



Wörter raten mit Juli

Rot (ein- bis zweisilbig, bekannter Wortschatz):

Schule	Fußball
Zukunft	Neugier
Trick	Plakat

Wörter raten mit Juli

Rot (ein- bis zweisilbig, bekannter Wortschatz):

Tiere	Kutsche
Reiten	Lernen
Pferd	Hund

Wörter raten mit Juli

Rot (ein- bis zweisilbig, bekannter Wortschatz):

Wörter raten mit Juli

Grün (drei- bis viersilbig, bekannter Wortschatz):

Mikrofon	Zylinder
Halloween	Schuldirektor
Versetzung	Projekttag

Wörter raten mit Juli

Grün (drei- bis viersilbig, bekannter Wortschatz):

Vogelkacke	Schulgarten
Trampolin	Computer
Gefühle	Ausdauer

Wörter raten mit Juli

Grün (drei- bis viersilbig, bekannter Wortschatz):

Wörter raten mit Juli

Blau (Fremdwörter, schwierige Wörter, Wortschatzerweiterung):

Präsentation	Intuition
Instinkte	Künstliche Intelligenz (KI)
Kommunikation	Motivation

Wörter raten mit Juli

Blau (Fremdwörter, schwierige Wörter, Wortschatzerweiterung):

Krisensitzung	Lebensfreude
Gelassenheit	Generalprobe
Therapiehund	Zeitverschwendung

Anhang 6: Spielkarten

Wörter raten mit Juli

Blau (Fremdwörter, schwierige Wörter, Wortschatzerweiterung):

Anhang 7: Schablonen zum Ausschneiden

