

Comic Helden 2012

 STAEDTLER®



WeltKinder
MalTag
6. Mai



Unterrichtsmaterial für die Grundschule Thema: Comic zeichnen

Mit diesen und weiteren Inhalten:



● **Mittelalterlicher Comic:**
Der Teppich von Bayeux

● **Die Comic-Zeichenschule:**
Comic-Tiere zeichnen



● **Mein Comic:**
Mister X braucht eine Idee!



Weltkindermaltag 2012



Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

Kreativität und Fantasie helfen Kindern, die Welt zu verstehen und sie zu verändern. Deshalb hat STAEDTLER 2008 den Weltkindermaltag ins Leben gerufen. Weltweit engagieren sich die kleinen Künstler am 6. Mai mit selbst gemalten Bildern für andere Kinder in Not. Dieses Jahr lautet das Motto „Comic-Helden 2012“, denn sie zeigen den Kindern auf spielerische Weise, wie die Welt verbessert werden kann. Am Weltkindermaltag sollen die Kinder selbst zu kleinen Weltverbesserern werden und mit ihren selbst gemalten Comics große Geschichten erzählen, die im Anschluss zu einem Wert für Not leidende Kinder werden.



Werden Sie Teil der weltweiten Malaktion!

Auf diesen Seiten finden Sie spannende Unterrichtsmaterialien rund um das Thema Comic, mit denen Sie Ihren Schülern Strich für Strich zeigen können, wie man beeindruckende Comics zeichnet. Sie werden überrascht sein, wie einfach man mit der ausführlichen Anleitung zu einem tollen Ergebnis kommt – ganz egal wie alt man ist. Lassen Sie sich auch von unseren Ideen für ausgefallene Malaktionen auf www.weltkindermaltag.de inspirieren und organisieren Sie Ihre eigene Weltkindermaltags-Aktion!



Setzen Sie sich gemeinsam mit Ihrer Klasse für Not leidende Kinder in Deutschland ein!

Auch in Deutschland gibt es leider immer mehr Not leidende Kinder, die unsere Hilfe brauchen. Oft sind sie traumatisiert und haben prägende negative Erfahrungen gemacht. SOS-Kinderdorf e.V. schafft für diese Kinder ein Umfeld, in dem sie das Erlebte verarbeiten können und Geborgenheit erleben als Voraussetzung dafür, dass sie wieder positiv in die Zukunft blicken können.

Am Weltkindermaltag können Sie Ihre Kinder für dieses Thema sensibilisieren und ihnen zeigen, dass es ganz einfach sein kann, sich für andere einzusetzen. Denn jedes zum Weltkindermaltag entstandene Bild hilft Kindern in Not.





Weltkindermaltag 2012



Wie das geht?

Die kleinen Comic-Zeichner suchen sich im Freundes- oder Familienkreis einen Bildpaten, der bereit ist, für das Bild eine Spende an deutschlandweite Projekte von SOS-Kinderdorf e.V. zu geben. Oder Sie veranstalten eine große Spendenaktion, bei der die Bilder verkauft werden. Egal für welchen Weg Sie sich entscheiden, die Spenden können entweder einzeln oder als gesammelte Gruppenspende an dieses Konto überwiesen werden:



**SOS
KINDERDORF**

In Deutschland und der Welt

SPENDENKONTO:

SOS-Kinderdorf e.V. Donner & Reuschel

Konto: 12 25 777 • BLZ: 200 303 00

Verwendungszweck: UK-Weltkindermaltag
(Bitte nicht vergessen mit anzugeben!)

Und so viel Engagement soll auch belohnt werden:

STAEDTLER verlost Einzel- und Gruppenpreise für das kreativste Comic-Bild und die ausgefallenste Weltkindermaltags-Aktion. Der Hauptpreis ist ein Comic-Zeichnkurs mit einem bekannten deutschen Comic-Zeichner und für den 2.-10. Platz gibt's tolle Comic-Zeichner-Startsets mit allem, was ein Comic-Zeichner braucht.

Also nichts wie ran an die Lieblings-Stifte und Comics für den guten Zweck malen!

Weitere Informationen rund um den Weltkindermaltag und die Projekte von SOS-Kinderdorf e.V. finden Sie unter **www.weltkindermaltag.de!**

Wir freuen uns auf Ihre Teilnahme!
Mit freundlichen Grüßen

Ihr Weltkindermaltag-Team

PS Um die Eltern Ihrer Schüler über dieses Projekt zu informieren, haben wir für sie nachstehend eine Kopiervorlage bereitgestellt, die Sie ihren Schülern mit nach Hause geben können.





Spenden & gewinnen am Weltkindermaltag 2012



Liebe Eltern,

unsere Klasse nimmt am Weltkindermaltag 2012 teil, der von STAEDTLER 2008 ins Leben gerufen wurde. In diesem Jahr dreht sich alles um das Thema „Comic zeichnen“, das wir auch im Unterricht behandelt haben. Die Kinder sind sehr stolz auf ihre Ergebnisse und können, genau wie ihre Comic-Helden, mit ihren selbst gemalten Bildern nun zu kleinen Weltverbessern werden. Bestärken Sie sie in ihrem Tun und spenden Sie für das Bild einen kleinen Betrag an deutschlandweite Projekte von SOS-Kinderdorf e.V. Denn damit geben Sie den Kindern das Gefühl, etwas ganz Besonderes geschaffen zu haben – einen Wert für Not leidende Kinder!

Hilfe, die ankommt!

Auch in Deutschland gibt es leider immer mehr Not leidende Kinder, die unsere Hilfe brauchen. Oft sind sie traumatisiert und haben prägende negative Erfahrungen gemacht. SOS-Kinderdorf e.V. schafft für diese Kinder ein Umfeld, in dem sie das Erlebte verarbeiten können und Geborgenheit erleben als Voraussetzung dafür, dass sie wieder positiv in die Zukunft blicken können.



**SOS
KINDERDORF**

In Deutschland und der Welt

SPENDENKONTO:

SOS-Kinderdorf e.V. Donner & Reuschel

Konto: 12 25 777 • **BLZ:** 200 303 00

Verwendungszweck: UK-Weltkindermaltag
(Bitte nicht vergessen mit anzugeben!)

So viel Engagement muss belohnt werden!

STAEDTLER verlost Einzel- und Gruppenpreise für das kreativste Comic-Bild und die ausgefallenste Weltkindermaltags-Aktion. Den Siegern winkt als Hauptpreis ein professioneller Comic-Zeichnerkurs mit einem bekannten deutschen Comic-Zeichner und für den 2.-10. Platz gibt's tolle Comic-Zeichner-Startsets mit allem, was ein Comic-Zeichner braucht.

Als Bildpate können Sie das Kunstwerk Ihres Kindes für den Einzelwettbewerb einreichen und einfach direkt an STAEDTLER schicken. Für den Klassenwettbewerb werden wir zusätzlich die Weltkindermaltag-Aktion einreichen.

Einsendeschluss ist der 30.05.2012

Wir freuen uns auf Ihre Teilnahme!

Einsendung per Post:

STAEDTLER Mars GmbH & Co.KG
Weltkindermaltag
Moosäckerstraße 3
90427 Nürnberg

Oder per E-mail:

info@weltkindermaltag.de

Weitere Informationen rund um den Weltkindermaltag und die Projekte von SOS-Kinderdorf e.V. finden Sie unter www.weltkindermaltag.de!

Datum, Unterschrift Lehrkraft



Informationen für die Lehrkraft



Didaktische Hinweise

Die Arbeitsblätter können auch einzeln im Rahmen eines Projekts erarbeitet werden. Einzelne Arbeitsblätter lassen sich auch für Stationenarbeit einsetzen. Einstieg kann ein Unterrichts- oder Gruppengespräch sein. Präsentieren Sie die Ergebnisse der Schülerinnen und Schüler in einer Ausstellung – auch für die Eltern – und nehmen Sie am Weltkindermaltag teil.



Differenzierung



Die Arbeitsblätter bieten Aufgaben mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden.



Die Binnendifferenzierung erfolgt über Punkte in den Ampelfarben:



Profi



Fortgeschrittene



Einsteiger



Symbole

Das Info-Ausrufezeichen zeigt an, dass sich hier ein erläuternder Text befindet, der zum Einstieg in eine neue Arbeitseinheit am besten gemeinsam gelesen wird.



Das Teamarbeit-Zeichen zeigt an, dass die Aufgabenstellung von einem Team bestehend aus mindestens drei Kindern bearbeitet werden soll.



Das Partnerarbeit-Zeichen zeigt an, dass die Aufgabenstellung von zwei Kindern gemeinsam bearbeitet werden soll.



Das Zeichen für das Weltkindermaltag-Magazin zeigt an, dass zu der Aufgabenstellung weitere Informationen und Übungen im Weltkindermaltag-Magazin vorhanden sind.

Das Magazin können Sie bei uns in Klassenstärke telefonisch anfordern!

Bestell-Hotline: 0800 - 111 85 85 (Mo – Fr. 10.00 – 15.00 Uhr)



Informationen für die Lehrkraft



Zum Umgang mit den Arbeitsblättern (AB)

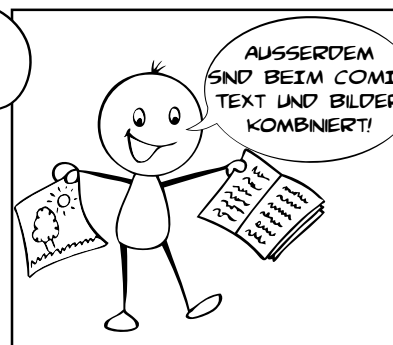
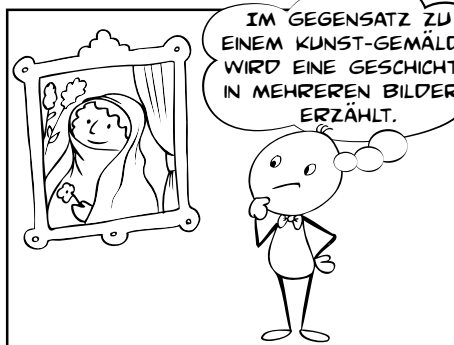
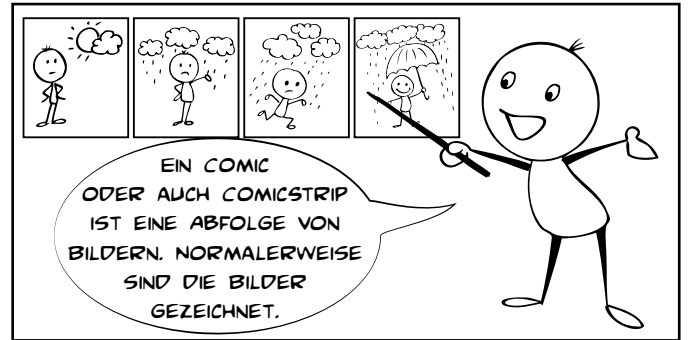
- AB 1:** Im Unterrichtsgespräch wird gesammelt, was die Schülerinnen und Schüler über Comics wissen. Anhand der Beispiele auf dem AB sollen gemeinsam die Merkmale von Comics herausgearbeitet werden:
- Ein Comic ist gezeichnet • er erzählt in Bildern eine Geschichte • die einzelnen Bilder haben einen Rahmen • es gibt Untertitel • Gespräche und Geräusche werden mit Sprechblasen ausgedrückt.
- Anhand von mitgebrachten Comics kann das Thema vertieft werden.
- AB 2:** Der Einstiegstext wird gelesen und das Bild auf Folie kopiert und an die Wand projiziert oder am Computer angesehen. Der Teppich von Bayeux wird anhand einzelner Szenen genauer besprochen. Es werden erkennbare Comicelemente, -details und Unterschiede gesammelt und an der Tafel notiert. Die Schülerinnen und Schüler erhalten eine vergrößerte s/w-Kopie und verfremden die Zeichnung comicartig mit Sprechblasen, Ergänzungen und Farben. Anschließend vergleichen sie die Ergebnisse. Die jüngeren Schülerinnen und Schüler malen die Kopie bunt aus.
- AB 3:** Nach dem Lesen des Textes wird über Komik und Witze im Comicstrip gesprochen. Die Schülerinnen und Schüler sammeln in Gruppenarbeit geeignete Witze und gestalten ihren eigenen 3-Bild-Comic.
- AB 4–5:** Die Schülerinnen und Schüler sprechen über Charaktere bzw. Gefühle und deren unterschiedliche Mimik und ordnen sie den Bildern zu. Sie zeichnen die Skizzen auf den Arbeitsblättern nach und entwickeln eigene Ideen.
- AB 6:** Unterrichtsgespräch zu Sprechblasen und Soundeffekten mit praktischer Umsetzung. Die Schülerinnen und Schüler können zusätzliche Ideen in mitgebrachten Comics sammeln.
- AB 7:** Unterrichtsgespräch über das „Drehbuch“ beim Comic. Mögliche Gruppenübung zur Charakterisierung einer Figur: Sammlung von Adjektiven für die Person.
- AB 8:** Dieses Arbeitsblatt eignet sich auch für jüngere Schülerinnen und Schüler als Puzzle. Die Sprechblasentexte können Schreibanfänger als Übung abschreiben.

Mehr Ideen finden Sie in unserem Weltkindermaltag-„Comic-Helden Spezial Magazin“!
Das Magazin können Sie bei uns in Klassenstärke telefonisch anfordern.
Bestell-Hotline: 0800 - 111 85 85 (Mo – Fr. 10.00 – 15.00 Uhr)

Eine kleine Geschichte des Comics

Arbeitsblatt 1.1 Comic – Was ist das eigentlich?

Name: _____ Klasse: _____



Deine Aufgaben

- ● ● Die Einleitung ist als Comic gezeichnet. Schau dir die Bilder genau an. Was ist typisch für einen Comic?

Zähle auf, was dir dazu einfällt, indem du es hier aufschreibst oder malst:

Eine kleine
Geschichte des
Comics

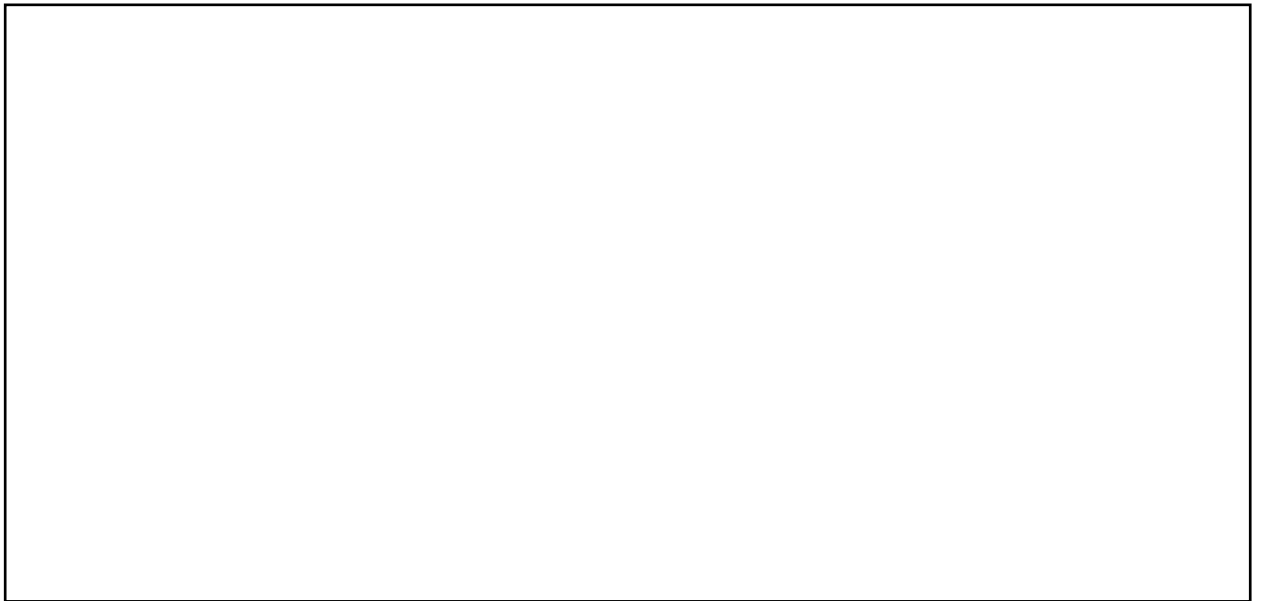
Arbeitsblatt 1.2 Comic – Was ist das eigentlich?

Name: _____ Klasse: _____

••• Welche Comics kennst du?

••• Wie heißen deine Lieblingscomics?

Wenn du möchtest, kannst du hier deinen Lieblingscomic-Helden zeichnen:




••• Bilde mit 2 Klassenkameraden ein Team!

Sucht als Gruppe zuhause oder im Internet andere Comics und weitere Informationen zu diesem Thema! Schreibt auf, was ihr gefunden habt, und gestaltet ein großes Zeichenblatt mit euren Entdeckungen!

Eine kleine
Geschichte des
Comics

Arbeitsblatt 2 Mittelalterlicher Comic: Der Teppich von Bayeux

Name: _____ Klasse: _____



Der Teppich von Bayeux stammt aus dem 11. Jahrhundert. Er ist rund 70 Meter lang und einen halben Meter breit. Fast wie in einem Comic erzählt dieser mittelalterliche Teppich in einzelnen Bildern, wie England von Wilhelm dem Eroberer eingenommen wurde. Insgesamt sind darauf 632 Figuren, 203 Pferde und 52 Hunde zu sehen. Dazwischen erklärt ein Text, was gerade passiert. Der Teppich von Bayeux verrät Forschern etwas über die Ausrüstung der Kämpfer und ihre Kleidung. Er zeigt, wie man Schiffe gebaut hat oder wie gefeiert wurde. Leider ist der Teppich nicht vollständig erhalten, es fehlt der „Schluss“.

Deine Aufgaben

- ● ● Die Kopie zeigt nur einen kleinen Ausschnitt des gesamten Teppich-Bildes. Male diesen Ausschnitt bunt an!
Wenn du möchtest, kannst du auch Sprechblasen hinzufügen!
- ● ● Sieh dir das Bild genau an. Welche Ähnlichkeiten findest du darin zu Comics?
Schreib auf, was dir auffällt:

- Was passiert wohl im nächsten Bild? Zeichne die Geschichte auf einem neuen Blatt weiter!

Eine kleine Geschichte des Comics

Arbeitsblatt 3 Peng, bumm, boing: Die ersten Comicstrips

Name: _____ Klasse: _____



Schon gewusst?

Der Begriff Comicstrip kommt aus Amerika. „Comic“ heißt übersetzt „komisch“, „lustig“, „witzig“. „Strip“ bedeutet „Streifen“.

Die ersten Comicstrips gibt es im 19. Jahrhundert als kurze Streifen in amerikanischen Zeitungen. Abenteuercomics wie Superman oder Spiderman erzählen eine längere Geschichte. Einige erscheinen als Fortsetzungen oder in einem Buch. Andere Comics bestehen nur aus wenigen Bildern. Der Witz – also die Pointe – wird im letzten Bild erzählt. Die Darsteller sind meist komisch gemalte Tiere oder Menschen.

Beispiel für eine Comic-Zeichnung aus dem Jahr 1896:

Yellow Kid von Richard Felton Outcault



Deine Aufgaben

- ● Welche Comic-Helden kennst du?

- ● Bilde mit 2 Klassenkameraden ein Team!

Sammelt passende Witze, die man in drei Bildern darstellen kann.



- ● Suche dir einen Witz aus und male daraus unten in die Kästchen deinen eigenen Comicstrip.

Mein Comicstrip:

--	--	--

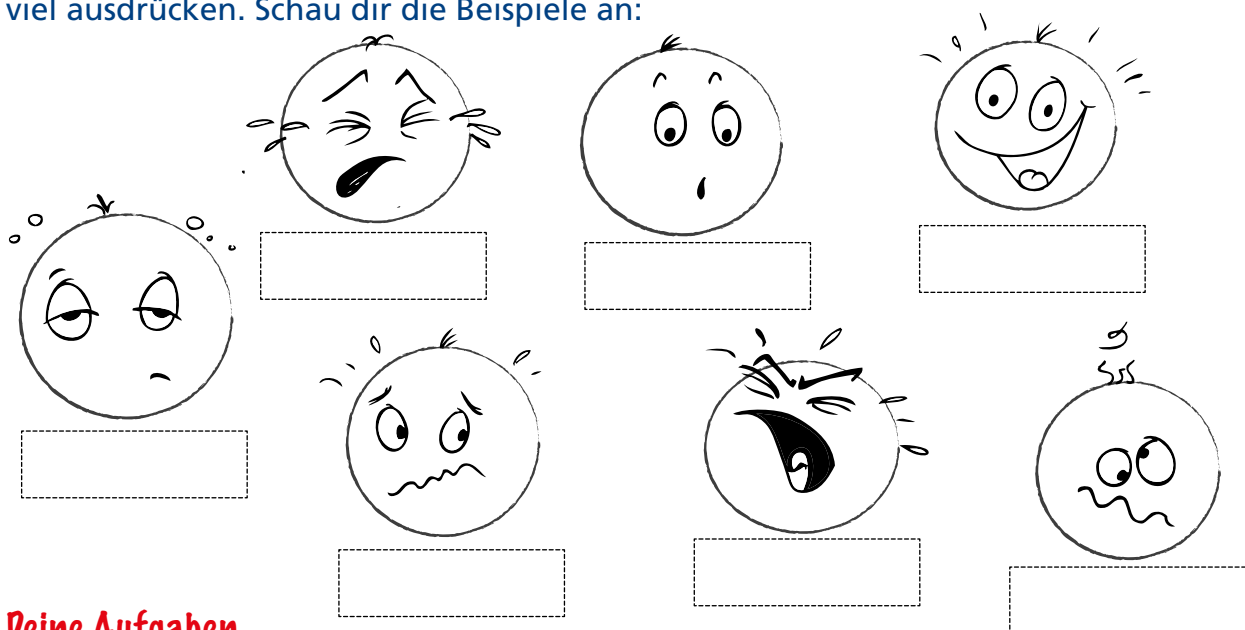
Comic Zeichenschule

Arbeitsblatt 4 Wie entsteht eine Comicfigur?

Name: _____ Klasse: _____



Im Weltkinder maltag-Magazin erfährst du, wie du mit wenigen Strichen und Formen eine Comicfigur zeichnen kannst. Ganz entscheidend für das Aussehen ist dabei der Gesichtsausdruck. Bei Comicfiguren werden Gesichtsausdrücke meist mit nur wenigen Strichen gezeichnet. Trotzdem kann das Gesicht einer Comicfigur sehr viel ausdrücken. Schau dir die Beispiele an:



Deine Aufgaben



Welche Gefühle drücken diese Gesichter aus?

Suche aus den Wortschnipseln die passenden Begriffe und schreibe sie unter die Gesichter.



Partnerarbeit mit einem Klassenkameraden!



Mache einen Gesichtsausdruck nach. Dein Partner errät, wie du dich fühlst. Tauscht dann die Rollen.



Welche Gefühle lassen sich noch ausdrücken?

Finde noch weitere Adjektive, die Gefühle beschreiben, und schreibe sie hier auf.

Versuche mit wenigen Strichen, zwei Gefühle in einem Comic-Gesicht auszudrücken. Male die Gesichtsausdrücke auf ein Zeichenblatt.

Comic Zeichenschule

Arbeitsblatt 5 Comic-Tiere zeichnen

Name: _____ Klasse: _____

Tiere zeichnen ist nicht schwer. Die Anleitung zeigt dir, wie man aus einfachen Grundformen witzige Comic-Tiere entstehen lassen kann. Überlege dir zuerst, welches Tier du zeichnen willst und welche besonderen Merkmale es hat.



Das Weltkindermaltag-Magazin zeigt dir die richtige Stifthaltung und das beste Zeichenmaterial, damit deine Skizzen gut gelingen!

Deine Aufgaben



Zeichne die einzelnen Zeichenschritte nach.

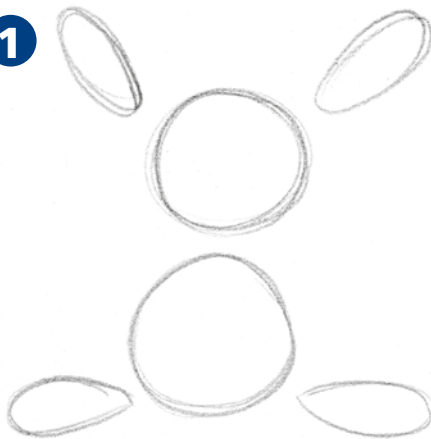
Wenn du etwas Übung hast, entwirf eigene Tiere.

Notiere die wichtigen Merkmale des jeweiligen Tieres.

Hase

Merkmale: lange Ohren, Stummelschwanz, niedliches Schnäuzchen, lange Hinterfüße

1



Das sind die Grundformen für ein Häschen. Zeichne auf einem leeren Blatt Papier ganz locker Kreise und Ovale.

2



Die Kreise für Kopf und Körper zeichnest du so, dass sie sich leicht überschneiden wie hier im Beispiel.

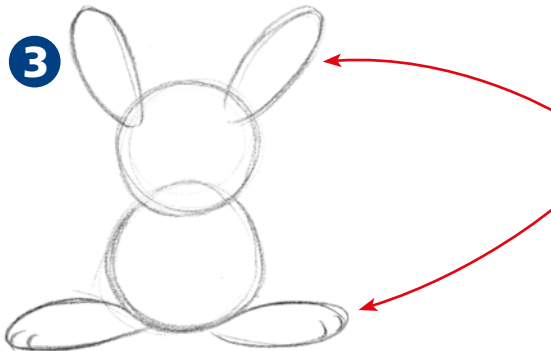
Comic Zeichenschule

Arbeitsblatt 5.1 Comic-Tiere zeichnen

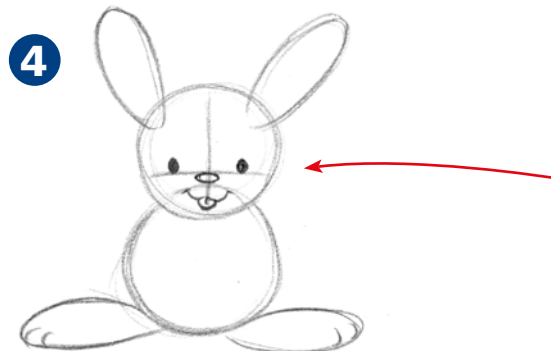
Name: _____ Klasse: _____

Hase

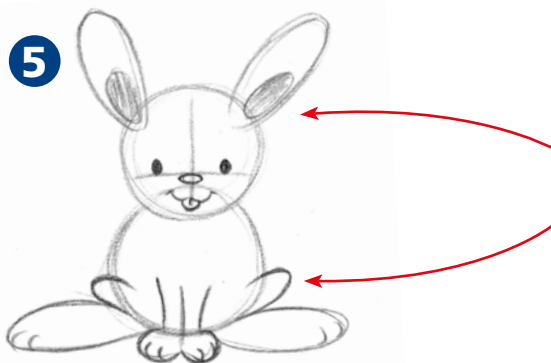
Merkmale: lange Ohren, Stummelschwanz, niedliches Schnäuzchen, lange Hinterfüße



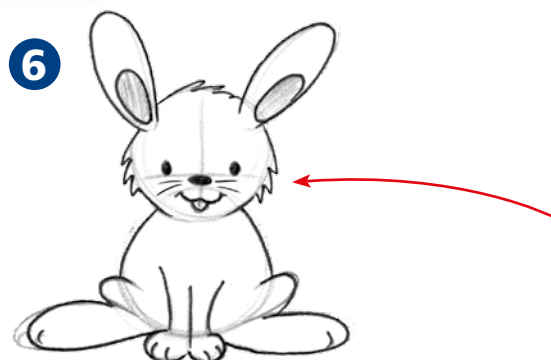
Die ovalen Formen für die Ohren zeichnest du oben an den Kopf so, dass sie leicht schräg nach außen zeigen. Die Ovale für die Hinterfüße zeichnest du unten rechts und links an den Bauch.



Zeichne ganz zart ein Kreuz im Kopf-Kreis, um den Gesichtsmittelpunkt festzulegen. Dort, wo die Linien sich kreuzen, sitzt die Nase. Darum herum malst du die Augen und die Schnauze.



Wenn du möchtest, kannst du in die Ohren noch eine dunklere Fläche malen – so wirken die Ohren interessanter. Vorderpfoten und Oberschenkel platzierst du wie im Beispiel.



Bist du mit deinem Werk zufrieden? Dann nimm einen dünnen schwarzen Filzstift oder einen Fineliner und zeichne die Umrisslinien deines Hasen nach.

Du kannst noch Details dazuzeichnen, zum Beispiel ein paar Haarbüschel auf dem Kopf und an den Backen.

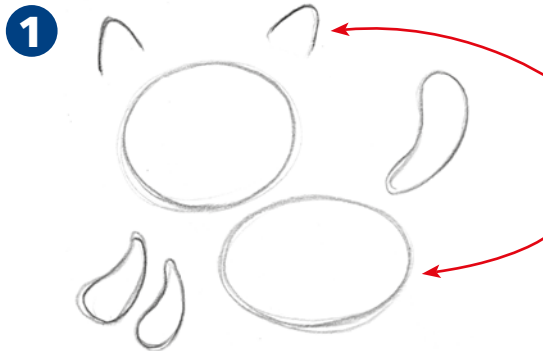
Comic Zeichenschule

Arbeitsblatt 5.2 Comic-Tiere zeichnen

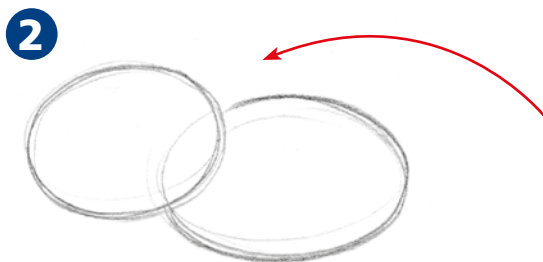
Name: _____ Klasse: _____

Katze

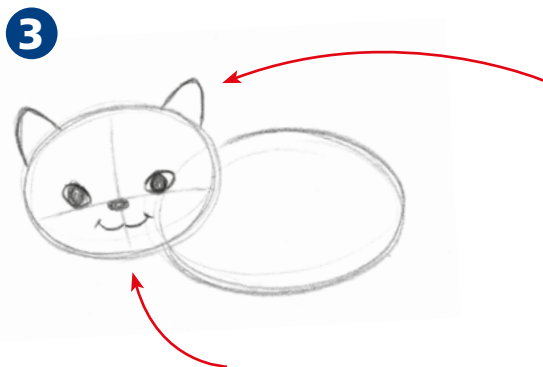
Merkmale: spitze Ohren, langer Schwanz, schräge Augen, evtl. gestreiftes Fell



Das sind die Grundformen für eine Katze. Zeichne auf einem leeren Blatt Papier ganz locker Kreise und tropfenartige Formen.



Die Kreise für Kopf und Körper zeichnest du so, dass sie sich leicht überschneiden – wie hier im Beispiel.

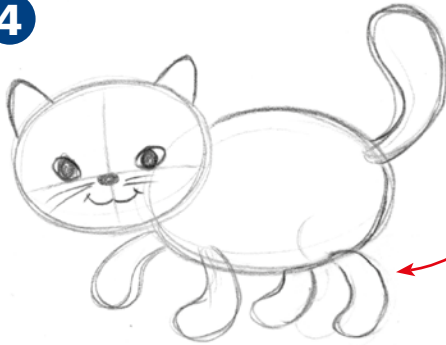


Für die Ohren zeichnest du zwei Dreiecke oben an den Kopf. Für das Gesicht zeichnest du als Hilfslinie ganz zart ein Kreuz. Auf dem Mittelpunkt sitzt die Nase, rechts und links davon platzierst du die Augen. Die Augenform ist leicht schräg mit jeweils einem großen schwarzen Punkt für die Pupille in der Mitte.

Katze

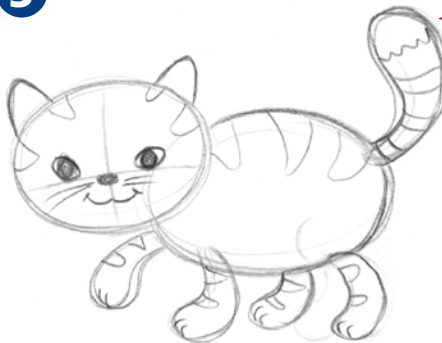
Merkmale: spitze Ohren, langer Schwanz, schräge Augen, evtl. gestreiftes Fell

4



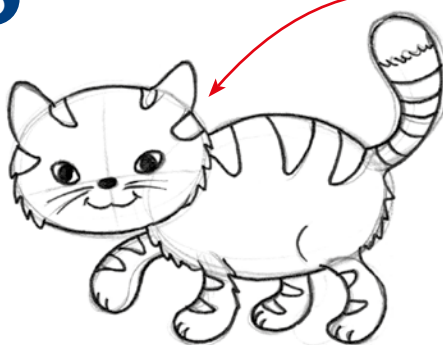
Die Pfoten haben eine leichte Tropfenform. Hier kannst du auch gerne etwas experimentieren und andere Beinhaltenungen ausprobieren. Auch beim Schwanz kannst du andere Formen testen.

5



Zum Schluss gibst du dem Fell noch ein paar Streifen, damit die Katze interessanter wirkt.

6



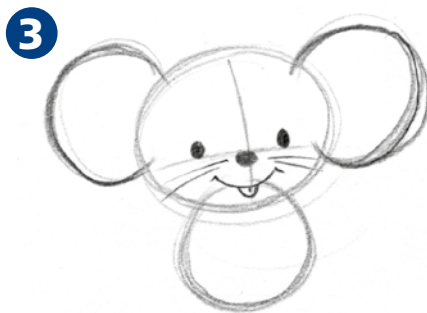
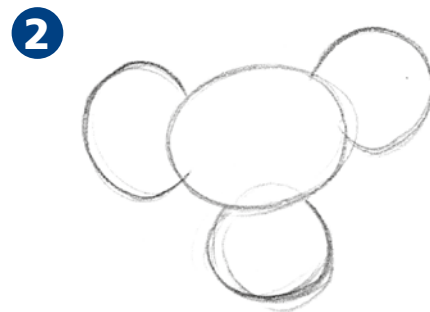
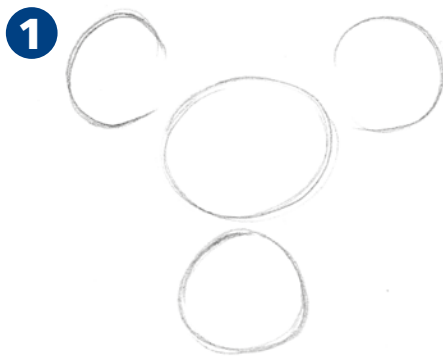
Hast du eine sichere Hand, dann kannst du die Umrisslinien der Katze mit einem schwarzen Stift nachzeichnen und noch ein paar Details dazufügen, zum Beispiel Haarbüschel.

Name: _____ Klasse: _____

Maus

Merkmale: große Ohren, langer Schwanz, Knopfaugen, Nagezähne

Eine Maus kannst du aus runden Formen zusammensetzen. Probiere es aus!



Mein Comic

Arbeitsblatt 6.1 Texte und Geräusche im Comic

Name: _____ Klasse: _____



Ein Comic kommt mit wenigen Wörtern aus. Sie werden in das Bild eingefügt. Es gibt Sprechblasen, Denkblasen, Pengwörter und Untertitel. Die Form einer Sprechblase verrät etwas über die Stimmung der Figur.



In einer Sprechblase spricht die Figur in direkter Rede.



Eine Flüsterblase wird gestrichelt gezeichnet.



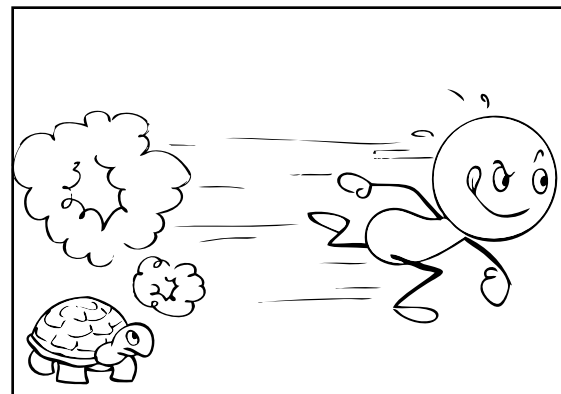
Die Brüllblase zeigt, dass die Figur ganz laut schreit.



Die Denkblase teilt dem Leser mit, was die Figur gerade denkt.



„Pengwörter“ sind die Geräusche im Comic.

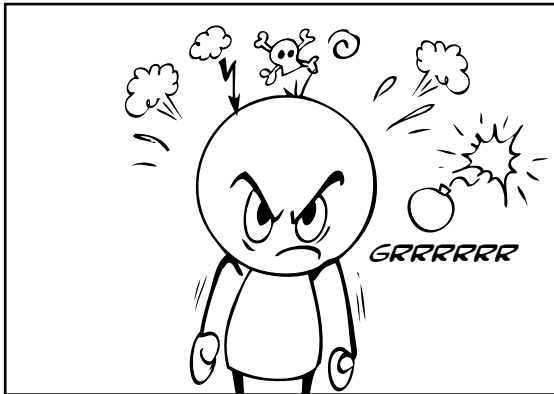


Diese Linien zeigen, wie schnell sich etwas bewegt.

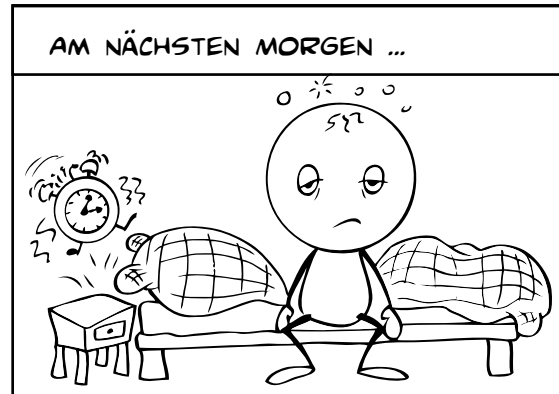
Mein Comic

Arbeitsblatt 6.2 Texte und Geräusche im Comic

Name: _____ Klasse: _____



Es gibt verschiedene Elemente, die verwendet werden, um Gefühle zu betonen - wie hier zum Beispiel das Gefühl der Wut.

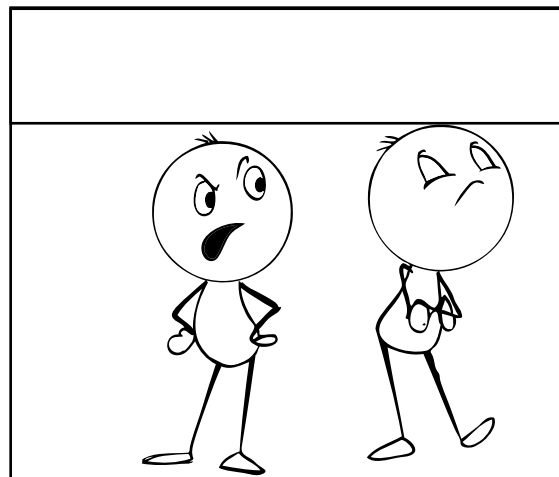
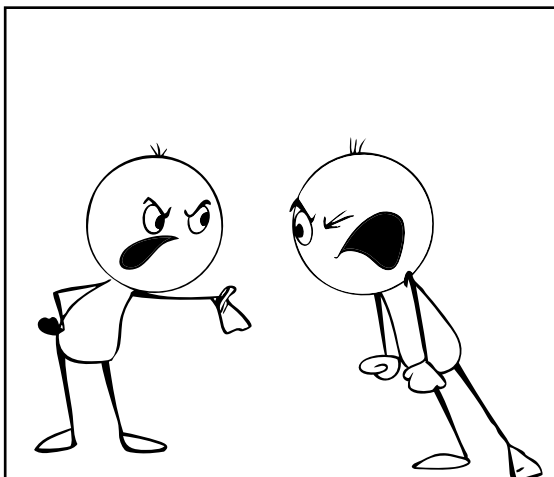


Um den Handlungsablauf zu erklären oder zu kommentieren, gibt es den Textkasten.

Deine Aufgaben

- ● Gestalte eigene Pengwörter!

- Die zwei Strichmännchen streiten sich. Füge Sprechblasen mit passenden Wörtern oder kurzen Sätzen ein. Nutze auch den Textkasten.



Mein Comic

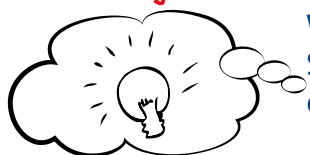
Arbeitsblatt 7 Wie entwickelt man eine Geschichte?

Name: _____ Klasse: _____



Um eine eigene Geschichte zu erfinden und sie dann als Comicstrip zu zeichnen, braucht es ein bisschen Vorbereitung. Wenn du einfach draufloszeichnest, besteht die Gefahr, dass du dich verzettelst und die Geschichte wirr und unverständlich wird. Deshalb ist es ratsam, schrittweise vorzugehen.

●● Deine Aufgaben



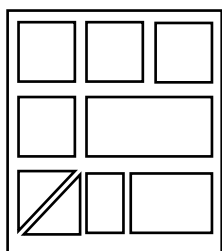
Was willst du erzählen?

Schreibe hier einen Titel für deine Geschichte und beschreibe die Handlung mit wenigen Stichworten:



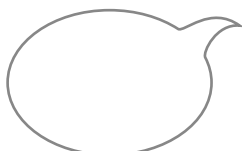
Wer ist die Hauptperson? Wer macht noch mit?

Beschreibe die Figuren mit Adjektiven. Sind sie nett, mutig, ängstlich, lustig?



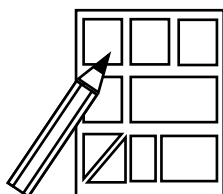
Wie ist deine Geschichte aufgebaut?

In wie vielen Bildern lässt sich deine Geschichte erzählen? Welche Größe und Form sollen die einzelnen Bilder haben? Skizziere auf einem Blatt, wie die Bildrahmen aussehen könnten.



Was wird in deiner Geschichte gesprochen?

Schreibe die wichtigsten Texte in passende Sprechblasen.



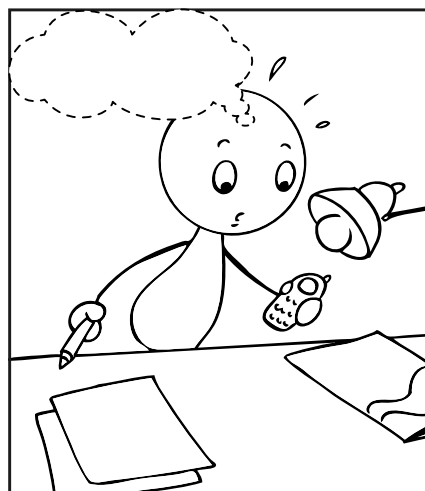
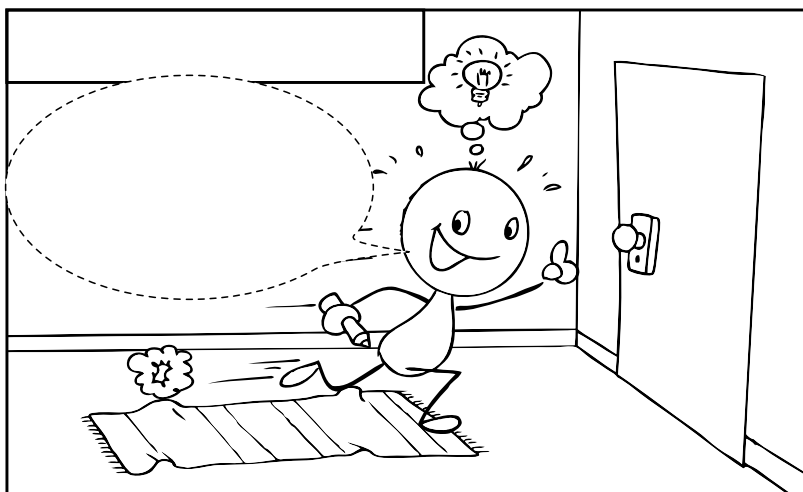
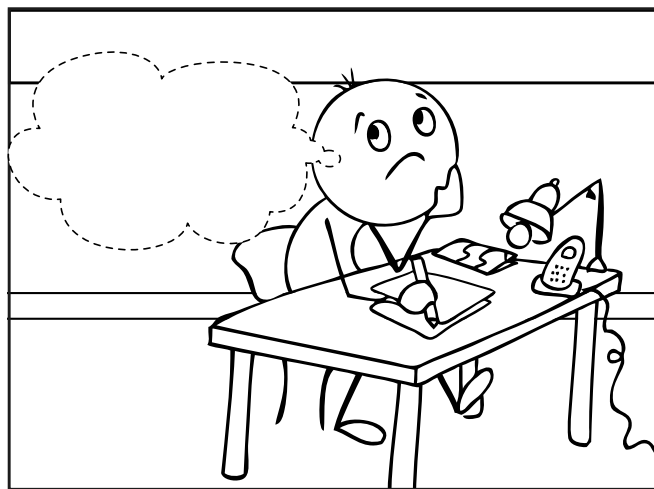
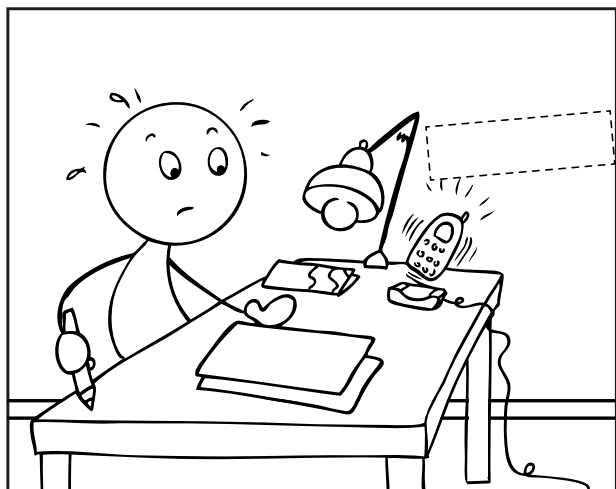
Zeichne jetzt auf ein leeres Blatt deinen eigenen Comicstrip.

Wenn du unsicher bist, was du dazu an Material benötigst, schau einfach im Weltkindermaltag-Magazin nach!

Mein Comic

Arbeitsblatt 8.1
Mister X braucht eine Idee

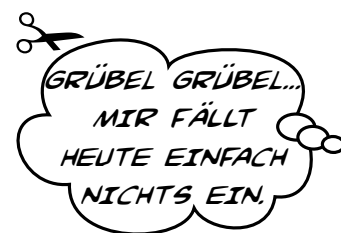
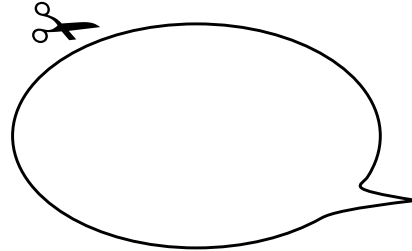
Name: _____ Klasse: _____



Mein Comic

Arbeitsblatt 8.2
Mister X braucht eine Idee

Name: _____ Klasse: _____



●●● Deine Aufgaben

Schneide die Bilder und Sprechblasen aus.

Ordne den Bildern die passenden Sprechblasen zu und bringe die Bilder in die richtige Reihenfolge!

Klebe deinen fertigen Comic auf ein Blatt Papier.

Schreibe und male ein eigenes Ende der Geschichte.

STAEDTLER Mars GmbH & Co. KG
Moosäckerstraße 3
90427 Nürnberg
Telefon: 0800-111 85 85

www.weltkindermaltag.de

01803D3008