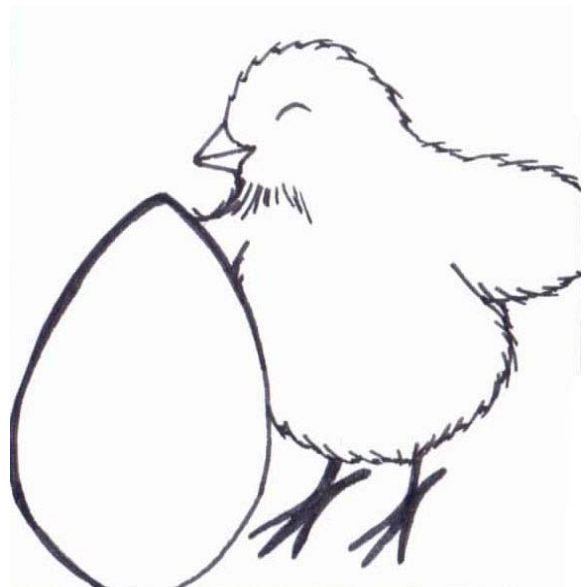




Name :.....

# Küken, Henne und Hahn

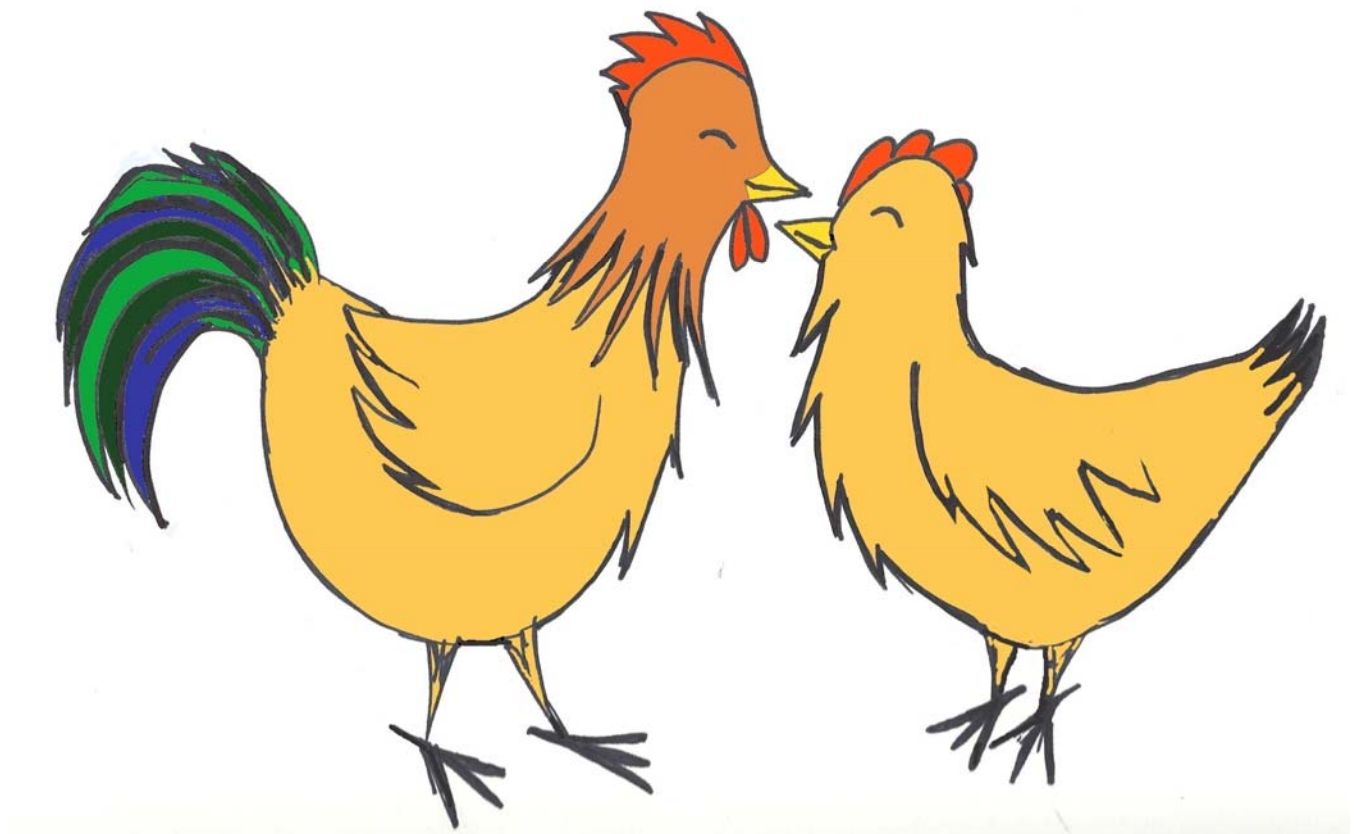


## Beobachtungen

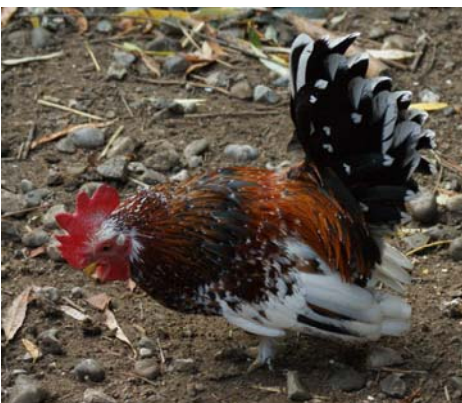
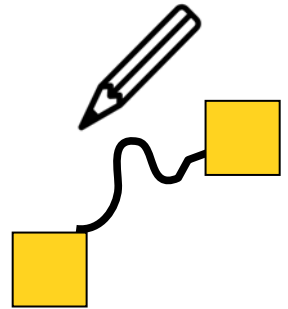
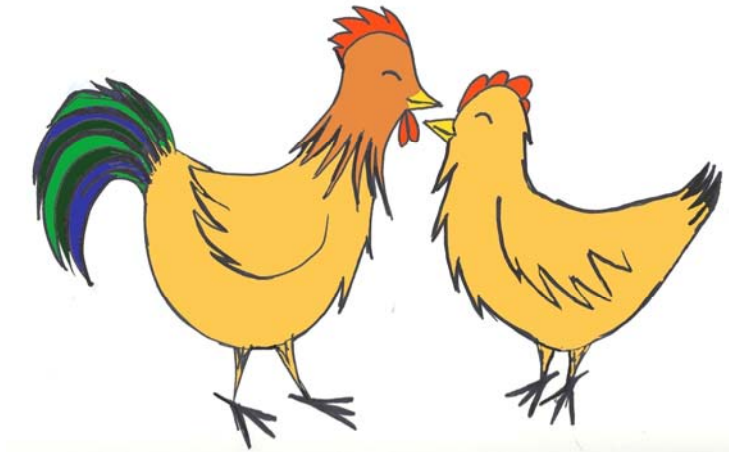


✓ Schau dir den Hahn und die Hennen im Hühnerstall an.  
Kreise die Unterschiede zwischen Hahn und Henne auf dem  
Bild an.

E F

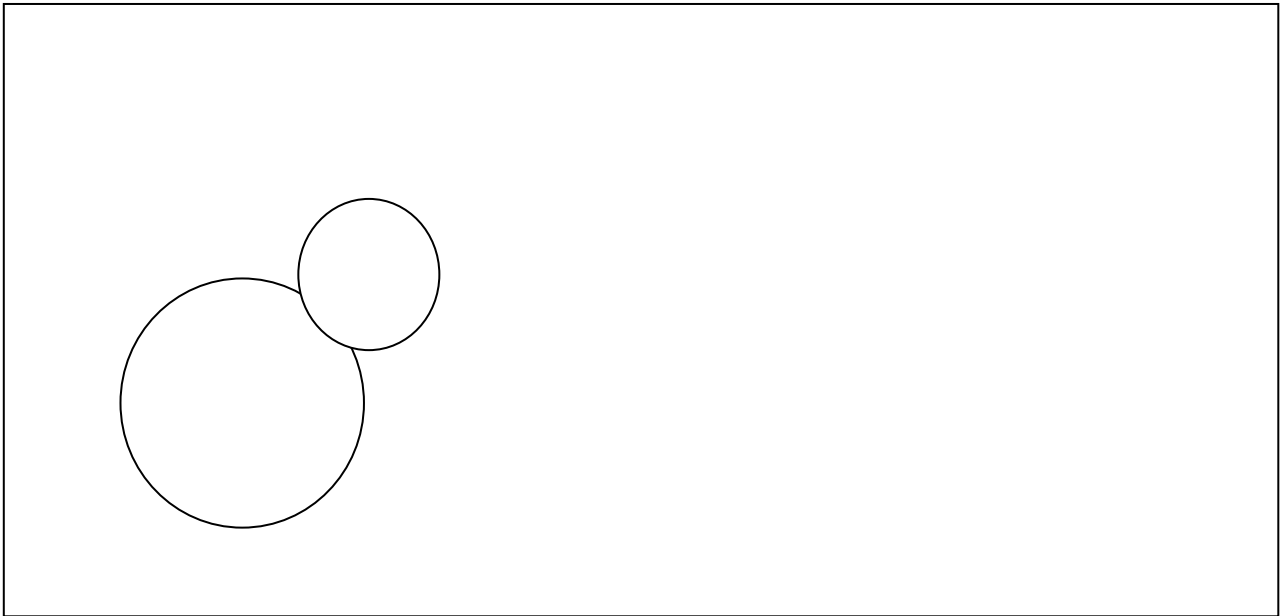
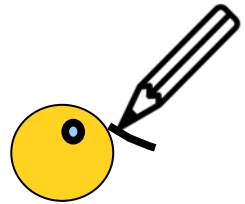


✓ Hahn oder Henne? Verbinde die Fotos mit dem Hahn oder der Henne.



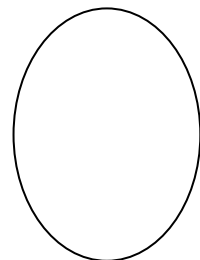
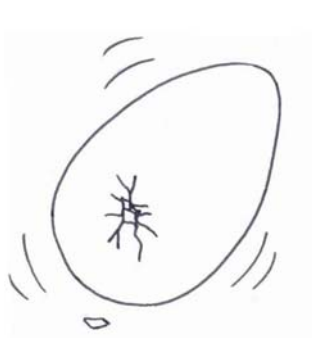
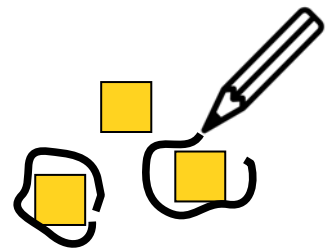
✓ Schau dir die Küken in ihrem Gehege an.

Vervollständige das Küken und zeichne, was du sonst noch im Gehege siehst.



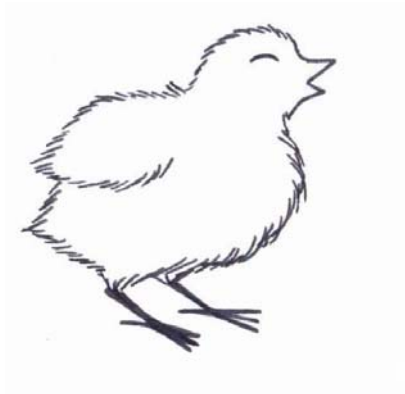
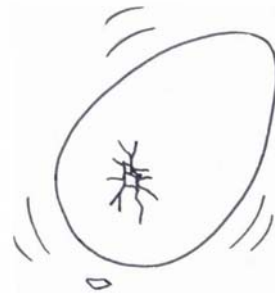
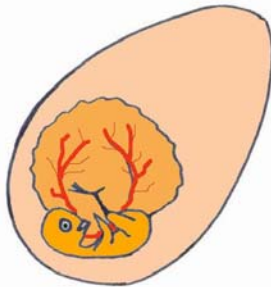
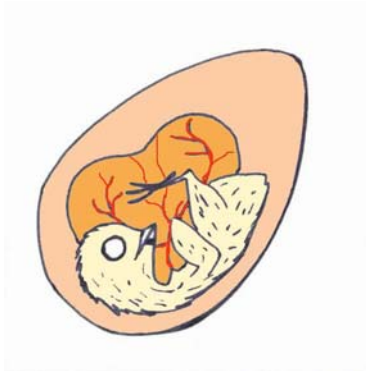
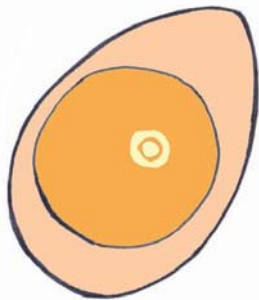
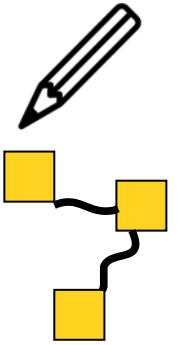
✓ Sieh dir nun einen der Brutkästen an.

Umkreise, was du im Brutkasten sehen kannst.



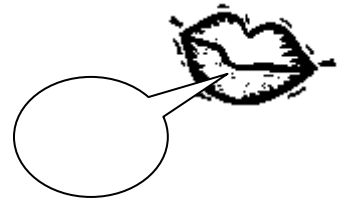
## Von der Henne zum Küken

- ✓ Verbinde die Bilder in der richtigen Reihenfolge.



✓ **Kinderreime**

Lies diese Verse durch und lerne sie auswendig.



Es war einmal ein braves Huhn,  
das legte, wie's die Hühner tun,  
an jedem Tag ein Ei.

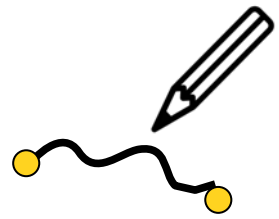
Und gackelte, mirakelte, spektakelte,  
als ob's ein Wunder sei!



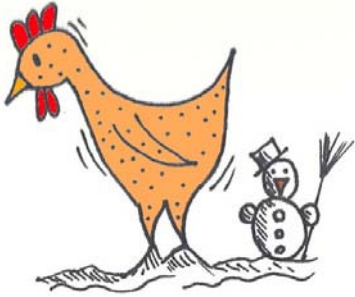
Ein Huhn, das fraß,  
man glaubt es kaum,  
die Blätter von ´nem Gummibaum,  
dann ging es in den Hühnerstall  
und legte einen Gummiball!

## Sprichwörter aus dem Hühnerstall

- ✓ Verbinde die Sprichwörter mit der dazugehörenden Bedeutung.



Hühnerhaut haben ○



○Früh schlafen gehen

Eine Glucke sein ○

(Glucke = brütende Henne)



○ Kalt haben

Mit den Hühnern zu  
Bett gehen. ○

○Eine Mutter, die sich  
übertrieben um ihre  
Kinder kümmert



## Hühnerstall-Memory

Diese zwei Seiten je zweimal ausdrucken, laminieren und die Karten ausschneiden. Fertig ist das Memory







## ***Spiel : Kükenrennen!***

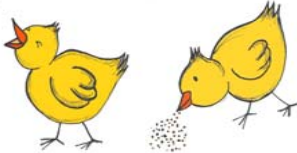
Bald ist es Nacht, die Zeit ist gekommen in den Hühnerstall zurück zu gehen.

Wer kommt als Erstes an?

### **Spielregeln**

*Ein Spieler nach dem anderen würfelt und rückt seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl vor.*

-Wer auf ein Würfelfeld  kommt, kann nochmals würfeln.

-Wer auf ein Kükenfeld  kommt, muss entweder zurück oder kann nach vorne. Lies genau, was auf diesen Feldern passiert

- Feld 6 : Du findest ein paar Körner und kehrst zurück!
- Feld 10: Du machst grosse Schritte und kommst schnell vorwärts!
- Feld 21: Du fängst an zu rennen. Los, schnell zum Stall!
- Feld 29: Du bist sehr müde und schläfst ein!



