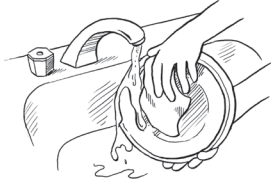


# Aufgaben eines Hundehalters



9



5



3



10



4



7



1



2



8



6



- \_\_\_\_\_ Hunde spielen gern und viel mit ihren Herrchen.
- \_\_\_\_\_ Jeder Hund braucht unterschiedlich viel Futter. Es gibt Fertigfutter, selbst zubereitetes Futter oder Knabberartikel.
- \_\_\_\_\_ Ist der Hund krank, muss er zum Tierarzt.
- \_\_\_\_\_ Der Hundehalter geht mehrmals täglich mit seinem Hund spazieren.
- \_\_\_\_\_ Tägliche Streicheleinheiten sind wichtig für den Hund.
- \_\_\_\_\_ Fährt der Hundehalter in den Urlaub, braucht er eine Unterkunft, in der Hunde erlaubt sind.
- \_\_\_\_\_ Um das Fell sauber zu halten, muss es gebürstet werden.
- \_\_\_\_\_ Der Hund braucht immer ausreichend frisches Wasser in seinem Trinknapf.
- \_\_\_\_\_ Der Hundekorb muss sauber gehalten werden.
- \_\_\_\_\_ Es ist wichtig, den Napf stets gut zu reinigen, um Krankheiten vorzubeugen.

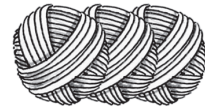
## Aufgabe:



Notiere die Bildnummer zum passenden Satz.



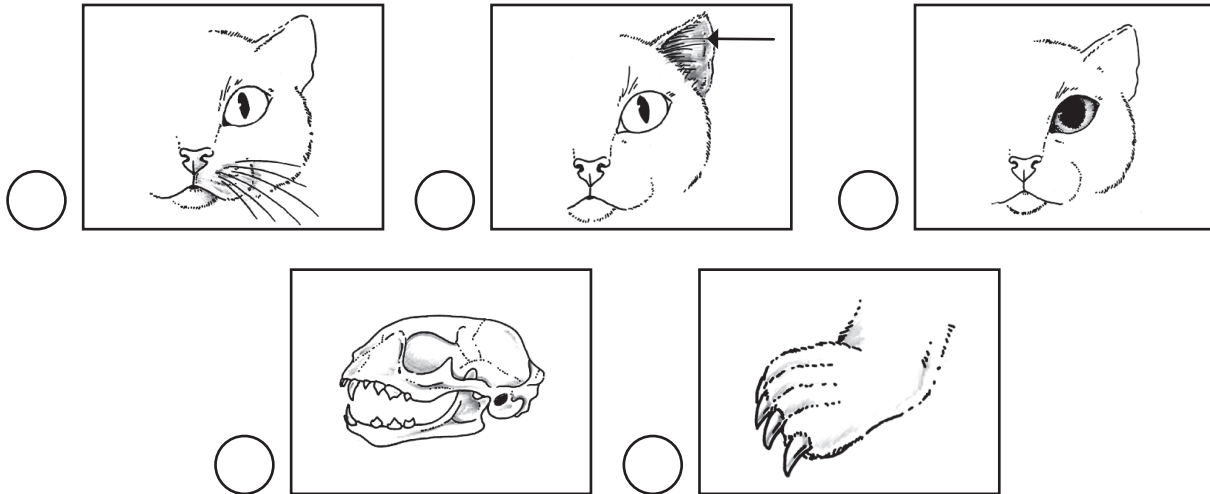
# Die Katze als Jäger



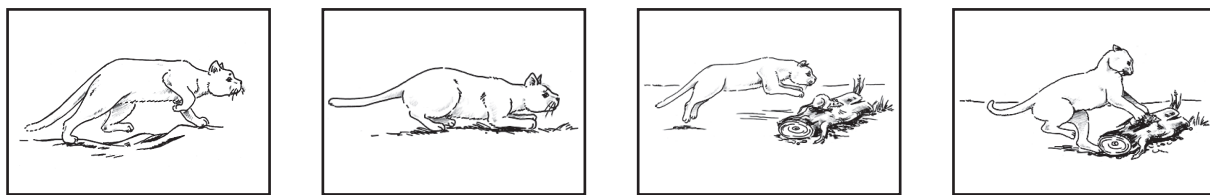
Der Körper der Katze ist optimal für die Jagd ausgestattet. Da sie oft im Dunkeln jagt, verlässt sie sich mehr auf ihre Augen und ihre Ohren (1) als auf ihre Nase. Ihre Pupillen weiten sich (2) und verstärken das wenige Licht, dadurch kann sie auch in der Nacht gut sehen.

Ihre Tasthaare an der Schnauze (3) über den Augen und an den Beinen führen sie um Hindernisse herum und zeigen ihr die Größe ihrer Beute. Die Katze kann sich leise und geschmeidig fortbewegen. Dazu berühren beim Gehen nur die Zehen den Boden. Ihre nadelspitzen Krallen (4), die sie an allen Pfoten ein- und ausfahren kann, und ihr Gebiss mit den scharfen Eckzähnen (5) helfen ihr beim Erlegen der Beute. Die Katze kann weit und hoch springen.

zu 1.



zu 2.



1 schleichen

2 lauern

3 springen

4 packen

## Aufgaben:

1. Lies den Text genau. Unterstreiche die fünf Merkmale, die einer Katze beim Jagen helfen, und schreibe die entsprechenden Nummern zu den Bildern.
2. Schaue die Bilder genau an. Formuliere mit Hilfe des Reizwortes einen Satz zu jedem Bild. Schreibe die Sätze in dein Heft.



Name: \_\_\_\_\_

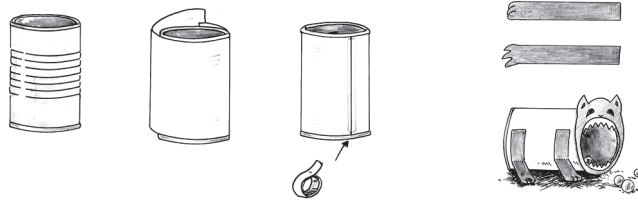
Datum: \_\_\_\_\_


# Murmeltiere

Nimm vier leere Dosen. Umwickle die Dosen mit Packpapier.  Klebe es fest.

 Zeichne nun Tiergesichter mit großen Mündern auf Pappe.  Schneide sie und ihre Mundöffnungen aus.  Klebe die Gesichter vorne auf die Dosen.

**Spiel:** Versuche, mit Murmeln in die Mäuler deiner Tiere zu treffen. Zähle deine Punkte zusammen.



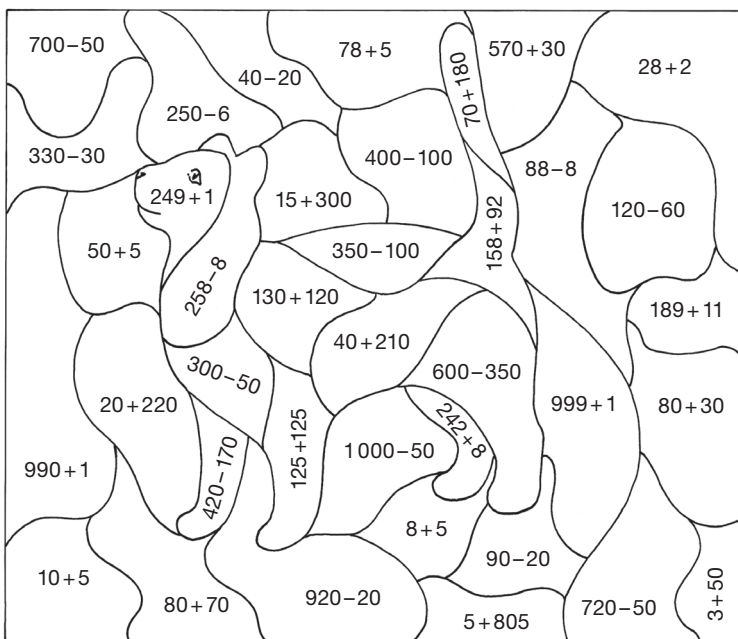
**Tip:**  Klebe noch seitlich Beine aus Pappe an die Dosen, damit sie sicher stehen. Du kannst den Tieren auch unterschiedliche Trefferpunkte geben. Sieger ist, wer die meisten Punkte hat.




Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

# Rechenbild



 Male alle Felder mit dem Ergebnis 250 braun an.  
Was siehst du?

