

Fingerstempeln

für kleine Künstler

Märchen und Geschichten



Impressum

ISBN: 978-3-8094-3995-0

1. Auflage

© 2019 by Bassermann Verlag, einem Unternehmen der Verlagsgruppe Random House GmbH, Neumarkter Straße 28, 81673 München

Die Verwertung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, ist ohne die Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmung und für die Verarbeitung mit elektronischen Systemen.

Projektleitung: Birte Dittmann
Idee und Gesamtgestaltung: Norbert Pautner, Berlin

Die Ratschläge und Informationen in diesem Buch sind vom Autor und dem Verlag sorgfältig erwogen und geprüft. Dennoch kann eine Garantie nicht übernommen werden. Eine Haftung des Autors bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

Herstellung: Angelika Träger
Druck und Bindung: Anpak Printing Ltd., Hong Kong
Printed in China



Komm, wir malen eine Geschichte!

Dieses Buch zeigt dir, wie du die Hauptdarsteller aus vielen bekannten Kinderbüchern und zahlreichen Märchen ganz leicht selbst gestalten kannst – mit bunten Fingerabdrücken.

Wie das mit dem Fingerstempeln geht, erfährst du auf Seite 4 und 5.

Diese Geschichten und Märchen findest du im Buch:



Alice im Wunderland	6
Peter Pan	16
Das Dschungelbuch	24
Der Wind in den Weiden	30
Der Zauberer von Oz	38
Pinocchio	44
Peterchens Mondfahrt	50
Nils Holgersson	56
Die Bremer Stadtmusikanten	60
Rotkäppchen	64
Der gestiefelte Kater	68
Der Froschkönig	72
Schneewittchen	76
Aschenputtel	80
Der standhafte Zinnsoldat	84
Kalif Storch	88
Aladin	92



Wer all die Geschichten, deren Figuren du in diesem Buch findest, geschrieben hat, kannst du auf Seite 96 entdecken.

Fingerstempeln ist ganz einfach

Einfach ein paar bunte Fingerabdrücke aufs Papier bringen und dann mit einem Blei-, Bunt- oder Filzstift ein paar Striche hinzufügen.

Und so kannst du mit Fingerabdrücken malen:



Mit dem **DAUMEN** machst du ein großes Oval.



Mit dem **ZEICHENSTIFT** machst du zum Schluss aus deinen Fingerabdrücken richtige kleine Figuren. Das geht mit einem Bleistift, Buntstift oder einem dünnen Filzstift.



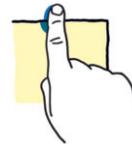
Mit dem **ZEIGEFINGER** machst du ein kleineres Oval.



Manchmal brauchst du auch einen etwas dickeren Strich. Den machst du am besten mit einem **WACHSMALSTIFT**.



Mit dem **KLEINEN FINGER** machst du einen kleinen, runden Fleck.



Mit der **FINGERKUPPE** machst du einen kleinen Kreis.

Mit einem Blatt Papier machst du einen **HALBEN ABRUCK**.

Und so geht's am besten ...

Auf ein paar Dinge solltest du achten, damit alles gut klappt:

SO NICHT:



sondern SO:



Nimm nicht zu viel Farbe, sonst gibt es einen saftigen Klecks statt eines deutlichen Fingerabdrucks.

SO NICHT:



sondern SO:



Lass den Fingerabdruck trocknen, bevor du mit dem Zeichnen beginnst, sonst verschmiert die Zeichnung.

SO NICHT:



sondern SO:



Stemple nicht mit demselben Finger zwei verschiedene Farben sofort nacheinander, sonst vermischen sich die Farben zu einem schmutzigen Graubraun.

Säubere deine Finger nach jedem Stempeln mit Wasser und einem Papiertuch.
FINGER NICHT ABLECKEN! Stempelfarben gehören aufs Papier, nicht in den Mund.

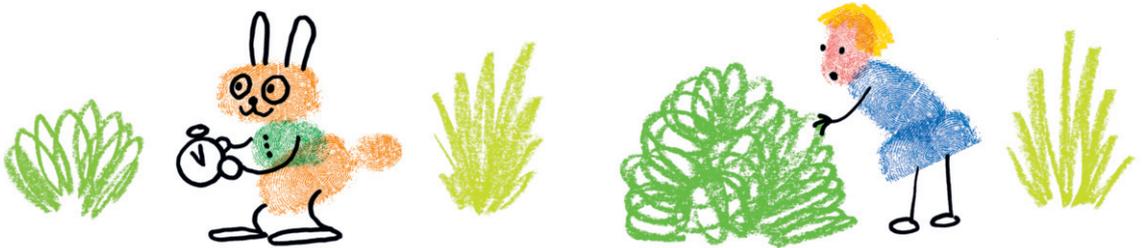
TIPPS FÜR ELTERN:

Falls die Stempelfarben sich nicht gut von den Fingern abwaschen lassen: Mit einem Tropfen Speiseöl und anschließend etwas Geschirrspülmittel sollte es besser klappen. Eintrocknete Stempelfarben lassen sich mit ein, zwei Tropfen Wasser auffrischen. Stempelkissen kann man auch selbst machen: Einfach Fingerfarbe für Kinder auf einer dicken Lage Küchenpapier ausstreichen.

Wenn Sie weitere Stempelkissen im Handel kaufen: Achten Sie darauf, dass die Farben als **Spielzeug** geprüft und zugelassen sind.

Alice im Wunderland

Eines Tages entdeckt Alice bei einem Ausflug mit ihrer Schwester ein weißes Kaninchen, das ständig auf seine Taschenuhr schaut. Sie folgt dem Kaninchen in dessen Bau, wo sie durch ein Loch in eine Welt voller Wunder fällt.



Bald begegnet Alice in einem Wald einer Raupe, die genüsslich an einer Wasserpfeife nuckelt. Die beiden führen ein seltsames Gespräch: Alice versteht eigentlich nichts von dem, was die Raupe sagt, die sich für sehr weise hält. Die Unterhaltung sorgt aber immerhin dafür, dass Alice sich in diesem merkwürdigen Wunderland etwas besser zurechtfindet.



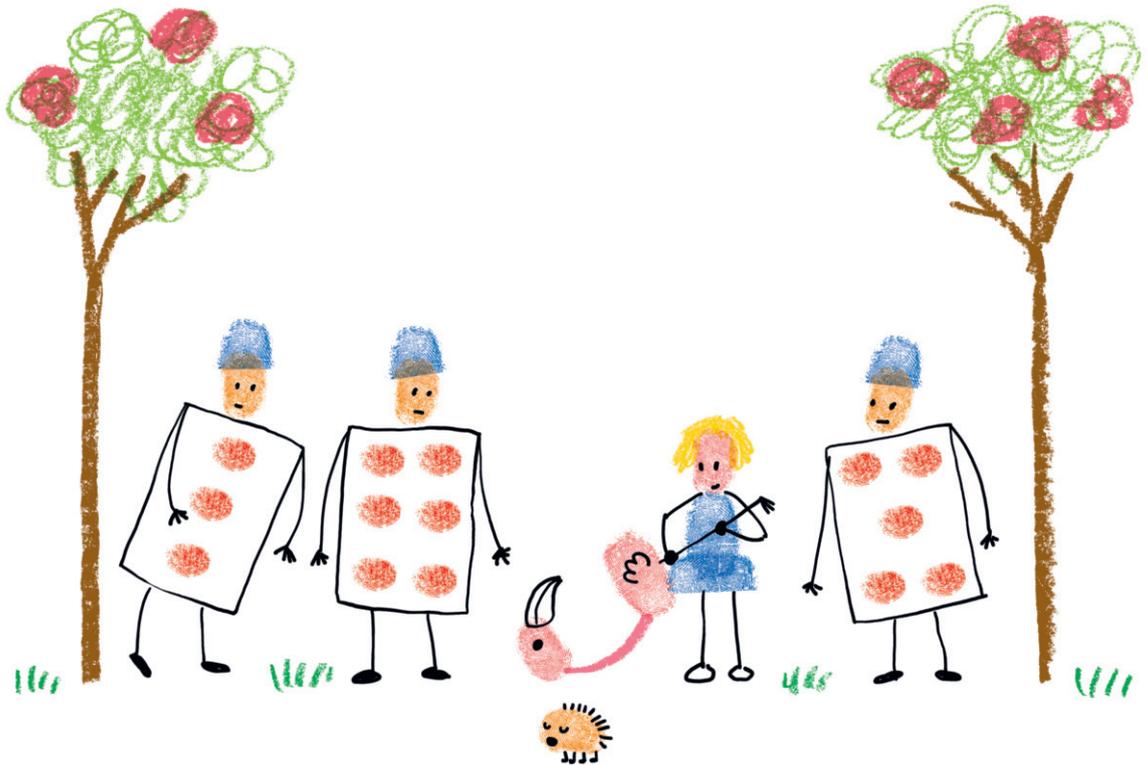
Ihr weiterer Weg führt Alice unter anderem zur Grinsekatz, die auch recht verwirrende und unsinnige Dinge sagt. Alice möchte gern wissen, wer sonst noch im Wunderland wohnt. Da weist die Grinsekatz ihr den Weg zum verrückten Hutmacher – und löst sich vor Alice' Augen in Luft auf.



Beim Hutmacher und seiner Teegesellschaft gefällt es Alice zunächst ganz gut, doch bald bemerkt sie, wie wunderlich der Hutmacher, der Märzhasse und der Siebenschläfer sind. Da beschließt sie, lieber weiterzuziehen.



Alice kommt nun zu einem Rosengarten, dessen weiße Rosen von mehreren Gärtnern rot gestrichen werden. Die Gärtner sehen wie Spielkarten aus. Der Garten gehört zum Hof des Herzkönigs und der Herzkönigin. Letztere ist eine aufbrauende Person, die jedem, der ihr widerspricht, den Kopf abschlagen lassen will.



Im Garten der Herzkönigin beginnt nun ein Krocketspiel. Aber auch das ist mehr als verrückt: Der Ball ist ein Igel, die Schläger sind Flamingos. Und natürlich will die Herzkönigin jedes Spiel gewinnen – und wehe, jemand lässt sie nicht. Dann heißt es: „Ab mit dem Kopf!“ Aber keine Sorge: Bevor wirklich etwas passieren kann, hat der Herzkönig schon alle Verurteilten wieder begnadigt.

Als so ziemlich alle Spieler zum Tode verurteilt sind (und die, die es noch nicht sind, sich klammheimlich davongemacht haben), ist das Spiel vorbei. Die Königin fragt Alice schließlich, ob sie schon den Schildkrötensupperich gesehen hätte. Als Alice verneint, lässt die Königin sie von einem Greif dorthin führen.



Alice und der Greif finden den Schildkrötensupperich am Strand. Der erzählt seine Lebensgeschichte, trägt ein Suppenlied vor und fordert seine Gäste zu einem komischen Tanz auf.



Am Hof der Königin kommt es noch zu einer merkwürdigen Gerichtsverhandlung, bei der Alice als Zeugin aussagen soll. Doch gerade, als sie aufgerufen wird, wacht sie im Gras neben ihrer Schwester auf.

Alice im Wunderland

Alice

1



2



3



4



5



das weiße Kaninchen

1



2



3



4



5

