



1 Häschenwitze erfinden

1. Lies alle Häschenwitze durch.
2. Erfinde nun selber einen Häschenwitz, eine Anleitung findest du weiter unten.
3. Gib deinen Witz nach dem Schreiben einer Klassenkameradin oder einem Klassenkameraden zum Lesen. Lass dir eine Rückmeldung geben.
4. Vielleicht musst du deinen Witz anschliessend nochmals ändern.

Häuschenwitze

Geht ein Häschen in die Konditorei und fragt: "Haddu Bienenstich?"

Sagt der Verkäufer: "Ja"

Darauf sagt das Häschen: "Muddu Salbe drauf tun!"

Geht ein Häschen in eine Garage, wo Autos verkauft werden Und fragt:

"Haddu Anhänger?"

Der Angestellte antwortet: "Ja ganz viele, in verschiedenen Grössen.

Sagt das Häschen: "Von welchem Fussballverein?"

Geht ein Häschen in eine Gärtnerei und fragt: "Haddu Blätter?"

Antwortet die Angestellt: "Ja, sogar sehr viele."

Sagt das Häschen: "Muddu ein Buch schreiben."

Geht ein Häschen in ein Musikgeschäft und fragt: "Haddu Flügel?"

Antwortet der Verkäufer: "Ja, sogar zwei."

Sagt das Häschen: "Muddu fliegen, brauchst nicht zu gehen."

Geht ein Häschen in den Milchladen:

"Haddu Milch?"

"Ja."

"Haddu auch Fettarme?"

"Natürlich!"

"Muddu langärmelige Hemden tragen!"

Anleitung

Einen Häschenwitz erfinden, das geht so:

Suche ein Wort, das zwei verschiedene Bedeutungen hat. Du kannst auch auf der Liste unten nachsehen.

Überlege dir nun ein Geschäft, wo das Häschen hingehen könnte.

Schreibe den Witz ab und setze deine Wörter ein.

Geht ein Häschen in _____ und fragt:

"Haddu _____?"

Antwortet die Angestellte: "Ja"

Sagt das Häschen: "Muddu _____."

Wörter, die zwei verschiedene Bedeutungen haben:

Fliege (Insekt oder Krawatte)

Strauss (Vogel oder Blumen)

Feder (Vogelfeder oder Schreibfeder)

Birne (Obst oder elektrische Birne)

Boxer (Hund oder Sportler)

Löffel (Die Ohren eines Hasen oder Essbesteck)

Mandeln (Nüsse oder Mandeln im Hals)

Schloss (Zum Aufschliessen an der Tür oder Sitz von Königen)

Mutter (Mama oder Gegenstück zu Schrauben)

Maus (Tier oder Zubehör eines Computers)

Biber (Tier oder Gebäck)