

in Kooperation mit



Es fängt mit Lesen an.

Stiftung Lesen



Das Leserabe Geschichten-Spiel 2025: Die Drachenreiter-Schule

Liebe Lehrkräfte, liebe pädagogische Fachkräfte,

zu Beginn ihrer Grundschulzeit tauchen Kinder mit ganz unterschiedlichen Vorkenntnissen in die Welt der Buchstaben, Laute und Wörter ein. In Klassenstufe 1 erlernen sie die grundlegenden Lesefertigkeiten – das ist aufregend, aber oft auch eine große Herausforderung. Wichtig ist, dass die Kinder dabei nicht den Mut verlieren und Freude am Lesen entwickeln.

Mit dem Leserabe Geschichten-Spiel geben wir Ihnen auch in diesem Jahr ein Materialpaket an die Hand, mit dem Sie Erstleser*innen der Klassenstufe 1 spielerisch motivierende Leseerlebnisse bieten können. Der Ravensburger Verlag stellt dafür das Buch „Die Drachenreiter-Schule“ in zwei Differenzierungsstufen zum Download zur Verfügung. Sie können die Geschichte mit Ihren Schüler*innen auf dem interaktiven Whiteboard, auf Tablets oder ausgedruckt lesen. Die Texte wurden durch die Unterstützung des Mildenberger Verlags mit dem farbigen Silbentrenner ausgestattet.

Das Begleitmaterial hält Ideen, Impulse und Arbeitsblätter für Sie bereit, die Sie ganz nach den Bedürfnissen Ihrer Lerngruppe einsetzen können, um das Gelesene zu verstehen und zu vertiefen. Aus der Beantwortung der Rätselfragen zu jedem Kapitel ergibt sich im Lauf des Leserabe Geschichten-Spiels das Lösungswort, mit dem Ihre Klasse an der Verlosung toller Buchpakete teilnehmen kann. Weitere Informationen gibt es unter www.stiftunglesen.de/schulportal/grundschule/das-leserabe-geschichten-spiel. Mit der Urkunde am Ende des Materials können Sie den Einsatz der Lernenden würdigen.

Wir wünschen Ihnen und den Kindern viel Freude und spannende Lesemomente!

Ihre Stiftung Lesen

Das Symbol + markiert Aufgaben für Kinder, denen das Lesen und Schreiben bereits leichter fällt.

Impressum

Herausgeber und Verleger: Stiftung Lesen, Römerwall 40, 55131 Mainz, www.stiftunglesen.de
Verantwortlich: Dr. Jörg F. Maas; Programme: Sabine Uehlein; Redaktion: Zahira Gazetic; Fachautorin: Miriam Holstein, freie Autorin/Redakteurin · Bildnachweise: © Ravensburger Verlag, Robert-Bosch-Str. 1, 88214 Ravensburg, Illustrationen Marc-Alexander Schulze aus „Die Drachenreiter-Schule“: S. 1 rechts, S. 2 oben, S. 3 unten, S. 4, S. 5, S. 6 unten, S. 7 oben, S. 9 rechts; Illustrationen Leserabe nach Vorlagen von Heribert Schulmeyer: S. 1 links, S. 2 unten, S. 3 oben, S. 6 oben, S. 7 unten, S. 8, S. 9 links, S. 10 · Gestaltung: Harald Walitzek, Plugin Design, Udenheim · Irrtümer vorbehalten.



Die Drachenreiter-Schule

Annette Neubauer/Marc-Alexander Schulze (Ill.)

Meister Kahns Schüler stehen vor ihrer Abschlussprüfung zum Drachenreiter. Viele spannende Herausforderungen warten auf Henri, Klara, Pit und ihre Drachen. Ob alles gutgeht und sie wirklich Drachenreiter werden? Das können Sie gemeinsam mit den Kindern beim Lesen der spannenden Geschichte herausfinden!



Mehr kostenfreie Unterrichtsimpulse und Medientipps gibt es auf www.stiftunglesen.de/schulportal

Unterrichtsimpulse zur Geschichte

Mein Drachenlexikon

Für dieses selbst gestaltete Drachenlexikon werden mehrere DIN-A4-Blätter in der Mitte gefaltet und mit einer farbigen Schnur so zusammengebunden, dass ein kleines Heftchen entsteht. Die Titelseite kann nach Belieben gestaltet werden. Während der Lektüre malen und schreiben die Kinder alles in das Büchlein hinein, was sie über Drachen erfahren. So entsteht nach und nach ein kleines Lexikon, das auch um Drachenwissen aus anderen Medien ergänzt werden kann.

Lieblingsstelle

Welcher Teil der Geschichte gefällt den Lernenden besonders gut? Die Schüler*innen wählen jeweils ihre Lieblingsstelle aus. Können sie den Abschnitt so vorlesen, dass er in Betonung und Vorlesetempo zum Inhalt passt? Geben Sie unterstützende Hinweise zum sinn gestaltenden Vorlesen. Nach mehrmaligem Üben lesen die Kinder ihre Lieblingsstelle der Gruppe vor und begründen ihre Auswahl.

Drachen-Klassenbücherei

Welche Geschichten über Drachen kennen die Kinder noch – und woher? Laden Sie die Kinder ein, darüber zu erzählen und ggf. auch vorhandene eigene Bücher oder Medien mitzubringen. Auch eine Drachen-Entdeckungstour durch die Schulbücherei ist spannend, um gemeinsam eine Drachen-Klassenbibliothek zusammenzustellen. Sie lädt während des Projekts immer wieder zum Hineinschauen und Schmökern ein.

Drachenreiter-Schule

Wie sieht wohl der Alltag in der Drachenreiter-Schule aus? Was ist ähnlich, was ganz anders als an der eigenen Schule? Dazu haben die Lernenden bestimmt viele Ideen, die in der Klasse gesammelt und dann in unterschiedlicher Form – vom Drachenreiter-Stundenplan über das Malen der Meisterinnen und Meister bis zum Basteln weiterer Drachen – ausgestaltet werden können.

Lesepfeil

Der hier abgebildete Lesepfeil kann kopiert, ausgeschnitten und gegebenenfalls laminiert werden. Lesepfeile eignen sich gut zur Unterstützung beim Lesenlernen und können insbesondere für leseschwächere Lernende hilfreich sein. Wenn der Lesepfeil so an Worte oder Sätze angelegt wird, dass eine Silbe nach der anderen zum Vorschein kommt, erschließen die Kinder sich die Worte fokussiert.

Dieser Lesepfeil gehört:



Unterrichtsimpulse zum 1. Kapitel:

Erwartungen und Neugier wecken

Zeigen Sie zunächst am Whiteboard das Buchcover – ohne Titel! Was können die Kinder alles entdecken? Worum geht es wohl in der Geschichte? Sammeln Sie alle Vermutungen und Ideen. Enthüllen Sie dann den Titel: Die Drachenreiter-Schule. Wie verändert sich die Erwartung der Lernenden? Und was gibt es auf dieser besonderen Schule wohl zu lernen? Die Kinder können ihre Erwartungen in Bildern oder Wörtern festhalten und nach der Lektüre abgleichen.

Mein Drachen

Mit welchem Drachen würden die Kinder selbst gern die Drachenreiter-Prüfung ablegen? Die Bilder von Feuerflug, Zack und Ling Lu auf den Einstiegsseiten inspirieren die Lernenden, sich eigene Drachen auszudenken und diese zu malen. Natürlich dürfen passende Namen nicht fehlen. Als Zusatzaufgabe können die Kinder Eigenschaften und Vorlieben der Drachen auf dem Bild oder in einem Steckbrief festhalten. Bei einem Galeriegang stellen sich die Lernenden alle Bilder und ggf. Steckbriefe gegenseitig vor.

Hindernisflug

Für dieses einfache Bewegungsspiel in Anlehnung an die Drachenprüfung werden etwas Platz und einige Tücher benötigt, die auf dem Boden ausgelegt werden. Nach einem Startsignal müssen die Kinder als Drachenreiter möglichst schnell von einer Wand zur gegenüberliegenden laufen. Dabei dürfen die Tücher (= Bäume) nicht berührt werden. Die Idee lässt sich auch auf dem Schulhof umsetzen, als Bäume können mit Kreide aufgemalte Kreise dienen.



Unterrichtsimpulse zum 2. Kapitel:

Wohin schwimmen die Drachen?

Für dieses kleine Experiment werden ein Trinkglas, eine Wasserflasche, ein Papierstreifen und Filzstifte benötigt. Mit den Filzstiften malen die Kinder zwei Drachen untereinander auf den Papierstreifen, die in eine Richtung schauen. Sie können den Streifen auch vorbereitet mitbringen. Er wird hinter dem Glas aufgestellt. Während das Wasser ins Glas gegossen wird, können die Kinder beobachten, dass die Drachen größer zu werden scheinen und plötzlich in die andere Richtung blicken. Die Erklärung: Wasser hat eine andere optische Dichte und bricht das Licht daher anders als Luft. Im Zusammenspiel mit der runden Form des Glases entsteht der beobachtete Effekt.

Weitere Infos unter: www.youtube.com/watch?v=UD4bfkeWZHw



Gegensatzpaare finden

Sammeln Sie zum Einstieg gemeinsam mit den Kindern Gegensatzpaare am Whiteboard. Sie werden sie anschließend so auf Pappkärtchen übertragen, dass jeweils ein Wort auf einem Kärtchen steht. Die Anzahl der Kärtchen sollte der Anzahl der Lernenden bzw. Mitspielenden entsprechen. Nachdem gemischt wurde, zieht jedes Kind ein Kärtchen. Los geht's: Alle Lernenden bewegen sich durch den Raum. Wenn sich zwei Kinder begegnen, zeigen sie sich ihre Begriffe. Wer findet zuerst den passenden Gegensatz?

Ich mag (nicht)-Collagen

Was mögen die Kinder gern – und was nicht? Das wird hier gemalt, geschrieben, ausgeschnitten und aufgeklebt. Zunächst falten die Kinder dazu ein DIN-A4- oder DIN-A3-Blatt in der Mitte. Auf die eine Hälfte malen, schreiben oder kleben sie alles, was sie mögen. Auf die andere Seite kommen alle Dinge, die sie gar nicht mögen. Zu zweit stellen sich die Kinder ihre Bilder vor. Welche Unterschiede und Gemeinsamkeiten entdecken sie?

Unterrichtsimpulse zum 3. Kapitel

Feuerspeiende Drachen

Für diese Bastelidee werden Papprollen, Krepppapier, weißes Papier, Scheren, Klebstoff, Filzstifte und Wasserfarben benötigt. Die Kinder bemalen die Papprollen in einer Farbe ihrer Wahl. Dann werden die Ohren (Dreiecke), Augen und Nasenlöcher (jeweils Kreise) aus weißem Papier ausgeschnitten, angemalt und aufgeklebt. Nun aus gelbem und rotem Krepppapier ca 20 cm lange Streifen ausschneiden und am unteren Innenrand der Papprolle festkleben. Jetzt nur noch tief einatmen und durch das obere Ende der Rolle pusten. Schon speit der Drache Feuer!

Warme Dusche

Nicht nur Drache Zack kann etwas Zuwendung und Ermutigung gebrauchen. Das tut auch den Kindern gut! Wie wäre es daher mit einer „warmen Dusche“? Dazu stellen sich Lernenden im Kreis auf. Nun nennt jedes Kind reihum eine Stärke oder positive Eigenschaft der Person, die rechts neben ihm steht. Dazu kann auch symbolisch eine aus Pappe ausgeschnittene Dusche herumgereicht werden.

Einander helfen

Jedes Kind bekommt zwei Klebezettel. Auf einen Zettel schreibt oder malt es eine Sache, die es gut kann. Auf den anderen Zettel malt oder schreibt es etwas, das ihm schwerfällt. Nun werden alle Zettel mit den Stärken auf die eine Seite des Whiteboards geklebt, und alle Zettel mit den Dingen, die den Kindern schwerfallen, auf die andere Seite. Dann schauen die Kinder: Finden sie Stärken und Schwächen, die zusammenpassen? Wenn die Kinder möchten, können sie sich als Verfasser*in zu erkennen geben und gemeinsam im Tandem stärker werden.

Unterrichtsimpulse zum 4. Kapitel

Drachenessen

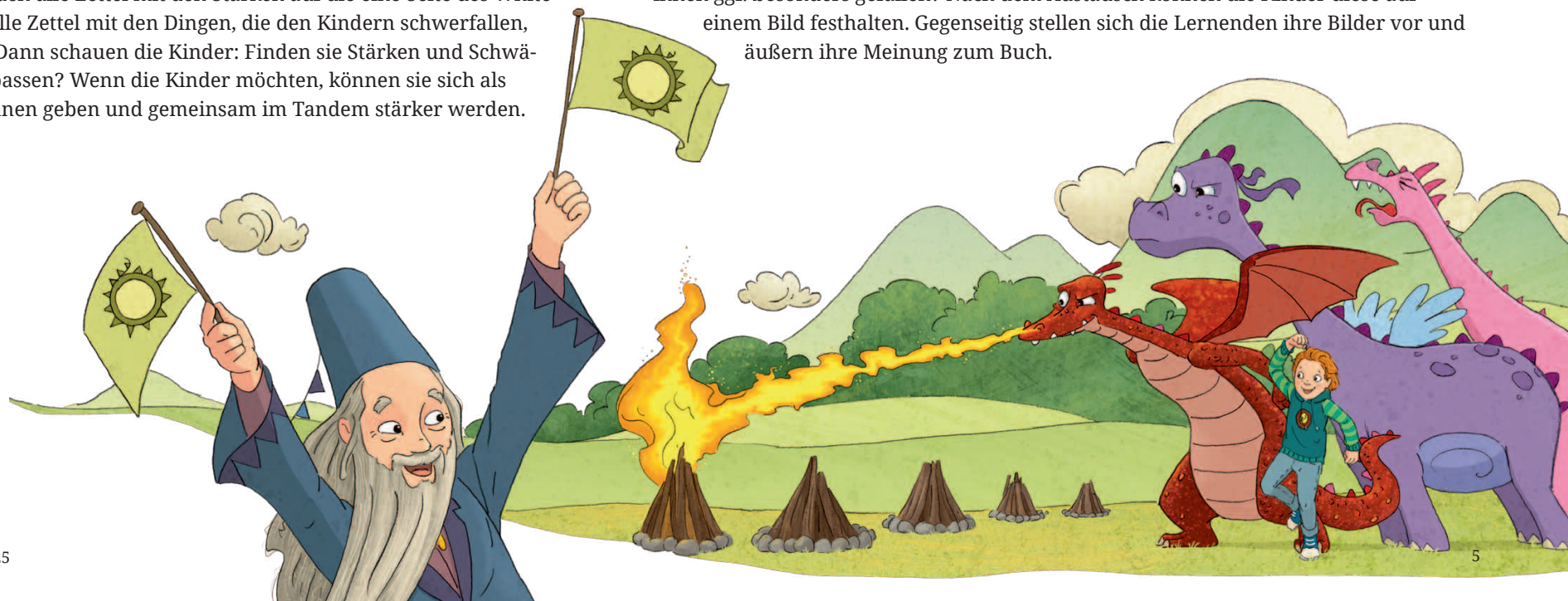
Die bestandene Drachenreiter-Prüfung wird mit einem großen Fest begangen. Dabei darf Essen natürlich nicht fehlen. Zum Festmahl können die Kinder sicher noch etwas beisteuern. Auf weiße Pappteller malen oder kleben sie Dinge, die ihrer Meinung nach bestimmt jeder Drache lecker findet. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Gegenseitig werden sich die Drachen-Menüs dann vorgestellt.

Freundschafts-Wortschatz

Das Wichtigste, was ein Drachenreiter braucht, sind laut Meister Kahn: gute Freunde. Was gehört und passt alles zu einer Freundschaft? In einer Blitzlichttrunde nennen die Kinder Dinge, die ihnen zum Thema einfallen. Sie werden am Whiteboard gesammelt. Dann gehen die Lernenden auf Entdeckungsreise im Buch: Was finden sie hier, was zu einer Freundschaft passt? Die Sammlung wird ergänzt. Zusatzaufgabe: Zu welchen Begriffen finden die Kinder gemeinsam in der Klasse Reimwörter? Aus ihnen können zusammen kurze Freundschaftsreime (Zweizeiler) verfasst werden.

Feedback zur Lektüre

Die Lernenden befragen sich gegenseitig dazu, wie ihnen die Geschichte gefallen hat. Was mochten sie gern – und was vielleicht weniger? Welche Figur oder -Szene hat ihnen ggf. besonders gefallen? Nach dem Austausch können die Kinder diese auf einem Bild festhalten. Gegenseitig stellen sich die Lernenden ihre Bilder vor und äußern ihre Meinung zum Buch.



Kapitel 1: Ein großer Tag

1

Verbinde die Silben. Schreibe die Wörter auf die Linien.

Dra

ler

Prü

le

Mei

fung

Kral

che

Schü

ster

3

Setze die fehlenden Wörter ein.

Drachen

Prüfungen

schafft

Wald

Heute sind die letzten _____.

Die _____ müssen durch den
_____ fliegen. Feuerflug _____ es.

2

Was gibt es nicht im Wald? Streiche durch.

Baum

Eis

Lampe

Stuhl

Eule

Laub

Reh

Ball

Pilz

Busch

4

Rätselfrage: Wie heißt Henris Drache?

--	--	--	--	--	--	--	--	--

6

2

Trage die Lösungsbuchstaben auf Seite 10 ein!



Kapitel 2: Am See

1

Bilde Wörter mit WASSER. Schreibe sie auf die Linien.

ball

farbe

WASSER

glas

fall

hahn

2

Was stimmt? Kreuze an.

- ☐ Das Wasser ist warm.
- ☐ Feuerflug hat Angst.
- ☐ Ling Lu ist der Zweite.

3

Denkt euch selbst eine Drachenprüfung aus.
Überlegt zu zweit: Was müssen die Drachen machen?
Schreibt es auf die Linien.

+ Welche Regeln gelten dabei? Schreibt sie in eure Hefte.

4

Rätselfrage: Wer wartet am Ufer des Sees?



9



1

10

3



Kapitel 3: Die Feuerprüfung

1

Lies den Satz auf Seite 27. Ergänze die fehlenden Buchstaben.

J _ T Z T M _ S S _ N

D _ E D R _ C H _ N

F _ U _ R S P E _ E N.

3

Verbinde die Reimwörter.

Feuer

rennen

gut

Steuer

brennen

Stolz

Holz

Mut

2

Was kannst du gut? Kreise ein.

Fahrrad
fahren

Witze
erzählen

malen

zuhören

mutig sein

singen

anderen
helfen

Quatsch
machen

lesen

spielen

basteln

schwimmen

aufräumen

Fußball spielen

+ Was fällt dir noch ein? Schreibe es auf.

4

Rätselfrage: Was kann Zack nicht?

--	--	--	--	--

11

--	--	--	--	--	--

8

7



Kapitel 4: Echte Drachenreiter

1

Schreibe zu jedem Buchstaben ein Wort.

D _____
 R _____
 A _____
 C _____
 H _____
 E _____
 N _____

2

Findest du alle fünf Wörter? Schreibe sie auf die Linien.

F	E	S	T	A	A	C
R	K	M	H	Z	J	E
E	P	E	I	S	M	S
U	R	E	F	O	S	S
N	L	T	K	U	V	E
D	R	A	C	H	E	N
E	D	C	E	D	F	V

+ Schreibe Sätze mit den Wörtern.



3

Rätselfragen:

Wer taucht plötzlich auf?

4 5

Wer bringt Feuerflug tauchen bei?

12



Leserabe Geschichten-Spiel

Urkunde

ist

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

und hat mit großem Erfolg am Leserabe Geschichten-Spiel 2025
zur Geschichte „Die Drachenreiter-Schule“ teilgenommen.

Herzlichen Glückwunsch!

