

in Kooperation mit



Es fängt mit Lesen an.

Stiftung Lesen



Das Leserabe Geschichten-Spiel 2026: Aufregung im Freizeitpark

Liebe Lehrkräfte, liebe pädagogische Fachkräfte,

lesen zu lernen ist ein großes Abenteuer. Einige Kinder finden schnell Zugang zum Lesen, andere brauchen etwas mehr Zeit. Umso wichtiger ist es, dass sie auf diesem Weg Freude entdecken, mutig bleiben und motivierende Leseerfahrungen sammeln.

Mit dem Leserabe Geschichten-Spiel möchten wir Ihnen ein Paket bereitstellen, das Erstleser*innen spielerisch beim Lesenlernen unterstützt. Die Geschichte **„Aufregung im Freizeitpark“** liegt in zwei Differenzierungsstufen vor und kann flexibel eingesetzt werden: ob auf dem interaktiven Whiteboard, auf Tablets oder als Ausdruck. Die Texte wurden durch die Unterstützung des Mildenberger Verlags mit dem farbigen Silbentrenner ausgestattet.

Das ergänzende Begleitmaterial bietet vielfältige Impulse und Arbeitsblätter, die auf die Bedürfnisse Ihrer Lerngruppe abgestimmt werden können. Durch das Bearbeiten kleiner Aufgaben und Rätsel setzen sich die Kinder aktiv mit dem Inhalt auseinander und vertiefen ihr Textverständnis. Schritt für Schritt entsteht dabei ein Lösungswort, das am Ende auf der Urkunde eingetragen werden kann. Mit dieser können Sie den Einsatz und die Leistung der Schüler*innen würdigen.

Wir wünschen Ihnen und den Kindern viel Freude, spannende Lesemomente und ganz viel Begeisterung beim Eintauchen in die Welt des Freizeitparks!

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: Mona Lübke, freie Autorin/Redakteurin · Bildnachweise: © Ravensburger Verlag, Robert-Bosch-Str. 1, 88214 Ravensburg, Illustrationen Valeska Scholz aus „Aufregung im Freizeitpark“: S.1 rechts, S.3, S. 4 unten links, S. 5 unten, S. 6, S. 7 rechts, S. 8 mittig, S. 10 oben rechts; Illustrationen Leserabe nach Vorlagen von Heribert Schulmeyer; Adobe Stock: © OMG_BU (S. 6 Geist), © Silhouettify (S. 6 Achterbahn), © Asma (S. 6 Karussell) · Gestaltung: Harald Walitzek, Plugin Design, Undenheim · Irrtümer vorbehalten.



Aufregung im Freizeitpark

Anja Kiel – Valeska Scholz (Ill.)

Die Kinder der Klasse 2a verbringen einen Tag im Freizeitpark. Ob Geisterbahn, Wildwasserbahn oder Riesenrad – Paul bleibt stets gelassen. Oder gibt es doch etwas, das ihm Angst macht?



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

Allgemeine Impulse

Buchcover betrachten

Das Cover des Buches wird gezeigt, bevor die Geschichte beginnt. Die Kinder beschreiben, was sie darauf sehen, und überlegen gemeinsam: Worum könnte es in der Geschichte gehen?

Bildimpulse & Wortschatzarbeit

Die Lehrkraft zeigt verschiedene Bilder aus Freizeitparks oder von Jahrmärkten (z. B. Riesenrad, Karussell, Luftballons, Zuckerwatte, Spielebuden). Gemeinsam wird gesammelt, was die Kinder auf den Bildern sehen. Die passenden Wörter zum Wortfeld „Freizeitpark“ werden am Whiteboard festgehalten. Da nicht alle Kinder schon einmal in einem Freizeitpark waren, können die Bilder oder ein kurzes Video dabei helfen, sich vorzustellen, wie es dort aussieht, was man hören, sehen oder riechen könnte.



Bewegungsspiel

Während Musik läuft, bewegen sich die Kinder frei durch den Raum, als würden sie gemütlich durch den Freizeitpark schlendern. Wenn die Lehrkraft die Musik stoppt, ruft sie laut den Namen eines Fahrgeschäfts. Alle Kinder führen passende Bewegungen dazu aus. Danach läuft die Musik weiter bis das nächste Fahrgeschäft ausgerufen wird.

Achterbahn: Kinder laufen vorsichtig durch den Raum, beugen sich nach rechts und links, ducken sich und strecken die Arme in die Luft.

Riesenrad: Kinder drehen langsam die Arme wie große Räder im Kreis.

Geisterbahn: Kinder verstecken sich unter den Tischen.

Karussell: Kinder drehen sich langsam im Kreis und halten dabei die Arme weit geöffnet.

Lesezeichen basteln

Die Kinder gestalten ihre eigene Eintrittskarte für den Freizeitpark und nutzen diese anschließend als Lesezeichen. Als Einstieg wird besprochen, was typische Elemente einer Eintrittskarte sind. Die Kinder dürfen auf einem Papier im Lesezeichenformat kreativ werden: Sie überlegen sich einen Fantasienamen für ihren Freizeitpark, wählen ein passendes Motiv und verzieren ihre Karte mit Farben oder Zeichnungen.

Lesepefeil

Der hier abgebildete Lesepefeil kann kopiert, ausgeschnitten und gegebenenfalls laminiert werden. Lesepefeile eignen sich gut zur Unterstützung beim Lesenlernen. Wenn der Lesepefeil so an Worte oder Sätze angelegt wird, dass eine Silbe nach der anderen zum Vorschein kommt, erschließen die Kinder sich die Worte fokussiert.



Impulse zu Kapitel 1 – „Nur für Babys“

Gefühle besprechen und zuordnen

Die Kinder schauen die Bilder auf Seite 9 und 12 genau an und beschreiben, wie sich die Figuren auf dem Bild fühlen könnten. Gemeinsam wird besprochen, welche Hinweise auf diese Gefühle hindeuten. Danach dürfen die Schüler*innen erzählen, wie sie sich in den Fahrgeschäften fühlen würden. So entsteht ein Gespräch über Vorlieben, Mut und Angst.

Kreative Schreib- und Malaufgabe

Die Kinder vollenden den Satz „Ich bin mutig, wenn ...“ und malen sich in dieser Situation. Diese Aufgabe ermöglicht den Kindern, eigene Erfahrungen mit dem Gefühl Mut zu reflektieren. Wer möchte, darf die Zeichnung anschließend vorstellen und erzählen, wann er oder sie besonders mutig war.



Gesprächsimpuls

Welche Situationen im Kapitel fanden die Kinder fair oder unfair?



Impulse zu Kapitel 2 – „Wo sind die anderen?“

Fantasiereise auf dem Riesenrad

Die Kinder schließen die Augen und machen es sich bequem. Dann liest die Lehrkraft langsam vor:

„Stell dir vor, du sitzt in einem großen, bunten Riesenrad. Die Gondel wackelt leicht, während das Rad langsam anfährt. Du hörst das leise Knarzen der Metallstreben und spürst, wie du Stück für Stück höher fährst. Unter dir wird der Freizeitpark immer kleiner. Du siehst die Menschen wie kleine Punkte und die Fahrgeschäfte glitzern in der Sonne. Ein frischer Wind weht dir ins Gesicht und fühlt sich angenehm kühl an. Vielleicht entdeckst du ein Karussell, das sich dreht, oder eine Bahn, die laut durch die Kurven rauscht. Ganz oben bleibt das Riesenrad einen Moment stehen. Du schaust weit in die Ferne und fühlst dich ruhig und leicht. Dann setzt sich die Gondel wieder sanft in Bewegung und trägt dich langsam nach unten.“

Die Fantasiereise kann noch erweitert werden.

Nach der Reise öffnen die Kinder ihre Augen und erzählen, was sie gesehen oder gefühlt haben. Die Übung fördert Ruhe und das Entstehen innerer Bilder.

Klassenabstimmung: Lieblings-Fahrgeschäft

Die Kinder stimmen darüber ab, welches Fahrgeschäft sie am liebsten fahren würden. Zunächst werden verschiedene Attraktionen gesammelt und gut sichtbar notiert. Danach stimmen die Kinder ab, zum Beispiel durch Handzeichen. Die Stimmen werden gezählt und in einer einfachen Tabelle festgehalten. Anschließend wird verglichen: Welches Fahrgeschäft ist am beliebtesten? Welche Attraktion gefällt nur wenigen? Warum haben die Kinder so entschieden?

Pauls Gefühle deuten

Die Illustration auf Seite 22 wird genau betrachtet. Die Kinder überlegen gemeinsam, wie Paul das Riesenrad finden könnte und welche Hinweise im Bild auf seine Gefühle hindeuten. Im Anschluss wird darüber gesprochen, warum Paul vielleicht bestimmte Gefühle verbergen möchte.



Gesprächsimpuls

Warum ist es wichtig, in einer Gruppe an einem Ort wie dem Freizeitpark zusammenzubleiben? Was kann man tun, wenn man jemanden verliert?

Impulse zu Kapitel 3 – „Das gibt Ärger“

Picknick-Spiel

„Ich packe meinen Picknickkorb...“ nach den Spielregeln des bekannten Spiels „Ich packe meinen Koffer...“. Die Kinder sitzen im Kreis. Reihum sagt jedes Kind, was es zu einem Klassenpicknick mitbringt, und wiederholt die bereits genannten Dinge. Dieses Spiel fördert Aufmerksamkeit und Merkfähigkeit.

Digitale Recherche

Die Kinder recherchieren mithilfe von Tablets oder Computern, welche Freizeit- oder Erlebnisparks in ihrer Region liegen. In Partnerarbeit suchen sie online nach Namen, Lage, Attraktionen und eventuell Eintrittspreisen. Die Lehrkraft könnte geeignete Webseiten oder Suchbegriffe vorgeben. Die Ergebnisse werden in einer kurzen Liste oder auf einem digitalen Padlet festgehalten. Anschließend stellen die Schüler*innen ihren Lieblingsspark vor und begründen ihre Entscheidung. Der Impuls stärkt den Umgang mit digitalen Medien.



Gesprächsimpuls

Warum erzählt Paul auf Seite 26 wohl nicht, wo er, Nuri und Elias wirklich waren?



Impulse zu Kapitel 4 – „Ganz schön mutig“

Bewegungsspiel – Im Streichelzoo

Zunächst sammeln die Kinder Tiere, die typischerweise in einem Streichelzoo leben. Diese werden als Wörter auf Karten notiert: eine kleine Übung zur Lesekompetenz, da die Kinder später die Karten selbst ziehen und lesen. Dann beginnt das Bewegungsspiel: Ein Kind zieht eine Karte und stellt das Tier pantomimisch dar. Die anderen raten: „Welches Tier bin ich?“

Mut-Sonne gestalten

Gemeinsam entsteht ein sichtbares Klassenplakat, das die Mut-Momente der Kinder festhält. Auf einem großen Plakat wird eine Sonne mit dem Wort „Mut“ in der Mitte gestaltet. Jedes Kind erhält einen oder mehrere Papierstreifen als Sonnenstrahl und schreibt darauf eine Situation, in der es mutig war oder sich etwas getraut hat. Die Kinder heften ihre Streifen anschließend rund um die Sonne an. So wächst nach und nach eine Mut-Sonne, die zeigt, wie unterschiedlich Mut aussehen kann. Das fertige Plakat bleibt gut sichtbar im Klassenraum hängen.



Gesprächsimpuls

Wann warst du das letzte Mal mutig? Und wann hast du gesehen, dass ein anderes Kind mutig war?

Abschlussreflexion

Was hat Paul gelernt? Gemeinsam wird gesammelt, was Paul im Laufe der Geschichte gelernt hat. Die Kinder überlegen, was sie selbst daraus mitnehmen: „Ich habe gelernt, dass ...“. Zum Abschluss könnten die Kinder ihre Gedanken auf kleine Sprechblasen schreiben und an eine Tafel oder Wand hängen. So wird sichtbar, was sie aus der Geschichte mitgenommen haben.



Brettspiel: Achterbahnfahrt

Finde zu jedem Nomen den richtigen Artikel und sage ihn laut, bevor du weiterziehst.
Wenn du auf ein Aktionsfeld kommst, führe die Bewegung aus.
Danach darfst du weiterziehen.



Aufgaben zu Kapitel 1



1

Verbinde die Wortbausteine. Schreibe die Wörter auf die Linien.

Streichel

park

Geister

rad

Riesen

bahn

Achter

zoo

Freizeit

bahn

+ Schreibe Sätze mit den Wörtern in dein Heft.



3

Kreuze an. Was ist richtig?

- ☐ Alle wollen mit den Super-Flitzern fahren.
- ☐ Alle wollen mit der Geisterbahn fahren.
- ☐ Alle wollen auf den Turm mit freiem Fall.

4

Rätselfrage: Welche Farbe hat die Kappe von Herrn Ebel?

5		9

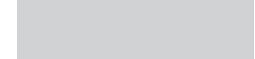
2

Zeichne die Silbenbögen.

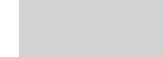
Freizeitpark



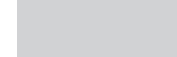
Geisterbahn



gruselig



Monster



Picknick



Trage die Lösungsbuchstaben auf Seite 11 ein!

Aufgaben zu Kapitel 2



1

Trage den passenden Artikel ein.

_____ Aufregung

_____ Klo

_____ Fleck

_____ Angst

2

Verbinde die passenden Silben und schreibe die Wörter auf.

ge

se

mu

fähr

lig

gru

tig

lich

3

Lies die Sätze und setze das passende Wort ein.

Auf der Fahrt mit der

_____ stürzen sie in die Tiefe. Danach fahren sie mit dem

_____ Von dort haben sie die beste

Aussicht, Wildwasserbahn, Riesenrad

✚ Schreibe oder male, wie du dich hoch oben auf einem Riesenrad fühlen würdest.

4

Rätselfrage: Auf welchem Fahrgeschäft werden Nuri, Elias und Paul nass?

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

7

1

11

Trage die Lösungsbuchstaben auf Seite 11 ein!

Aufgaben zu Kapitel 3

1

Was würdest du im Freizeitpark gerne machen? Kreise an.

mit der Wildwasserbahn fahren

mit dem Karussell fahren

Zuckerwatte essen

mit der Achterbahn fahren

ein Picknick machen

mit der Geisterbahn fahren

+ Was fällt dir noch ein? Schreibe es auf.



2



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

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

3

Was passt nicht zu einem Picknick? Kreise ein.

Banane

Zahnbürste

Kekse

Lampe

Radiergummi

Schulheft

Äpfel

Brote

Schaufel

Teller

Saft

Obst

Tafel

4

Rätselfrage: Wer wartet am Picknick-Platz und sieht wütend aus?

6

12

Aufregung macht die Kinder

8

Trage die Lösungsbuchstaben auf Seite 11 ein!

Aufgaben zu Kapitel 4

1

Was gehört nicht in einen Streichelzoo? Kreise ein.

Ziegen

Elefanten

Hammer

Kaninchen

Tiger

Bücher

Autos

Schafe

2

Schau dir das Bild an. Lies und kreuze das richtige Wort an.



Kreuze an: ☐ Ziel
☐ zeigen
☐ Ziege

Kreuze an: ☐ Karte
☐ Karussell
☐ Karotte

Kreuze an: ☐ Tränen
☐ Treppen
☐ Tresor

3

Wovor hast du Angst? Kreise ein.

Ich habe Angst vor...

Achterbahnen

Ziegen

Geisterbahnen

Wildwasserbahnen

Monstern

Höhe

Streichelzoo

Dunkelheit

Riesenrädern

+ Was fällt dir noch ein? Schreibe es auf.

4

Rätselfragen: Welche Tiere leben im Streichelzoo?

Schafe und ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐.
10 8 4

Wer muss weinen, weil ihn die Ziegen anmeckern?

☐ ☐ ☐ ☐
3 2

Trage die Lösungsbuchstaben auf Seite 11 ein!



Leserabe Geschichten-Spiel

Urkunde

ist ein

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

und hat mit großem Erfolg am Leserabe Geschichten-Spiel 2026
zur Geschichte „Aufregung im Freizeitpark“ teilgenommen.

Herzlichen Glückwunsch!

