

in Kooperation mit



Es fängt mit Lesen an.

Stiftung Lesen



Das Leserabe Geschichten-Spiel 2024: Der Schatz des Kapitäns

Liebe Lehrkräfte, liebe pädagogische Fachkräfte,

schon 20 Jahre begleitet der Ravensburger Leserabe Kinder beim Lesenlernen. Um dieses Jubiläum gebührend zu feiern, kehrt das beliebte Leserabe Geschichten-Spiel in einem neuen digitalisierten Format in den Unterricht zurück.

Der Ravensburger Verlag stellt dafür das Buch „Der Schatz des Kapitäns“ 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.

Mit dem Begleitmaterial bekommen Sie einige Ideen, Impulse und Arbeitsblätter an die Hand, die Sie ganz nach den Bedürfnissen Ihrer Lerngruppe einsetzen können, um das Gelesene zu verstehen und zu vertiefen. Die Urkunde am Ende des Materials dient der Motivation der Lernenden.

Die Kinder sollen mithilfe des neuen Leserabe Geschichten-Spiels beim Leselernprozess gefördert werden und dabei auch noch Spaß haben! Denn: Wer gerne liest, wird mit der Zeit immer schneller und besser im Lesen.

Wir wünschen Ihnen und den Kindern viel Erfolg und schöne 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: Dörthe Kübler-Raab, Lehrerin/freie Autorin · Bildnachweise: © Ravensburger Verlag, Robert-Bosch-Str. 1, 88214 Ravensburg, Illustrationen Patrick Fix aus „Der Schatz des Kapitäns“: S. 1 rechts, S. 2 oben, S. 3 links, S. 4, S. 5, S. 7 unten rechts, S. 8 unten rechts, S. 9 oben rechts; Illustrationen Leserabe nach Vorlagen von Heribert Schulmeyer: S. 1 links, S. 2 unten, S. 3 rechts, S. 6, S. 7 oben, S. 8 oben, S. 9 unten, S. 10, S. 11 · Gestaltung: Harald Walitzek, Plugin Design, Undenheim · Irrtümer vorbehalten.



Der Schatz des Kapitäns

Anja Kiel / Patrick Fix (Ill.)

Niklas lernt eines Nachts den Klabauter Pit kennen und geht mit ihm auf Schatzsuche. Können die beiden den Schatz finden und werden Klabauter wirklich unsichtbar? Fragen über Fragen, die Sie gemeinsam mit den Kindern beim Lesen der spannenden Geschichte klären können.



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

Unterrichtsimpulse zur Geschichte

Wörtermuseum

Die Kinder schreiben ihre Lieblingswörter aus der Geschichte auf ein Blatt und gestalten es. Zur Wertschätzung von Mehrsprachigkeit können die Wörter auch in den unterschiedlichen Sprachen geschrieben werden, die die Kinder womöglich sprechen. Für einen Rundgang durch das „Wörtermuseum“ werden die Blätter im Klassenraum verteilt. Die Blätter können an Wänden oder als Girlande aufgehängt oder an einem Ort gesammelt werden.

Lernwörter

Alle als schwierig eingestuft oder wahrgenommenen Wörter aus dem Buch werden als „Superwörter“ auf Karten geschrieben und in einer Kiste oder Kartei gesammelt. Die Schüler*innen wenden die für sie bekannten Verfahren zum Üben von Lernwörtern an. Beispielsweise können sie jeden Buchstaben oder jede Silbe eines Wortes in unterschiedlichen Farben schreiben. Alternativ werden die Superwörter auf Karten geschrieben und in Silben oder Buchstaben auseinandergeschnitten, um anschließend wieder zusammengesetzt zu werden.

Hörspiel

Ein Rollenspiel einer Szene aus dem Buch lässt sich einfach gestalten. Auch neu erdachte Szenen zu Impulsen wie „Was sagt Pit zu Computern?“ oder „Pit kommt mit in die Schule“ lassen sich mit der Gruppe entwickeln. Es bietet sich auch an, das Rollenspiel als Hörspiel aufzunehmen und mit Geräuschen zu untermalen. So erhalten alle Kinder unabhängig vom Leistungsniveau eine Rolle.

Suche in der Bücherei

Gehen Sie gemeinsam mit den Kindern in die Schulbücherei, suchen Sie Bücher und Medien zu den Themen Schiffe, Wasser, Schätze und legen Sie eine Lesecke mit den Fundstücken in der Klasse an. Die Suche kann spielerisch mit Suchaufträgen in Gruppen angegangen werden.



Hamster zählen

Auf fast allen Seiten im Buch ist ein kleiner Hamster abgebildet. Die Kinder könnten zählen, wie oft sie den Hamster finden und sich einen Namen für ihn ausdenken. Gemeinsam überlegt und bespricht die Lerngruppe, was der Hamster in der Nacht alles erlebt und was er auf den jeweiligen Seiten denken könnte.

Lesepeil

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

Dieser Lesepeil gehört:



Unterrichtsimpulse zum 1. Kapitel:

Erwartungen

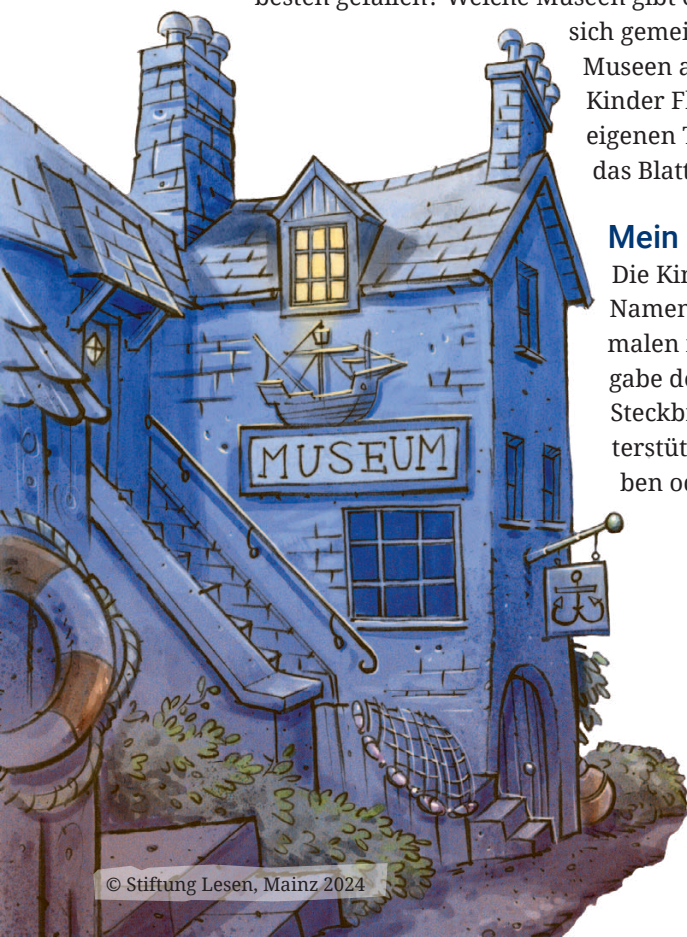
Zum Einstieg in die Geschichte zeigen Sie kleine Ausschnitte des Covers am interaktiven Whiteboard oder an der Tafel. Lassen Sie die Kinder raten, was jeweils zu erkennen ist, worum es in der Geschichte gehen könnte und decken Sie immer größere Ausschnitte auf. Besonderheiten wie der Schlafanzug von Niklas, der Hamster vor der Kiste oder die Schatzkarte werden auf diese Weise einzeln gezeigt. Vermutungen und Vorwissen der Kinder werden auf einem Plakat gesammelt. Nach Beendigung der Lektüre kann die Gruppe auf das Plakat zurückgreifen und die Eindrücke mit den anfänglichen Erwartungen vergleichen.

Museen

Im Unterrichtsgespräch behandeln Sie das Thema Museum. Waren die Kinder schon einmal in einem Museum? Welches Museum haben sie besucht? Was hat ihnen am besten gefallen? Welche Museen gibt es in der Umgebung? Schauen Sie sich gemeinsam das Infomaterial umliegender Museen an. Davon inspiriert entwerfen die Kinder Flyer oder Werbeplakate für ihre eigenen Traum Museen. Zur Erarbeitung hilft das Blatt „Mein Museum“ auf Seite 10.

Mein Klabauter

Die Kinder schreiben erdachte witzige Namen für Klabauterfiguren auf und malen ihre Klabauter dazu. Als Zusatzaufgabe denken die Schüler*innen sich einen Steckbrief für ihre Klabauter aus. Zur Unterstützung können Kategorien vorgegeben oder gemeinsam entwickelt werden.



Unterrichtsimpulse zum 2. Kapitel:

Schatzkarten lesen

Bringen Sie den Kindern eine Schatzkarte mit. Eine altertümliche Schriftart und ein mit Kaffee oder schwarzem Tee verfärbtes Papier erhöhen die Spannung. Lesen Sie gemeinsam den Text und suchen Sie mit Hilfe der Karte einen kleinen Schatz, bei dem es sich beispielsweise um einen Brief an die Klasse oder um eine Süßigkeit handeln kann.

Schatzkarten schreiben

Die Kinder schreiben selbst Schatzkarten in Partnerarbeit. Sie tauschen diese mit den anderen Teams der Klasse aus, nachdem sie einen kleinen Schatz, z. B. eine Botschaft oder ein gemaltes Bild, versteckt haben und suchen die Schätze der jeweils anderen Teams. Bei der Erarbeitung der Karten können Tipps und Formulierungshilfen als Unterstützungsangebot im Klassenraum verteilt werden.

Meine Klabauterwohnung

In Gruppenarbeit bauen die Kinder Klabauterwohnungen in Schuhkartons. Aus mitgebrachten Dosendeckeln, Schachteln oder Joghurtbechern basteln sie Möbel. Klabauter können aus Knetmasse geformt werden. Dabei sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt, bei Klabautern ist schließlich alles ein bisschen anders...



Unterrichtsimpulse zum 3. Kapitel

Ein Schiff basteln

Die Kinder bauen in kleinen Gruppen oder in Partnerarbeit ein Schiff aus Verpackungsmaterialien. Milch- und Saftkartons eignen sich für den Rumpf. Mit Schachteln, Dosen, Deckeln und Ähnlichem gestalten die Schüler*innen das Schiff nach eigenen Ideen oder lassen sich von der Vorlage im Buch inspirieren. Als Schiffsrumpf könnte alternativ ein länglicher Luftballon dienen, der rundherum mit Pappmaché eingekleistert und nach dem Trocknen in zwei Hälften geschnitten wird. Die Kinder schreiben auf oder erzählen, welche Figuren auf ihrem Schiff wohnen und wohin diese aus welchem Grund reisen.

Was kann schwimmen?

Experimentieren Sie mit den Kindern, indem sie verschiedene Gegenstände (Korken, Stein, Papier) in eine große Schüssel mit Wasser legen und beobachten, was passiert. In einer einfachen Tabelle protokollieren sie, was schwimmt und was nicht.

Ein Spiel

Spielen Sie mit den Kindern „Alles schwimmt“. Die Gruppe stellt sich auf dem Pausenhof oder in der Sporthalle auf. Solange Sie in Ihrem Standardsatz „Alle ... schwimmen“ Gegenstände oder Tiere benennen, die schwimmen können, laufen die Kinder umher und imitieren mit den Armen eine Schwimmbewegung (z. B. „Alle Enten schwimmen“). Nennen Sie in Ihrem Satz aber Objekte, die im Wasser sinken würden, bleiben die Kinder stehen. Wer einen Fehler macht, scheidet für eine Weile aus.



Unterrichtsimpulse zum 4. Kapitel

Navigieren mit Kompass

Bringen Sie den Kindern einen Kompass mit. Betrachten Sie ihn gemeinsam mit der Gruppe und finden Sie heraus, wie er funktioniert, wozu er genutzt wird und was heute stattdessen häufig zur Orientierung genutzt wird. Zusammen bestimmen Sie die Himmelsrichtungen in der Umgebung und beschriften diese im Klassenraum. Starten Sie als Gruppe eine Expedition mit dem Kompass. Schreiben Sie dafür eine Karte, auf der sich Vorgaben wie „Gehe 20 Schritte nördlich, dann 40 Schritte westlich...“ befinden.

Geschichten bewerten

Stimmen Sie ab, wie den Kindern die Geschichte gefallen hat. Malen Sie einen lächelnden Smiley, einen neutralen Smiley und einen traurigen Smiley in jeweils eine Spalte. Die Kinder geben durch ein Kreuz oder einen Klebezettel in der jeweiligen Spalte ihre Wertung zum Buch ab. Besprechen Sie das Ergebnis in der Gruppe und lassen Sie die Kinder ihre Entscheidungen begründen. Für das Plenum sichtbar platzierte Formulierungshilfen helfen beim stetigen Üben der differenzierten Meinungsäußerung.

Ein Minibuch gestalten

Die Kinder gestalten ein „Minibuch“ zur Handlung des Buches. Es gibt unter „Minibuch falten“ viele kostenlose Anleitungen im Internet, wie gefaltet und geschnitten werden muss. Die Schüler*innen malen die Geschichte und schreiben je nach Lernstand einzelne Sätze dazu. Die Sätze vom Arbeitsblatt auf Seite 9 können helfen. Veranstellen Sie eine Präsentationsrunde, in der sich die Kinder gegenseitig ihre Minibüchlein zeigen und daraus vorlesen.



Kapitel 1: Seltsame Geräusche



1

Findest du alle Wörter in der Welle? Kreise sie ein und schreibe sie ab.

DURST TANTE MUSEUM HAFEN URLAUB MILCHANKER
KISTE SCHLÜSSEL MANN KLABAUTERSCHIFF

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

2

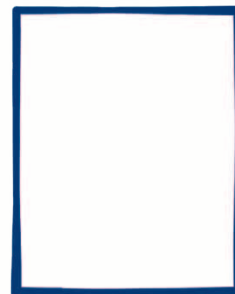
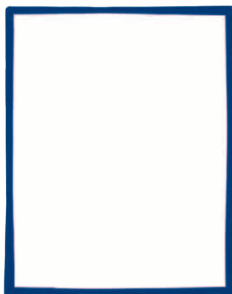
Trage die Silbenbögen ein und male dazu.

Fernrohr

Kiste

Mond

+ Klabauter



3

Was ist richtig? Kreuze an.

- Wo wohnt Tante Steffi?
- ☐ In einem Zoo
 - ☐ Über einem Museum
 - ☐ In einem Schloss

- Wen findet Niklas im Museum?
- ☐ Klabauter Pit
 - ☐ Kapitän Ben
 - ☐ Geist Mia

Kapitel 2: Das Geheimnis in der Kiste



1

Verbinde die Silben und schreibe die Wörter auf die Linien.

Mü

pier

Ja

tze

Ha

cke

Pa

fen

Kla

heim

te

Schatz

bau

fach

Ge

kar

ter

2

Was heißt das? Ordne die Wörter und schreibe sie auf.

Sch z a t

i p a ä n t K

h n F e a

+ h m n i s e G e i

3

Setze die fehlenden Wörter ein.

sucht

Museum

geschlafen

Schatz

Pit und Niklas suchen einen _____. Sie laufen durch das _____. Pit _____ sich einen neuen Kapitän. Er hat ganz lange _____.



Kapitel 3: Alle Mann an Bord



1

Male einen Klabauter:

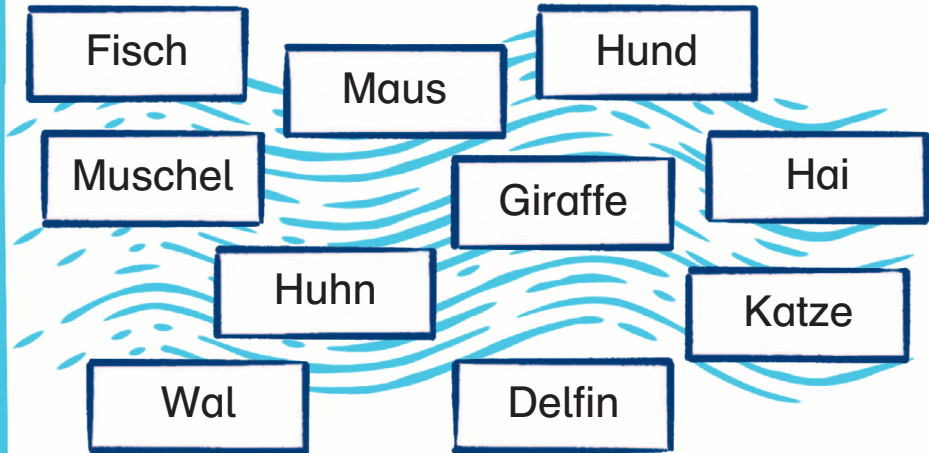
Mein Klabauter hat...

- blaue Haut
- einen großen Piratenhut
- gelbe Haare
- spitze Ohren
- eine Hose mit Streifen

+ Schreibe eine Anleitung für deinen eigenen Klabauter. Tausche sie mit einem anderen Kind aus.

2

Welche Tiere leben im Wasser? Kreise die Tiere ein.



3

Kannst du alle 8 Wörter finden? Schreibe sie auf die Linien.

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

4

Was ist wohl in der Schatzkiste? Überlegt gemeinsam. Malt eure Ideen auf ein Blatt.



+ Schreibt eure Ideen auf.

Kapitel 4: Der Kapitän

1

Lies den Text auf Seite 39 und setze die fehlenden Buchstaben ein.

„_ _ r war K_ _ pitän,
d_ _ in _ _ rgroßv_ _ ter.
Bi_ _ er _ _ ich im Ha_ _ en
zur R_ _ he g_ _ setzt hat.
Es wü_ _ e ihn sich_ _ r
fre_ _ en, we_ _ n ich dir d_ _ n
Kompa_ _ _ _ _ schen_ _ e.“

3

Wie könnte es weitergehen mit Niklas und Pit?
Sprich darüber mit deinem Partnerkind.

+ Male und schreibe dazu.

2

Ordne die Sätze. Setze die Zahlen von 1 bis 4 davor. So findest du das Lösungswort.

☐

Mit Klabauter Pit sucht Niklas einen Schatz. Die Schatzkarte führt sie zum Segelboot. (H)

☐

In einer Kajüte auf dem Boot finden Niklas und Pit eine Kiste. (O)

☐

Niklas und Pit finden den Kompass des Urgroßvaters in der Kiste. (I)

☐

Niklas hört nachts ein Geräusch. Er geht ins Museum und trifft dort Klabauter Pit. (A)

Lösungswort: _ _ _ _ _

+ Schreibe die Geschichte danach in dein Heft ab.



Mein Museum

Mein Museum heißt: _____

Mein Museum ist in der Stadt: _____

In meinem Museum geht es um:

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Pferde | <input type="checkbox"/> Schiffe |
| <input type="checkbox"/> Ritter | <input type="checkbox"/> Zahlen |
| <input type="checkbox"/> Hunde | <input type="checkbox"/> Dinosaurier |
| <input type="checkbox"/> Fische | <input type="checkbox"/> Kunst |
| <input type="checkbox"/> Mittelalter | <input type="checkbox"/> Musik |

☐ _____

Das kann man sich in meinem Museum angucken:

- | | |
|-----------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Kunst | <input type="checkbox"/> Bilder |
| <input type="checkbox"/> Bücher | <input type="checkbox"/> Schiffe |
| <input type="checkbox"/> Pflanzen | <input type="checkbox"/> Fische |
| <input type="checkbox"/> Schmuck | <input type="checkbox"/> Kleider |
| <input type="checkbox"/> Autos | <input type="checkbox"/> Statuen |

☐ _____

Das sind die Regeln für mein Museum:

In meinem Museum kann man:

- | | |
|--|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> forschen | <input type="checkbox"/> basteln |
| <input type="checkbox"/> lesen | <input type="checkbox"/> angucken |
| <input type="checkbox"/> Filme schauen | <input type="checkbox"/> spielen |

☐ _____

In meinem Museum geistert:

- | | |
|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> ein Ritter | <input type="checkbox"/> ein Klabauter |
| <input type="checkbox"/> ein Pirat | <input type="checkbox"/> ein Hund |
| <input type="checkbox"/> eine Fee | <input type="checkbox"/> ein Rabe |

☐ _____

Das ist das Ticket für mein Museum:

Kinder müssen _____ Eintritt zahlen

Erwachsene müssen _____ Eintritt zahlen



Leserabe Geschichten-Spiel

Urkunde



hat mit großem Erfolg am Leserabe Geschichten-Spiel 2024
zur Geschichte „Der Schatz des Kapitäns“ teilgenommen.

Herzlichen Glückwunsch!

