

Der Leserabe auf Spurensuche



Silbenmethode mit
Silbentrenner®

Das Leseheft zum Leseraben-Geschichten-Spiel 2011
mit Texten von Rüdiger Bertram

Medienpartner:



Ravensburger

Impressum

Herausgeber

Stiftung Lesen
Römerwall 40
55131 Mainz

Tel.: 06131-28890-0
Fax: 06131-28890-37
www.stiftunglesen.de
www.derlehrerclub.de

Verantwortlich

Dr. Jörg F. Maas

Programme und Projekte

Sabine Uehlein

Redaktion

Miriam Holstein

Texte

Rüdiger Bertram

Leserabenillustrationen

Heribert Schulmeyer

Gestaltung

Plugin Design, Harald Walitzek, Undenheim

Druck

Dinges & Frick GmbH, Wiesbaden

Auflage

10.000 Exemplare

© Stiftung Lesen, Mainz 2011

Die Texte dürfen für Unterrichtszwecke
kopiert werden.



Der Leserabe auf Spurensuche

Das Leseheft zum Leseraben-Geschichten-Spiel 2011
mit Texten von Rüdiger Bertram



Der Leserabe und das Geschichten-Spiel

Sicher kennt ihr den Leseraben schon!

Der lustige und schlaue Vogel gibt sich mächtig Mühe,
 euch Lust auf das Lesenlernen zu machen und euch dabei zu helfen.

Da er selbst so gerne liest, stellt der Leserabe euch normalerweise
 eine Menge Bücher zu ganz verschiedenen Themen,
 über verschiedene Hauptpersonen und von verschiedenen Autoren vor.
 So heißen die Leute, die die Bücher schreiben.

In einem Buch aber ist der Leserabe selbst die Hauptperson.
 Das Buch heißt „Der Leserabe auf Schatzsuche“,
 und der Autor Rüdiger Bertram hat sich die Geschichte
 für den Leseraben ausgedacht.

Auch für das Leseraben-Geschichten-Spiel hat Rüdiger Bertram
 extra eine Geschichte erfunden. Darin geht der Leserabe
 auf eine spannende Spurensuche.

Was genau ihm dabei passiert, erfahrt ihr in den nächsten Wochen,
 wenn ihr in der Klasse das Leseraben-Geschichten-Spiel spielt,
 und zu jedem der zwölf Kapitel die kniffligen Fragen aus dem
 Arbeitsheft beantwortet.

Viel Spaß dabei und viele Grüße vom Leseraben,
 eure Stiftung Lesen

Inhalt

1. Hilfe! Das Buch ist weg!	4
2. Auf dem Piratenschiff	6
3. Von Piraten gefangen	8
4. Ein Fluss aus Tränen	10
5. Rettung am Strand	12
6. Auf der Spur der Ponyreiter	14
7. Auf dem Ponyhof	16
8. Verfolgung über den Wolken	18
9. Schlaf, Tiger, schlaf!	20
10. Geister gibt es nicht	22
11. Der fliegende Teppich	24
12. Die Vorlesestunde	26



1. Kapitel: Hilfe! Das Buch ist weg!

Als der Leserabe aufwacht, hat er richtig gute Laune.

Heute Mittag will er eine Schule besuchen.

Nicht, um dort etwas zu lernen.

Schreiben und Lesen kann er ja schon,

⁵ sonst wäre er nicht der Leserabe.

Der Leserabe geht in die Schule,

um den Kindern dort aus seinem Lieblingsbuch vorzulesen.

Darauf freut er sich schon die ganze Woche.

Nach dem Frühstück packt der Leserabe alle Dinge,

¹⁰ die er zum Vorlesen unbedingt braucht,

auf einen Bollerwagen: seinen Lieblingssessel, eine Flasche Wasser,

seine Brille, ein Lesezeichen, eine Schreibtischlampe,

ein Taschentuch und ein Pult, auf dem er sein Buch ablegen kann,

wenn es ihm zu schwer wird.

¹⁵ „Irgendetwas fehlt noch ...“, grübelt der Leserabe,

als er die vielen Sachen sieht.

Natürlich! Das Buch, aus dem er vorlesen will, fehlt!

Der Leserabe hat es gestern Abend schon herausgesucht.

Er hat es auf den Tisch gelegt, damit er es auf keinen Fall vergisst.

²⁰ Jetzt aber ist das Buch weg! Der Leserabe sucht überall,

doch er kann es nirgendwo entdecken.

„Irgendjemand muss mein Buch gestohlen haben“,

schimpft der Leserabe wütend.

„Wenn ich nur wüsste, wer!“

²⁵ Bis zum Mittag muss er sein Buch wiederhaben,
sonst kann er in der Schule nicht vorlesen.

Allein schafft er das nie.

Er weiß ja nicht einmal, wo er suchen soll.

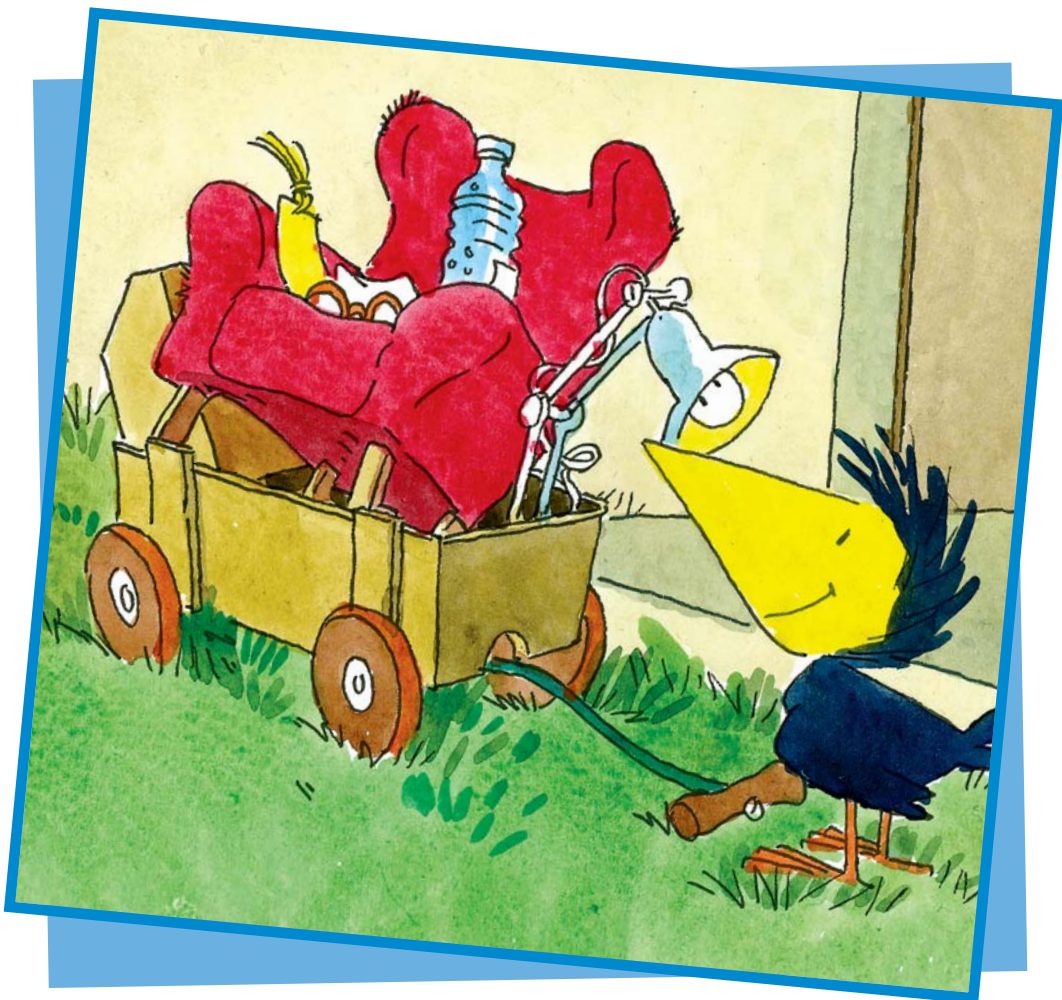
„Ich bitte den dicken Räuber um Hilfe!

³⁰ Der kennt sich schließlich mit Dieben am besten aus“,
denkt der Leserabe.

Vorher aber bringt er die Sachen auf dem Bollerwagen
in der Schule vorbei.

„Keine Sorge, gegen Mittag bin ich zurück! Mit meinem Buch!“,

³⁵ verspricht der Leserabe den Kindern und macht sich auf den Weg
zum dicken Räuber.



2. Kapitel: Auf dem Piratenschiff

Der dicke Räuber lebt auf einem Schrottplatz.

Früher hat er selber Bücher geklaut, obwohl er gar nicht lesen konnte.

Der Leserabe hat es ihm beigebracht.

Seitdem hat der dicke Räuber gar keine Zeit mehr, etwas zu stehlen.

⁵ Er liest ein Buch nach dem anderen.

„Hallo, dicker Räuber! Ich brauche deine Hilfe!“, ruft der Leserabe.

„Keine Zeit! Ich muss lesen!“, antwortet der dicke Räuber.

„Aber mein Buch wurde gestohlen!

Ich muss es unbedingt wieder bekommen!

¹⁰ Sonst kann ich den Kindern in der Schule nicht vorlesen!“,
erklärt der Leserabe.

„Wenn das so ist, dann helfe ich dir“, erwidert der dicke Räuber
und legt sein Buch aus der Hand.

„In der Bucht ankern Piraten. Denen traue ich alles zu!“

¹⁵ Der dicke Räuber startet den Motor seines Fliegers.

Den Flieger hat er selber gebaut.

Er sieht aus wie die Mischung aus einem Kettcar
und einem Hubschrauber.

Gemeinsam fliegen sie zu der Bucht, in der das Piratenschiff ankert.

²⁰ Es hat drei große Masten und an jedem flattert eine Totenkopf-Fahne.

Unbemerkt von den Piraten landen der Leserabe

und der dicke Räuber auf dem Ausguck des Schiffes.

Der Leserabe macht sich ganz klein,

damit ihn die Piraten dort oben nicht entdecken.

²⁵ Der dicke Räuber kann sich nicht klein machen. Dazu ist er viel zu dick.

Aus ihrem Versteck beobachten die beiden die Piraten.
Die Seeräuber laufen aufgeregt über das Deck ihres Schiffes.
Es sieht aus, als ob sie etwas suchen würden.

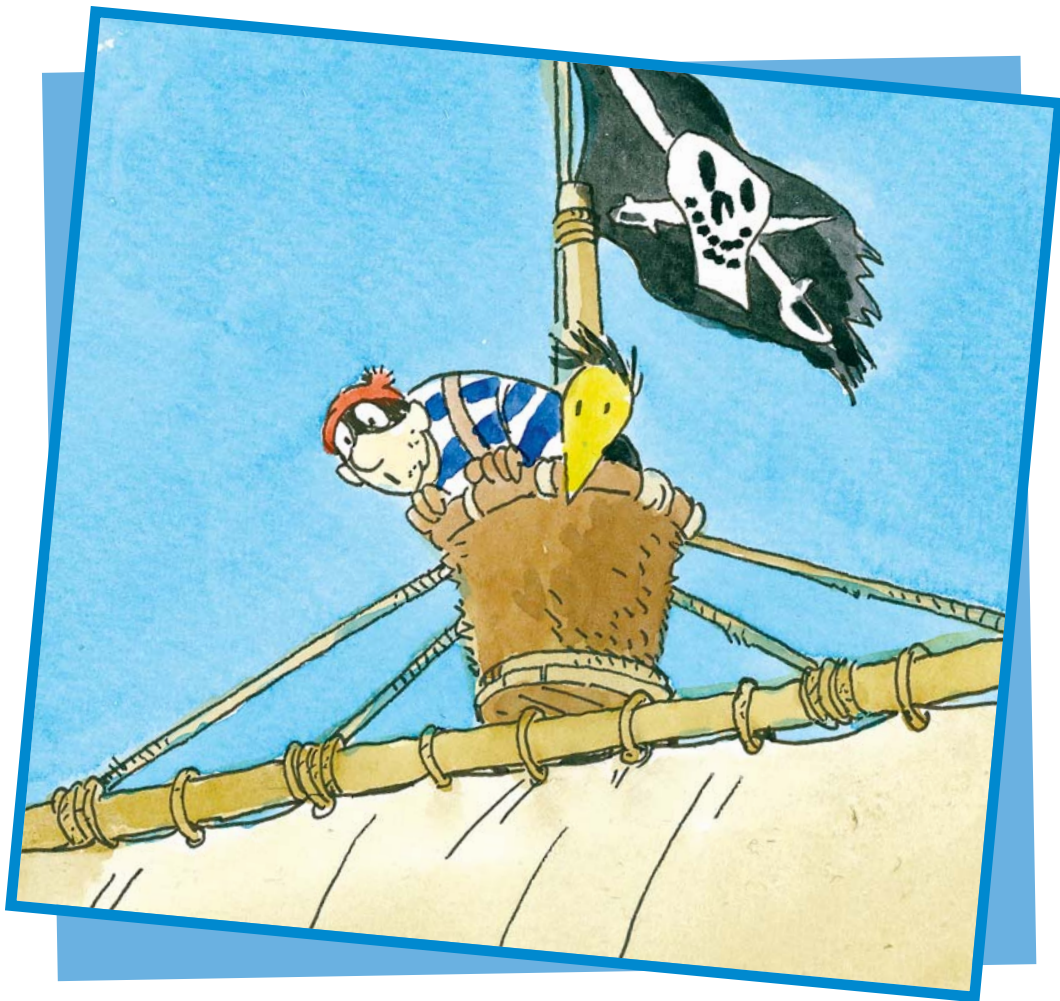
„Vielleicht ist es im Ausguck?!“, brüllt der Kapitän

³⁰ und schickt einen Piraten auf den Mast.

„Los! Rauf da und nachschauen!“

„Oh je!“, jammert der Leserabe.

„Jetzt sind wir verloren!“



3. Kapitel: Von Piraten gefangen

Der dicke Räuber kämpft wie ein Löwe.

Den ersten Piraten packt er einfach am Kragen
und schmeißt ihn ins Meer.

Aber das macht dem Piraten gar nichts aus.

⁵ Er klettert wieder an Bord und dann erneut den Mast hinauf.

Aber diesmal ist er nicht allein.

Zwanzig seiner Kameraden begleiten ihn.

Da muss auch der dicke Räuber aufgeben.

Gegen so viele Gegner hat er keine Chance.

¹⁰ Die Piraten packen den dicken Räuber und schleppen ihn
mit seinem Flieger und dem Leseraben zu ihrem Kapitän.

„Lasst uns sofort frei!“, krächzt der Leserabe wütend.

„Ein sprechender Rabe!“, freut sich der Kapitän.

„Letzte Woche ist unser Papagei gestorben, da kommst du wie gerufen.

¹⁵ Holt die Farbtöpfe, damit wir ihn bunt anmalen können!“

Der Rabe wird ganz still.

Er hat keine Lust, ein angemalter Papagei zu werden.

„Was habt ihr eigentlich die ganze Zeit gesucht?“,

fragt der dicke Räuber, um den Kapitän abzulenken.

²⁰ „Ein Buch!“, antwortet der Kapitän.

„Das haben wir gestern Nacht bei einem Landausflug geklaut.

Aber heute Morgen war es weg!

Genau wie die Prinzessin, die wir letzte Woche entführt haben.

Dabei muss ich unbedingt wissen, wie das Buch ausgeht!

²⁵ Es war so spannend!“

Dem Leseraben ist sofort alles klar:

Die Prinzessin ist mit dem Buch von dem Piratenschiff geflohen.

„Guckt mal! Hinter euch!“, ruft der Leserabe.

„Da fliegt euer toter Papagei!“

³⁰ Alle Piraten und auch ihr Kapitän drehen sich um.

Der dicke Räuber klagt noch heimlich eine Schiffslampe vom Mast,
dann springt er in seinen Flieger.

Er kann das Stehlen einfach nicht lassen.

Während die Piraten den Himmel weiter nach ihrem toten Papagei

³⁵ absuchen, fliegen der Leserabe und der dicke Räuber schnell davon.



4. Kapitel: Ein Fluss aus Tränen

Schon bald haben der Leserabe und der dicke Räuber die Küste erreicht. Sie fliegen auf einen Hügel zu, auf dessen Spitze ein wunderschönes Schloss steht. Es hat 55 Türme und sieht aus,

⁵ als wäre es aus rosa Zuckerwatte gemacht.

Der Leserabe kombiniert:

Das ist das einzige Schloss weit und breit.

Dort muss die Prinzessin wohnen, die von dem Piratenschiff geflohen ist.

Und wo die Prinzessin ist, ist auch sein Buch.

¹⁰ Da ist sich der Leserabe ganz sicher.

Der Leserabe und der dicke Räuber landen im Garten des Schlosses.

Als der dicke Räuber den Motor seines Fliegers abstellt, hören die beiden ein Geräusch.

Es hört sich an, als würde irgendwo ein Wasserhahn laufen.

¹⁵ Der Leserabe und der dicke Räuber folgen dem Geräusch, bis sie auf einen Bach stoßen.

Das Wasser führt sie zu einem Mädchen.

Es trägt ein goldenes Kleid und eine Sonnenbrille auf der Nase, damit man ihre verheulten Augen nicht sieht.

²⁰ Die Prinzessin liegt auf dem Rasen und weint.

Aus ihren Tränen hat sich der Bach gebildet, der den Leseraben und den dicken Räuber zu ihr geführt hat.

„Warum weinst du?“, fragt der Leserabe.

„Du bist den Piraten doch entkommen!“

²⁵ „Woher weißt du das?“, erwidert die Prinzessin verwundert und wischt sich die Tränen aus ihren Augen.

„Ich bin der Leserabe, ich weiß alles!“, erklärt der Leserabe stolz.

„Ich weiß sogar, dass du ein Buch von dem Piratenschiff mitgenommen hast. Das war meines.“

³⁰ Als der Leserabe das Wort „Buch“ ausspricht, fängt die Prinzessin wieder an zu weinen.

Aus dem Bach wird ein richtiger Fluss.

Der dicke Räuber muss aufpassen, dass er keine nassen Füße kriegt.



5. Kapitel: Rettung am Strand

Es dauert eine Weile, ehe sich die Prinzessin wieder beruhigt hat.
Dann erzählt sie ihnen, was geschehen ist.

Als die Piraten einen Moment nicht aufgepasst haben,
ist sie ins Wasser gesprungen und an Land geschwommen.

⁵ Das Buch des Leseraben hat sie dabei die ganze Zeit
über ihren Kopf gehalten, damit es nicht nass wird.

„Warum hast du es mitgenommen?“, fragt der dicke Räuber.

„Der Kapitän hat mir zum Frühstück daraus vorgelesen.

Ich wollte unbedingt wissen, wie es ausgeht!“,

¹⁰ erklärt die Prinzessin.

„Und wo ist mein Buch jetzt?“, fragt der Leserabe.

Die Prinzessin fängt erneut an zu schluchzen.

Der dicke Räuber reicht ihr sein Taschentuch,
damit sie sich die Tränen abwischen kann.

¹⁵ Dabei stiehlt er der Prinzessin geschickt ihre Sonnenbrille
von der Nase.

Das geht so schnell, dass sie es gar nicht merkt.

„Ich war zu erschöpft, um nach Hause zu laufen“,
erzählt die Prinzessin weiter.

²⁰ Zum Glück hat sie am Strand ein Mädchen
auf einem braunen Pony getroffen.

Das Mädchen hat die Prinzessin bis zum Schloss gebracht.

Dafür wollte sich die Prinzessin bedanken.

Aber das einzige Geschenk, das sie machen konnte,

²⁵ war das Buch des Leseraben.

„Und jetzt weiß ich nicht, wie die Geschichte endet“,
heult die Prinzessin.

„Warte! Ich erzähle es dir!“, versucht der Leserabe sie zu trösten.
Aber dazu kommt er gar nicht.

³⁰ „Hände weg von der Prinzessin!“, brüllt ihr Vater, der König.
Wütend rennt er mit fünf Wachsoldaten quer durch die Blumenbeete
auf sie zu. Er hat Angst, dass die beiden Fremden
seine Tochter ein zweites Mal entführen wollen.

„Nichts wie weg hier“, ruft der Leserabe.

³⁵ Er und der dicke Räuber haben keine Zeit für lange Erklärungen.



6. Kapitel: Auf der Spur der Ponyreiter

„Und was machen wir jetzt?“, fragt der dicke Räuber, als sie das Schloss hinter sich gelassen haben.

„Wir suchen das Mädchen mit dem braunen Pony!“, antwortet der Leserabe.

- ⁵ „Wir müssen nur die Augen offen halten. Dann finden wir sie bestimmt!“ Die beiden fliegen über eine weite Ebene und suchen nach dem Mädchen, dem die Prinzessin das Buch geschenkt hat.

Plötzlich sehen sie am Horizont eine gewaltige Staubwolke.

„Hoffentlich ist das kein Wirbelsturm!“, brüllt der dicke Räuber.

- ¹⁰ „Sonst stürzen wir ab!“ Als die Wolke näher kommt, erkennen der Leserabe und der dicke Räuber, dass es gar kein Unwetter ist.

Es sind Reiter auf Ponys, die in ihre Richtung galoppieren und Sand aufwirbeln.

- ¹⁵ „Die können uns bestimmt helfen, die Reiterin mit dem braunen Pony zu finden!“, ruft der Leserabe aufgeregt.
Als er und der dicke Räuber landen, sind die Pferde nur noch wenige Meter entfernt.

- ²⁰ „Wartet bitte einen Moment! Ich will euch etwas fragen!“, ruft der Leserabe ihnen zu.

Aber das hören die Reiter nicht. Die Hufe ihrer Ponys sind viel zu laut. Die Pferde galoppieren einfach an ihnen vorbei.

In letzter Sekunde kann sich der Leserabe

²⁵ hinter dem dicken Räuber verstecken.

Sonst hätten die Ponys ihn glatt umgerannt.

Hinter dem dicken Räuber aber ist er so sicher,
wie hinter einem Felsen.

Den dicken Räuber schmeißt so leicht nichts um.

³⁰ „So eine Frechheit!“, schimpft der Leserabe,
als die Reiter vorüber sind.

„Wir müssen ihnen nach!“, erwidert der dicke Räuber.

„Die führen uns bestimmt zu der Reiterin, die wir suchen.“

„Hoffentlich ist die freundlicher als ihre Freunde!“,

³⁵ murmelt der Leserabe und nimmt mit dem dicken Räuber
die Verfolgung auf.



7. Kapitel: Auf dem Ponyhof

Der Leserabe und der dicke Räuber fliegen den Reitern hinterher.

Es dauert gar nicht lange, und sie haben ihr Ziel erreicht.

Es ist ein Ponyhof.

Der Leserabe hat ein bisschen Angst vor den Pferden,

⁵ obwohl es doch nur Ponys sind.

Der dicke Räuber hat vor gar nichts Angst.

„War einer von euch heute mit seinem Pony am Strand?“,
fragt der dicke Räuber die Reiter.

„Wir nicht“, antwortet ein Junge. „Aber Marie!“

¹⁰ „Reitet Marie ein braunes Pony?“, hakt der dicke Räuber nach.

Er klingt wie ein richtiger Detektiv.

„Ja, es heißt Schokokuss“, sagt ein Mädchen.

„Und wo stecken die beiden jetzt?“, erkundigt sich der dicke Räuber.

„Im Stall! Wo sonst!“, erwidert der Junge.

¹⁵ Marie bürstet das Fell von Schokokuss,
als der Leserabe und der dicke Räuber sie finden.

Sie sieht nett aus, findet der Leserabe.

„Hallo Marie, hast du heute Morgen ein Buch geschenkt bekommen?“,
fragt der dicke Räuber.

²⁰ „Es ist in meiner Satteltasche“, antwortet Marie.

„Ich wollte es lesen, wenn ich Schokokuss versorgt habe.
Warum fragst du?“

„Das ist mein Buch!“, ruft der Leserabe. „Ich brauche es,
um den Kindern in der Schule daraus vorlesen zu können.“

²⁵ „Wenn das so ist, hole ich es dir“, antwortet Marie.

„Hurra!“, jubelt der Leserabe. „Ich habe mein Buch wieder.“

Zu dritt gehen sie zu Maries Satteltasche.

Auf dem Weg nach draußen klagt der dicke Räuber
einem der Pferde ein Hufeisen direkt unter den Hufen weg.

³⁰ Er ist einfach unverbesserlich.

Als Marie das Buch hervorholt, funkelt es in der Sonne.

Der Leserabe hat es mit Glitzerbuchstaben beklebt.

Die gefallen auch einer Elster.

Der diebische Vogel saust schnell heran

³⁵ und schnappt sich das Buch im Flug.

„Oh, nein!“, ruft der Leserabe. „Nicht schon wieder!“



8. Kapitel: Verfolgung über den Wolken

Der Leserabe flattert der Elster hinterher.

Es ist eine wilde Verfolgungsjagd.

Der dicke Räuber liegt weit hinter ihnen.

Er musste erst seinen Flieger holen,

⁵ den er hinter dem Ponyhof geparkt hatte.

„Anhalten! Sofort anhalten!“, brüllt der Leserabe heiser,
weil ihm langsam die Puste ausgeht.

Zum Glück hat er die freche Elster schon fast erreicht.

¹⁰ Mit dem Buch im Schnabel kann sie nur ganz langsam fliegen.

Es fehlt nur noch ein kleines Stück, dann kann der Leserabe
sie an ihren Schwanzfedern packen und festhalten.

Unter ihnen liegt ein Vergnügungspark mit einem kleinen Zoo,
einer Achterbahn und einem Spukschloss.

¹⁵ Der Leserabe liebt Vergnügungsparks. Aber jetzt hat er keine Zeit dafür.

Er muss sich erst sein Buch zurückholen.

„Lass sofort mein Buch los!“, krächzt der Leserabe atemlos.

Die Elster gehorcht.

Sie lässt das Buch los, um schneller fliegen zu können.

²⁰ Erschrocken schaut der Leserabe hinterher,

als sein Buch immer tiefer und tiefer fällt.

„Auch das noch!“, seufzt der Leserabe, als er sieht, wo es gelandet ist.

„Wo ist das Buch hin?“, ruft der dicke Räuber aufgeregt,
als er den Leseraben endlich erreicht hat.

²⁵ „Da unten!“, antwortet der Leserabe und zeigt in die Tiefe.

Direkt unter ihnen liegt das Gehege eines Tigers,
der auf einem alten Teppich liegt und schläft.

Das Buch ist genau vor der Schnauze des Tieres gelandet.

„Und nun?“, fragt der dicke Räuber.

³⁰ „Ich passe auf, und du holst das Buch aus dem Gehege!“,
erklärt der Leserabe mutig.

„Wir machen es genau umgekehrt!“, widerspricht der dicke Räuber,
denn er hat vor gar nichts Angst, außer vor Tigern.



9. Kapitel: Schlaf, Tiger, schlaf!

Der dicke Räuber kreist mit seinem Flieger
direkt über dem Kopf des Tigers.

So kann er dem Leseraben sofort zu Hilfe eilen,
falls der Tiger aufwacht.

- ⁵ Vorsichtig nähert sich der Leserabe seinem Buch.
Es liegt immer noch aufgeschlagen vor der Schnauze
des schlafenden Tigers. Der Leserabe ist ganz leise.
Er will den Tiger auf keinen Fall wecken.

- Vorsichtig streckt der Leserabe seinen rechten Flügel aus,
¹⁰ um sich das Buch zu holen.

Da hört er plötzlich über sich den dicken Räuber fluchen:

„So ein Mist! Mein Benzin ist alle!“

Der Flieger des dicken Räubers trudelt und stürzt ab ...
genau auf den Schwanz des Tigers.

- ¹⁵ Sofort ist die Raubkatze hellwach!
„Braves Kätzchen!“, versucht der Leserabe,
den Tiger zu beruhigen.
Aber der Tiger ist wütend, weil man ihn so unsanft geweckt hat.
Er weiß gar nicht, wen er zuerst fressen soll:

- ²⁰ den Raben oder den dicken Räuber.
„Schnell! Da vorne über den Zaun“,
brüllt der Leserabe seinem Freund zu.
Der Leserabe schnappt sich das Buch.

Der dicke Räuber klaut dem Tiger

- ²⁵ den alten Teppich unter den Füßen weg.

Dann flitzen die beiden so schnell sie können zu dem Gitter des Geheges.
Der Tiger ist ihnen dicht auf den Fersen.

Der Leserabe hat es leicht.

Er flattert einfach über das Gitter hinweg.

³⁰ Der dicke Räuber muss klettern.

Ehe der Tiger ihn in den Hintern beißen kann,
schafft er es auf die andere Seite des Zauns.

Aber in Sicherheit sind sie nicht!

„Stehen bleiben!“, rufen zwei Zoowärter.

³⁵ Sie haben den Lärm gehört und wollen wissen,
wer ihre kleine Miezekatte gestört hat.

„Los! Da rein!“, sagt der Leserabe und flüchtet mit dem dicken Räuber
in das Spukschloss des Vergnügungsparks.



10. Kapitel: Geister gibt es nicht

Im Inneren des Spukschlusses ist es furchtbar finster.

„Ich mache Licht!“, erklärt der dicke Räuber.

Er holt die Schiffslampe der Piraten aus seiner Tasche und macht sie an.

„Wo hast du die denn her?“, fragt der Leserabe verwundert.

⁵ „Gefunden!“, schwindelt der dicke Räuber.

Mit der Lampe wagen sie sich immer tiefer in das Spukschloss.

An der Decke hängen Spinnenweben

und an den Wänden stehen alte Ritterrüstungen und Skelette.

„Die Rüstung da vorne! Die hat sich bewegt!“,

¹⁰ stammelt der dicke Räuber.

Er hat vor nichts Angst. Außer vor Tigern und Gespenstern.

„Das ist hier doch alles nur aus Plastik,

um den Besuchern einen Schrecken einzujagen“,

erklärt der Leserabe.

¹⁵ Um das zu beweisen, klopft der Leserabe
gegen die Knochen eines Skeletts.

„Hihi! Ich bin kitzelig! Sofort aufhören!“, kichert das Skelett.

„Das klingt aber gar nicht nach Plastik!“,

erwidert der dicke Räuber ängstlich.

²⁰ Auch der Leserabe ist vor Schreck ganz weiß geworden.

Hinter dem Skelett erscheinen zwei Gespenster,

die langsam auf sie zu schweben.

„Hilfe!“, schreien der Leserabe und der dicke Räuber.

Dann drehen sie sich um und laufen so schnell sie können

²⁵ eine Treppe hinunter.

Erst im Keller halten sie wieder an.

„Da oben spukt es wirklich!“, flüstert der Leserabe mit zitternder Stimme.

„Hoffentlich sind wir hier unten sicher!“, erwidert der dicke Räuber leise.

³⁰ Während er spricht, öffnet sich hinter ihm langsam ein Sargdeckel und ein Vampir erscheint.

„Frühstück!“, ruft der Vampir und stürzt sich auf den Leseraben.

Bevor er zubeißen kann,

hält der Leserabe schnell sein Buch in die Höhe.

³⁵ Die spitzen Vampirzähne bohren sich in die Seiten.

So tief, dass der Vampir sie von alleine nicht mehr herausbekommt.



11. Kapitel: Der fliegende Teppich

„Helft mir! Bitte, bitte helft mir!“, jammert der Vampir und zerrt an dem Buch, in dem seine Zähne feststecken.

„Nur, wenn du uns hilfst, hier raus zu kommen!“, verlangt der Leserabe.

⁵ „Völlig unmöglich!“, erwidert der Vampir.

„Dazu bräuchtet ihr einen fliegenden Teppich, der euch sicher an den Geistern und Gespenstern da oben vorbeibringt.“

„Aber ich habe doch einen Teppich“, sagt der dicke Räuber

¹⁰ und holt den Teppich des Tigers hervor.

„Aber ihr wisst nicht, wie man ihn zum Fliegen bringt!

Das können nur Geister, Fakire und Vampire!“, erklärt der Vampir.

„Ich kann euch aber nicht begleiten, weil draußen die Sonne scheint. Ich wisst doch: Vampire dürfen nicht in die Sonne gucken.“

¹⁵ „Und was machen wir nun?“, fragt der Leserabe ratlos.

„Wir geben ihm eine Sonnenbrille“, antwortet der dicke Seeräuber und reicht dem Vampir die Sonnenbrille, die er der Prinzessin stibitzt hat.

„Damit müsste es gehen“, sagt der Leserabe zufrieden.

²⁰ „Auf geht's, die Kinder warten bestimmt schon auf mich.“

„Erst müsst ihr mich von dem Buch befreien“, sagt der Vampir.

„Erst wenn wir in Sicherheit sind“, erwidert der Leserabe.

„Meinetwegen“, willigt der Vampir widerwillig ein.

Er setzt sich vorne auf den Teppich.

²⁵ Hinter ihm nehmen der Leserabe und der dicke Räuber Platz.

„Hokospukos Teppich los!“, murmelt der Vampir.

Sofort erhebt sich der Teppich in die Höhe und gleitet die Treppe hinauf.
Die Gespenster, Geister und Skelette staunen,
als der Teppich an ihnen vorbeirauscht

³⁰ und durch ein Turmfenster nach draußen verschwindet.

Am meisten aber staunen sie über den Vampir,
mit der Sonnenbrille auf der Nase und dem Buch zwischen den Zähnen.



12. Kapitel: Die Vorlesestunde

Als die drei mit dem Teppich auf dem Schulhof landen,
läutet schon die Schulglocke.

Der Leserabe und der dicke Räuber haben es eilig:
Gleich fängt die Stunde an,

⁵ in der der Leserabe den Kindern vorlesen soll.

„Ich habe euch geholfen, jetzt müsst ihr mir helfen“,
sagt der Vampir.

„Nichts lieber als das!“, antwortet der Leserabe.

Der dicke Räuber und der Leserabe ziehen und zerren an dem Buch,
¹⁰ bis die Vampirzähne es freigeben.

„Endlich!“, seufzt der Vampir glücklich.

Besorgt betrachtet der Leserabe sein Buch.

Es hat vier tiefe Löcher,
aber den Text kann man trotzdem noch lesen.

¹⁵ Das ist die Hauptsache.

Mit dem Buch in der Hand läuft der Leserabe in die Schule.

„Warte!“, ruft der dicke Räuber und reicht ihm das Hufeisen,
das er auf dem Ponyhof mitgenommen hat.

„Das soll dir Glück bringen!“

²⁰ „Das hast du doch bestimmt auch geklaut!

Genau wie die Lampe, den Teppich und die Sonnenbrille.

Wenn wir hier fertig sind, bringst du alles zurück“,
sagt der Leserabe streng.

„Wenn es sein muss!“, murmelt der dicke Räuber.

²⁵ „Aber erst wenn es dunkel ist“, mischt sich der Vampir ein.

„Solange brauche ich eure Brille noch.“

In der Klasse warten die Schüler schon aufgeregt auf den Leseraben.
Aber nicht nur die:

Auch der Kapitän der Piraten, die Prinzessin und Marie sind gekommen,
³⁰ weil sie wissen wollen, wie das Buch ausgeht.

Und sogar der Vampir setzt sich mit dem dicken Piraten
in die letzte Reihe, um zuzuhören.

Alle warten gespannt darauf, dass der Leserabe endlich anfängt.

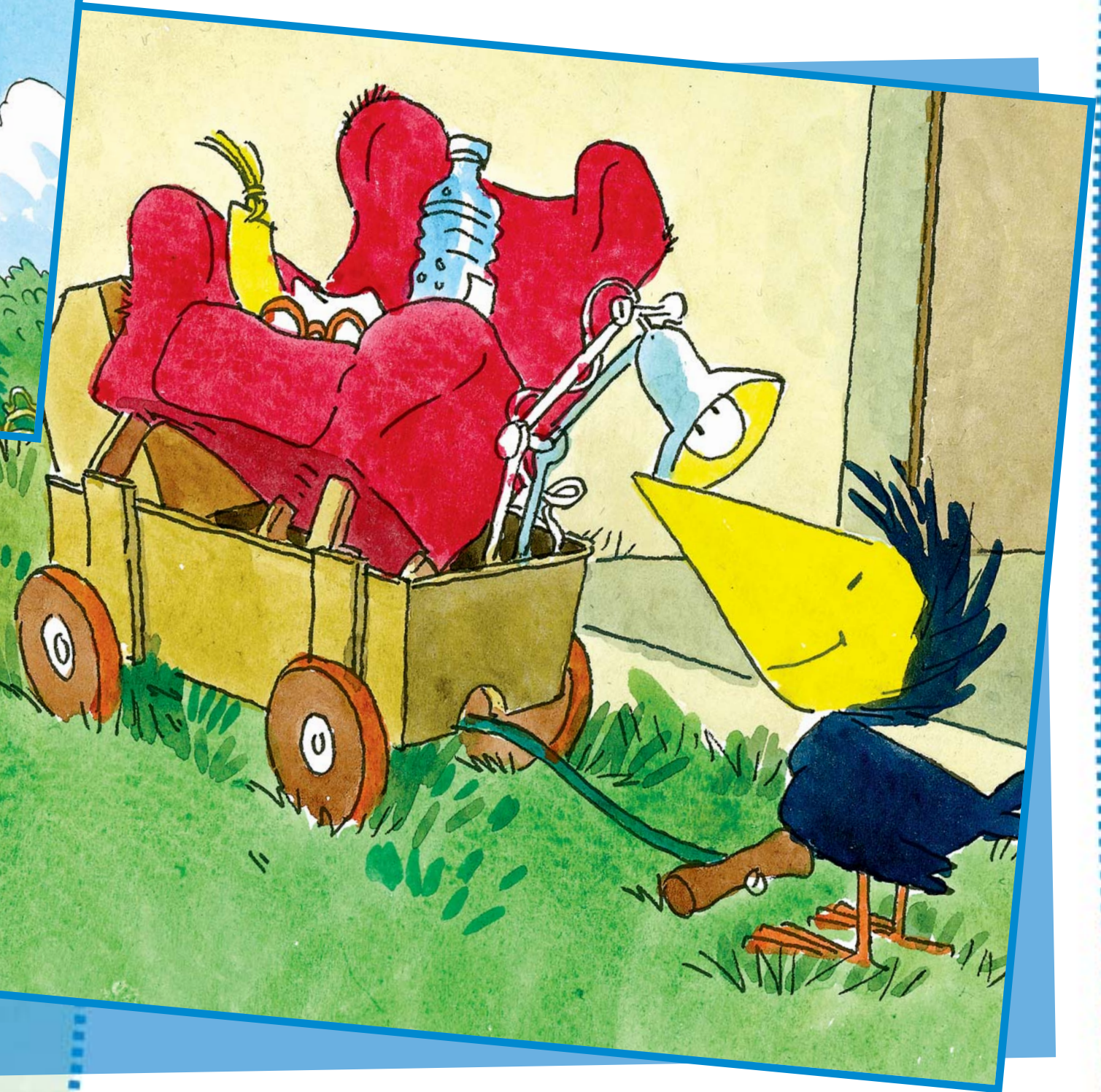
Der Leserabe setzt sich in seinen Sessel
³⁵ und nimmt sein Buch mit den vier Löchern in die Hand.

Dann beginnt er zu lesen:

„Als der Leserabe aufwacht, hat er richtig gute Laune ...“







Nachdem der Leserabe in seinen letzten Abenteuern viel auf Reisen war und auch in seiner Stadt so Einiges erlebt hat, geht er diesmal als Detektiv auf eine spannende Spurensuche. Ein verschwundenes Buch führt ihn dabei zu vielen spannenden Schauplätzen – denn auch ein Leserabe trifft nicht alle Tage Vampire, Piraten und Prinzessinnen. Ob er mit ihrer Hilfe das geheimnisvolle Rätsel lösen kann?



Der Leserabe auf Spurensuche



Arbeitsheft

Rätselfragen zum Leseraben-Geschichten-Spiel 2011

Medienpartner:

Impressum

Herausgeber

Stiftung Lesen
Römerwall 40
55131 Mainz

Tel.: 06131-28890-0
Fax: 06131-28890-37
www.stiftunglesen.de
www.derlehrerclub.de

Verantwortlich

Dr. Jörg F. Maas

Programme und Projekte

Sabine Uehlein

Redaktion

Miriam Holstein

Leserabenillustrationen

Heribert Schulmeyer

Gestaltung

Plugin Design, Harald Walitzek, Undenheim

Druck

Dinges & Frick GmbH, Wiesbaden

Auflage

10.000 Exemplare

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Die Broschüre darf für Unterrichtszwecke
kopiert werden.

© Stiftung Lesen, Mainz 2011



Der Lehrerclub der Stiftung Lesen – mit Unterstützung der Frankfurter Allgemeinen Zeitung

Werden Sie kostenlos Mitglied und genießen Sie die Vorzüge einer einzigartigen Gemeinschaft:

- Sie erhalten regelmäßig und persönlich die kostenfreien Materialien zu den Leseförderungskampagnen der Stiftung Lesen.
- Sie haben die Möglichkeit, den monatlichen Lehrerclub-Newsletter mit Informationen zu aktuellen Projekten, neuen Ergebnissen aus der Leseforschung sowie interessanten Veranstaltungen und Wettbewerben per E-Mail zu erhalten.
- Auf www.derlehrerclub.de finden Sie ein umfangreiches Webangebot: Downloads, Wettbewerbe und attraktive Gewinnchancen für Ihre Klasse.
- Außerdem laden wir Sie zu Veranstaltungen in Ihrer Region ein – mit Themenschwerpunkten, die Ihre Arbeit in der Schule sinnvoll ergänzen und erleichtern.
- Anmeldung unter www.derlehrerclub.de

Spielanleitung

Zeitraahmen des Spiels

Das Spiel ist mit zwölf Stationen so angelegt, dass Sie mit Ihrer Klasse über zwölf Wochen hinweg wöchentlich ein Thema während einer „Leseraben-Stunde“ oder eines „Leseraben-Schultags“ erarbeiten können. Sollte ein Einsatz über diesen langen Zeitraum nicht möglich sein, können Sie die „Leseraben-Stunden“ auch auf zwölf aufeinanderfolgende Tage legen. Im Rahmen einer Projektwoche lässt sich das Detektiv-Abenteuer des Leseraben auch „am Stück“ spielen. Leseanfänger benötigen für das Lesen der Geschichten und die weiterführenden Unterrichtsideen allerdings eine angemessene Zeit. Deshalb empfehlen wir, an einem Schultag maximal zwei Geschichten zu bearbeiten.

Aufbau des Materials

Im Zentrum des Leseraben-Geschichten-Spiels steht der farbige Spielplan mit den passenden Buttons zum Aufkleben. Zu jeder der zwölf Stationen auf dem Spielplan gehören:

1. ein Leseraben-Kapitel im Leseheft. In diesem Jahr bieten wir Ihnen das Leseheft erneut in einer Version mit farbig markierten Silben an. Sie finden auf unserer Website www.stiftunglesen.de/leserabe eine einfarbige Vorlage, die das Kopieren der Silben ermöglicht,
2. Rätselfragen zur Geschichte im vorliegenden Arbeitsheft,
3. weitere Unterrichtsideen und jeweils ein Arbeitsblatt als Kopiervorlage zum Ausdrucken unter www.stiftunglesen.de/leserabe
4. sowie ein passender Bildbutton zum Aufkleben auf den Spielplan.

Ablauf des Leseraben-Geschichten-Spiels

Hängen Sie den Leseraben-Spielplan für alle Kinder gut sichtbar im Klassenzimmer auf. Auf dem Plakat findet sich zu jeder der zwölf Geschichten des Spiels eine Illustration. Sie wird durch die Abbildung auf einem der zwölf Sticker ergänzt. Die Sticker lassen sich einfach aufkleben und wieder abziehen, so dass die Kinder auch mal einem falschen Lösungsweg nachgehen können. Auf der folgenden Seite finden Sie die Lösungskarte. Wenn Sie diese für die Klasse kopieren, können Ihre Schülerinnen und Schüler selbst die Lösungsbuchstaben eintragen. Besprechen Sie mit den Kindern den Spielablauf. Lesen Sie dann die erste Leseraben-Geschichte aus dem Leseheft vor oder lassen Sie die Klasse selbst lesen. Anschließend dürfen die Kinder die Illustrationen zur Geschichte auf dem Spielplan suchen und den dazugehörigen Sticker darauf kleben.

Als Nächstes können sie die Rätselfragen im Arbeitsheft zur ersten Geschichte beantworten und die Lösungsbuchstaben in die Lösungskarte eintragen. Welche der weiteren Unterrichtsideen Sie aus dem Downloadangebot mit Ihrer Klasse bearbeiten, entscheiden Sie nach Ihrer persönlichen Unterrichtsplanung. So geht es von einer Spielstation zur nächsten. Haben die Kinder alle zwölf Geschichten gelesen und die Rätselfragen dazu richtig beantwortet, ergibt sich daraus der Lösungssatz.



Weiterführende Materialien zum Download finden Sie unter www.stiftunglesen.de/leserabe

Lösungskarte

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44



Didaktische Hinweise

Bitte passen Sie das vorliegende Unterrichtsmaterial dem Leistungsstand der Klasse und Ihrer Unterrichtsplanung an. Entscheiden Sie selbst, ob Sie die Geschichten von der Klasse lesen lassen oder ob Sie vorlesen. Suchen Sie aus den Arbeitsblättern unter www.stiftunglesen.de/leserabe die Ideen aus, die Ihnen für Ihre Unterrichtsbedürfnisse angemessen erscheinen und entscheiden Sie, ob die Kinder diese einzeln, in Gruppen oder im Klassenverband bearbeiten.

Einige der Download-Unterrichtsideen und Arbeitsblätter eignen sich auch gut als Hausaufgaben. Teilweise erfordern die Arbeitsblätter etwas Vorbereitung und zusätzliches Material.

Das Spiel und seine Geschichten fördern nicht nur die Sprachentwicklung, Lese- und Schreibfähigkeit der Kinder, sondern auch ihre Kreativität. Außerdem können durch das gemeinsame Lernen und Spielen die Sozialkompetenz und Klassengemeinschaft gestärkt werden.

Das Inhaltsverzeichnis bietet Ihnen einen Überblick über die didaktischen Schwerpunkte der einzelnen Unterrichtsideen. So können Sie einfach einen abwechslungsreichen Unterricht zusammenstellen, der unterschiedliche Fähigkeiten der Kinder gezielt anspricht.

Bitte beachten Sie, dass die Antworten auf die Rätselfragen auch Umlaute enthalten können, diese zählen als ein Buchstabe.



Übersicht über das Angebot zu jedem Kapitel:

	Rätselfrage im Arbeitsheft	Download-Angebot unter www.stiftunglesen.de/leserabe		
	Seite	Impulse		Arbeitsblatt
1. Hilfe! Das Buch ist weg!	6			
2. Auf dem Piratenschiff	6			
3. Von Piraten gefangen	7			
4. Ein Fluss aus Tränen	7			
5. Rettung am Strand	8			
6. Auf der Spur der Ponyreiter	8			
7. Auf dem Ponyhof	9			
8. Verfolgung über den Wolken	9			
9. Schlaf, Tiger, schlaf!	10			
10. Geister gibt es nicht	10			
11. Der fliegende Teppich	11			
12. Die Vorlesestunde	11			



Erzählen/Schreiben



Kreativ



Bewegung



Silbenübung



Rätsel

1. Kapitel: Hilfe! Das Buch ist weg!

Was braucht der Leserabe unbedingt zum Vorlesen?

☐	☒	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	☐
	3	25							1			



Wer soll dem Leseraben bei der Suche helfen?

☐	☐	☒	☐	☐	☐
		17			

2. Kapitel: Auf dem Piratenschiff

Wo lebt der dicke Räuber?

☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐
		31								18	

Was hat er sich gebaut?

☐	☒	☐	☐	☐	☒	☐
	5				33	



3. Kapitel: Von Piraten gefangen



Was will der Leserabe nicht werden?

☐	☒	☐	☐	☒	☐	☐
	35			24		

Was klagt der dicke Räuber auf dem Piratenschiff?

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☒	☐
									12	42	

4. Kapitel: Ein Fluss aus Tränen

Wo landen der Leserabe und der dicke Räuber?

☐	☐	☒	☐	☐	☒
		44			23



Was trägt die Prinzessin auf der Nase?

☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	☐
26								39			

5. Kapitel: Rettung am Strand

Was reicht der dicke Räuber der Prinzessin?

				28			15			



Wohin hat das Mädchen die Prinzessin gebracht?

				11	41	

6. Kapitel: Auf der Spur der Ponyreiter

Was sehen der Leserabe und der dicke Räuber am Horizont?

							20		

Wen suchen die beiden?

	2		32				



7. Kapitel: Auf dem Ponyhof

Wie heißen die Reiterin und ihr Pony?

und
4

10



Was klaut der dicke Räuber auf dem Ponyhof?

37 8

8. Kapitel: Verfolgung über den Wolken

Wem fliegt der Leserabe hinterher?

21 40



Woran hält der Leserabe die Elster fest?

30 38

9. Kapitel: Schlaf, Tiger, schlaf!

Wovon hat der dicke Räuber nicht mehr genug?

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

34

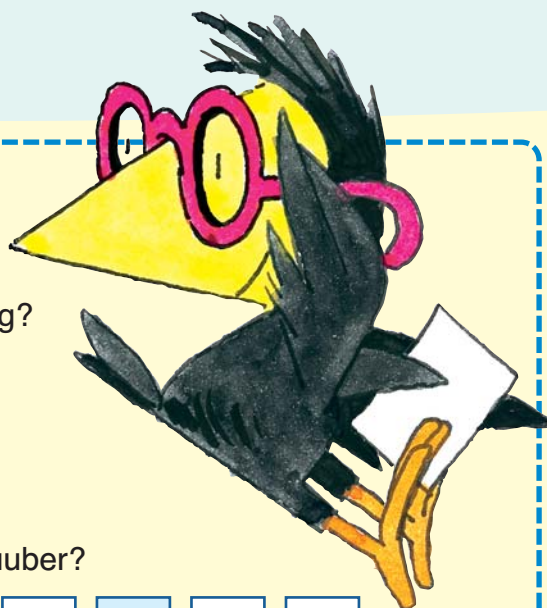
29

Wohin flüchten der Leserabe und der dicke Räuber?

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

36

19



10. Kapitel: Geister gibt es nicht

Was hängt im Spukschloss an der Decke?

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

6

22



Hinter welchem Gegenstand kommt der Vampir zum Vorschein?

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

16



11. Kapitel: Der fliegende Teppich

Womit reisen der Leserabe, der Räuber und der Vampir?

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

27

Wodurch verlassen die drei das Schloss?

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

13



12. Kapitel: Die Vorlesestunde

Wem liest der Leserabe vor?

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

43

14

Wer ist neben dem Piraten und Marie noch gekommen, um die Geschichte zu hören?

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

9

7



Stiftung Lesen
Römerwall 40
55131 Mainz
Tel.: 06131/28890-0
Fax: 06131/230333

www.stiftunglesen.de
www.derlehrerclub.de



Der Leserabe auf Spurensuche



Arbeitsblätter für den Unterricht zum Leseraben-Geschichten-Spiel 2011

Impressum

Herausgeber: Stiftung Lesen, Römerwall 40, 55131 Mainz – **Verantwortlich:** Dr. Jörg F. Maas – **Programme und Projekte:** Sabine Uehlein
Redaktion: Miriam Holstein, Karen Ihm – **Fachautorinnen:** Andrea Kroll, Grundschule Wellsee, Kiel; Judith Matthey, Limesschule, Wehrheim; Eva Meggers, Grundschule Seekrug, Giekau – **Gestaltung:** Plugin Design, Harald Walitzek, Udenheim – **Leserabenillustrationen:** Heribert Schulmeyer – **Sonstige Illustrationen:** Alexander Gilles, Mildenerberger Verlag. Die Arbeitsblätter dürfen für Unterrichtszwecke kopiert werden. © Stiftung Lesen, Mainz 2011
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Medienpartner:

1. Kapitel: Hilfe! Das Buch ist weg!



Auf zur großen Spurensuche!

Um das verlorene Buch wiederzufinden, ist ein wacher Kopf gefragt. Hast du gut aufgepasst und kannst die erste Spur richtig deuten? Wie lautet das Lösungswort?

Wo hat der Leserabe sein Buch am Vorabend hingelegt?

[FE] Auf den Stuhl

[DE] Auf den Fernseher

[LE] Auf den Tisch

Bis wann braucht der Leserabe sein Buch zurück?

[SEN] Bis zum Mittag

[FEN] Bis zum nächsten Tag

[DEN] Bis zum nächsten Jahr

--	--	--	--	--



Ich packe meinen Ranzen

Als der Leserabe seinen Bollerwagen für die Schule packt, merkt er, dass das Buch fehlt. Stelle dir vor, du packst deinen Ranzen! Was kommt alles hinein? Spielt ein Spiel im Stuhlkreis: Das erste Kind sagt: „Ich packe meinen Ranzen und hinein kommt: ein Buch!“ Das zweite Kind wiederholt das erste Wort und denkt sich ein neues aus: „Ich packe meinen Ranzen und hinein kommt ein Buch und eine Federtasche!“ usw. Wie weit kommt ihr?



Gesucht – gefunden?

Das Lieblingsbuch des Leseraben ist weg. Hast du auch schon mal etwas gesucht? Was war das und ist die Sache wieder aufgetaucht? Wer hat dir beim Suchen geholfen? Schreibe eine kleine Geschichte darüber oder erzähle deinem Tischnachbarn davon.



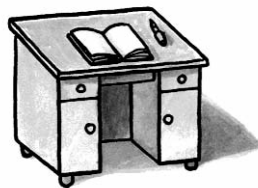
Fantasie-Stundenplan

Der Leserabe muss zu einer bestimmten Stunde in der Schule sein, um vorzulesen. Welche Schulstunden würde es geben, wenn du sie dir ausdenken könntest? Überlege dir Fantasie-Fächer und schreibe einen Stundenplan! Vielleicht gibt es auf deinem Stundenplan Fächer wie „Spielstunde“ oder „Witzestunde“?

Silbenklatschen

Sil-ben

Sprecht die Wörter und klatscht dazu die Silben. Kreist ein, wie oft ihr klatschen könnt.
Wie viele Wörter haben 1, 2, 3 oder 4 Silben?



2. Kapitel: Auf dem Piratenschiff

Was ist dein Hobby?

Weißt du noch, warum der dicke Räuber keine Zeit mehr zum Stehlen hat? Das liegt daran, dass er die ganze Zeit nur noch _ _ _ _ _ will. Was machst du am liebsten in deiner Freizeit? Schreibe deine Hobbys auf und erzähle deinem Tischnachbarn davon.



Piratengedicht

Schreibe ein Treppengedicht zu Piraten. Beginne mit einem Wort und füge in jeder Zeile ein weiteres Wort hinzu. Mache es wie im Beispiel und schreibe dein Gedicht in dein Heft.

Piraten
Piraten sind
Piraten sind dummerweise
Piraten sind dummerweise immer
Piraten sind dummerweise immer unterwegs.



Flaschenpost

Der Leserabe findet am Strand eine Flaschenpost mit einer geheimen Mitteilung. Kannst du sie entziffern? Bringe die Buchstaben in die richtige Reihenfolge!

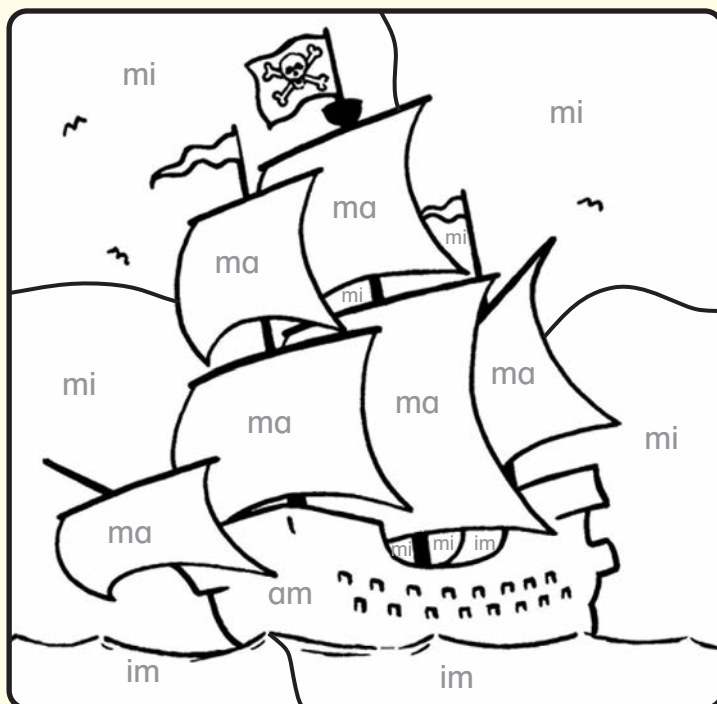
Na aell Kndier!

**Gatbr zichwsne dre ateln
Plmae nud red Hhöel. Drto
feindt hri nde Schzta!**

Malen nach Silben

Male entsprechend an.

im = dunkelblau, am = braun,
mi = hellblau, ma = rot



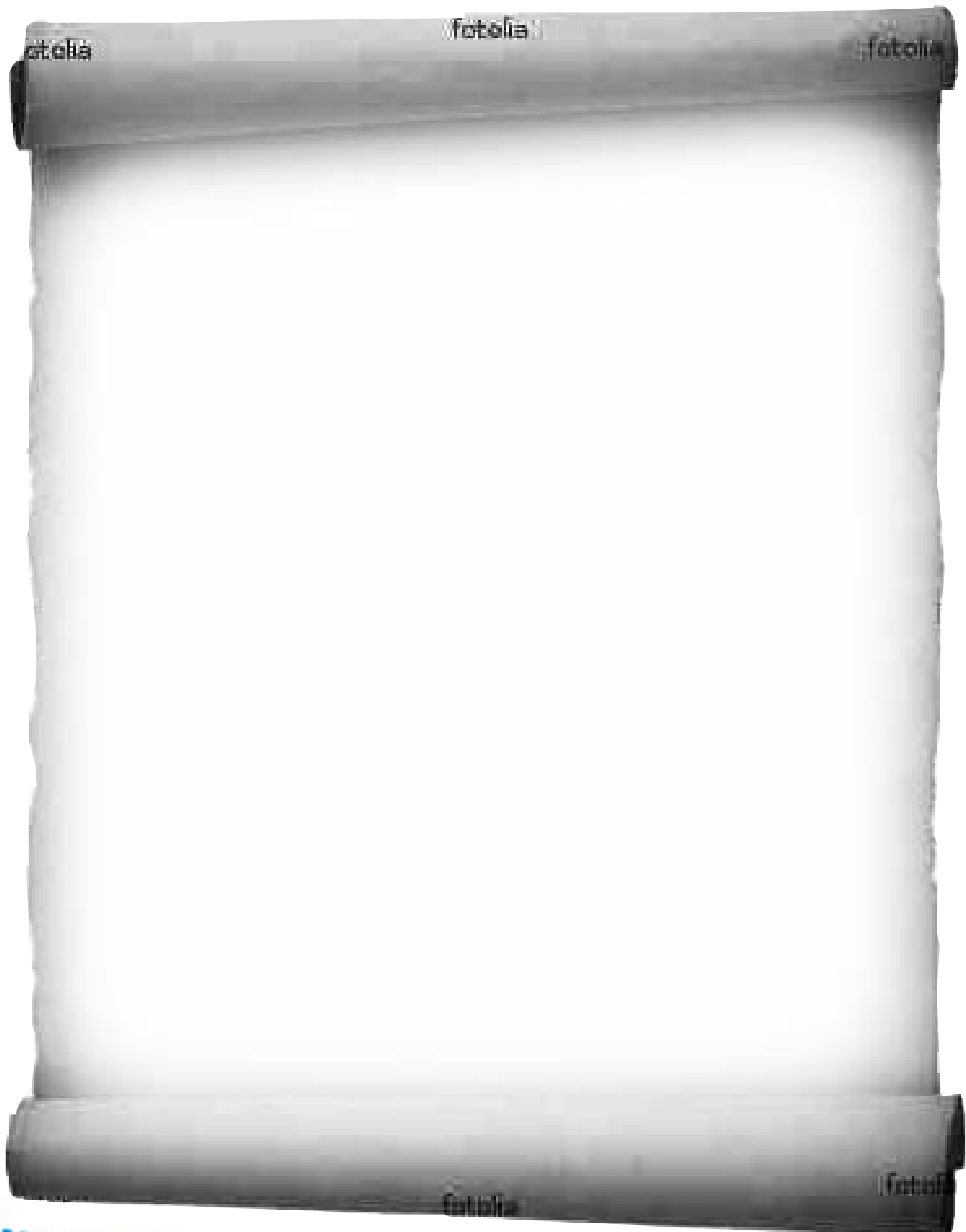
Sil-ben



Flaschenpost

Eine Flaschenpost wurde früher von Schiffbrüchigen und Piraten, die auf einsamen Inseln festsaßen, verschickt. Sie hofften auf Rettung, falls die Flasche von vorbeifahrenden Schiffen gefunden oder an belebten Küsten angespült werden würde.

Stelle dir vor, du würdest auf einer einsamen Insel festsitzen. Schreibe eine Flaschenpost. Male und beschreibe deine Insel genau, denn nur so kannst du gerettet werden!



3. Kapitel: Von Piraten gefangen

Ablenkungsmanöver

Wie gelingt es dem Leseraben und dem dicken Räuber, die Piraten abzulenken und zu flüchten? Wie hätten die beiden die Seeräuber noch ablenken können? Überlege dir gemeinsam mit deinem Tischnachbarn ein eigenes Ablenkungsmanöver. Erzählt euch dann in der Klasse eure Ideen. Welche gefällt euch am besten?



Einer muss raus

Streiche das falsche Wort aus!

Pirat – Ratte – Kapitän – Schiffskoch

Segel – Ruder – Anker – Meer

Augenklappe – Fernseher – Holzbein – Säbel

Piratenschiff – Flugzeug – U-Boot – Segelboot

Gold – Edelsteine – Hund – Schmuck



Tanz unter Deck!

Führt einen wilden Piratentanz auf. Springt und hüpfst dabei so, wie ihr euch das bei waschechten Piraten vorstellen würdet! Auf den Zuruf „Seeräuber“ müssen alle Piraten erstarren. Wer sich als letztes bewegt, scheidet aus. Wer am Schluss übrig bleibt, ist der Oberpiratentänzer und erhält einen Orden.



Piratenschiff

Lies noch einmal genau nach: Was steht in der Geschichte über das Piratenschiff? Wie viele Masten hat es und was für eine Flagge? Male ein Bild davon!

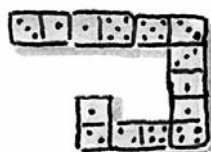


Silben heraushören

Der Papagei der Piraten hatte die Silben mu und mi besonders gern.
Sprich und klatsche die Wörter und kreuze an, an welcher Stelle eine der Lieblings-
silben vorkommt. Streiche die Wörter durch, in denen keine Lieblingssilbe vorkommt.



~~~~~



~~~~~



~~~~~



~~~~~



~~~~~



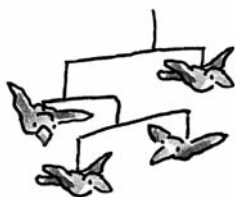
~~~~~



~~~~~



~~~~~



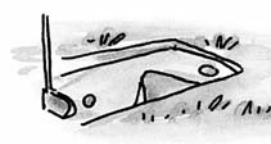
~~~~~



~~~~~



~~~~~



~~~~~



~~~~~



~~~~~



~~~~~



~~~~~


4. Kapitel: Ein Fluss aus Tränen



Trostbrief

Die Prinzessin weint bitterlich – aus ihren Tränen hat sich schon ein ganzer Fluß gebildet. Kannst du sie trösten? Versuche es und schreibe ihr einen kurzen Trostbrief!



Wie wohnt eine Prinzessin?

Wie könnte das Schloss der Prinzessin aussehen? Wie stellst du dir den Fluss aus Tränen vor? Baut das Schloss aus Klopapierrollen und klebt es auf Tonkarton. Wie könnt ihr es verzieren? Den Fluss aus Tränen könnt ihr aus Silber- oder Alufolie aufkleben.



Wie im Märchen?!

Gibt es heutzutage noch Prinzen und Prinzessinnen? Fragt eure Eltern: In welchen Ländern gibt es noch eine Königsfamilie? Wie heißen die Prinzessinnen und Prinzen? Erzählt euch am nächsten Tag in der Schule davon! Vielleicht könnt ihr auch Bilder aus Zeitschriften mitbringen?



Silben verbinden

Der Leserabe will die Prinzessin aufheitern. Was macht der Prinzessin Spaß? Verbindet die Silben zu Wörtern. Schreibt die Wörter anschließend auf und notiert die erste Silbe in blau und die zweite Silbe in rot.

Sil-ben

Blu

cher

Ku

der

Pfer

he

Klei

men

Schu

chen

Bü

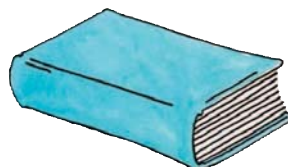
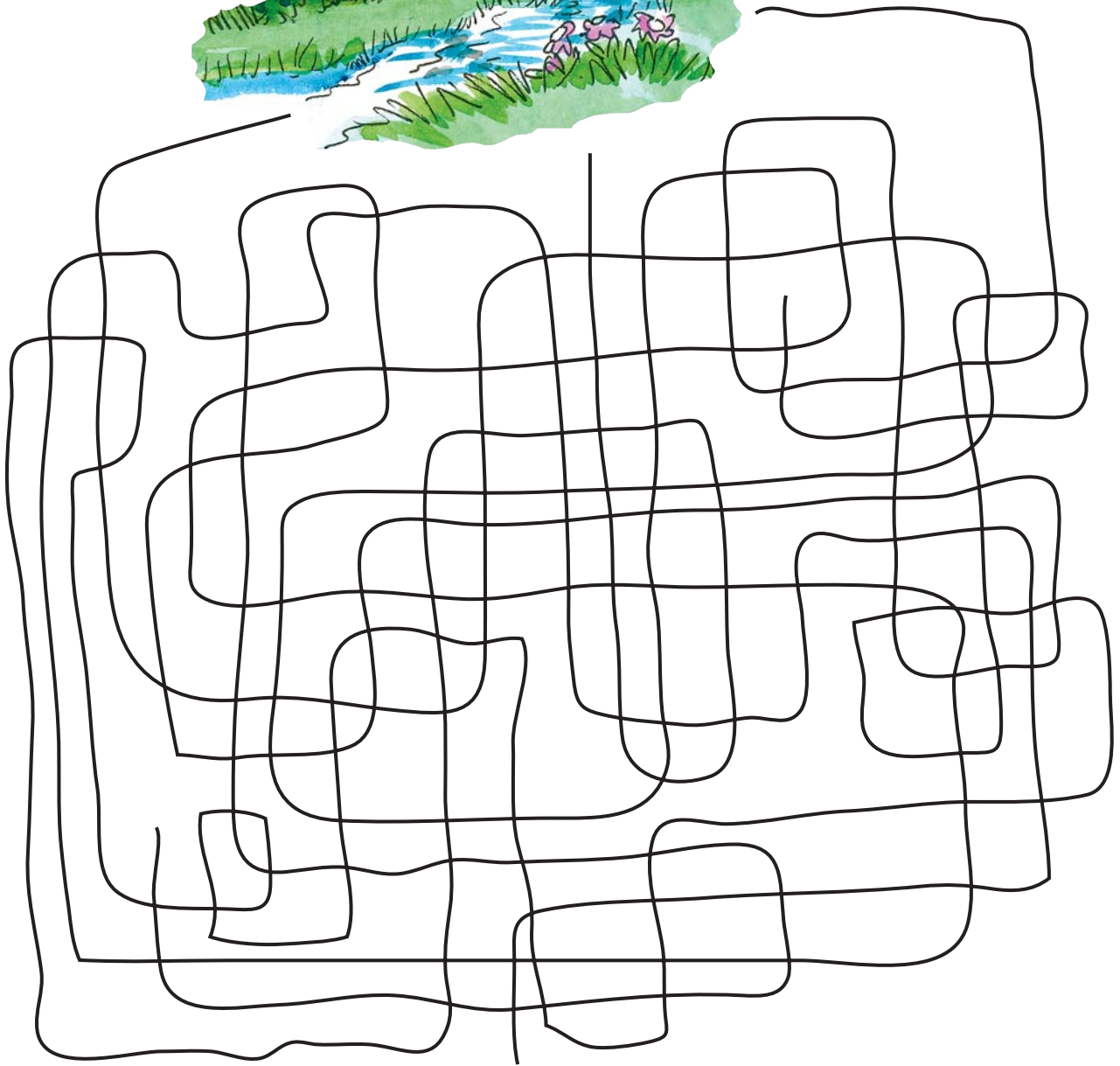
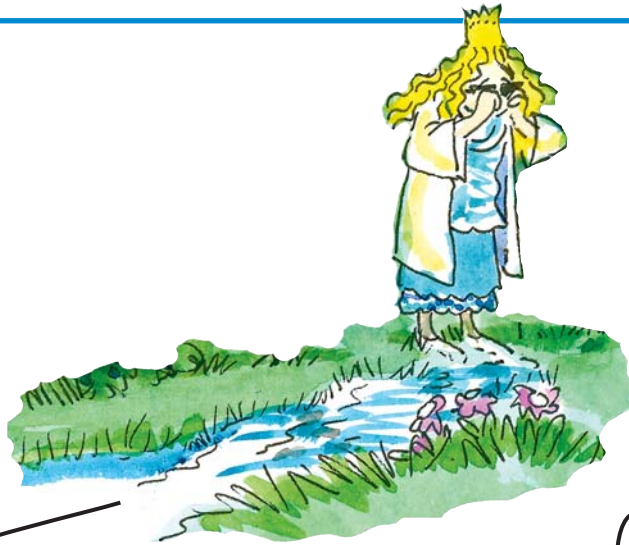
de





Welcher Weg ist der richtige?

Kannst du der Prinzessin helfen, das Buch zu finden? Welchen Weg muss sie gehen?



5. Kapitel: Rettung am Strand

Haltet den Dieb!

Ehe die Prinzessin sich versieht, klaut ihr der dicke Räuber die Sonnenbrille von der Nase. Stelle dir vor, die Prinzessin hätte das gemerkt! Wie hätte sie den dicken Räuber davon überzeugt, dass man nicht stiehlt? Spielt zu zweit die Szene nach, einer ist die Prinzessin, einer der dicke Räuber ... Warum ist stehlen nicht gut?



Wovon handelt das Buch?

Die Prinzessin ist so traurig, weil sie unbedingt wissen will, wie die Geschichte weitergeht. Überlege dir, wovon das Buch handeln könnte! Und wie könnte es heißen? Denke dir einen Titel aus und schreibe in 2-3 Sätzen auf, worum es in dem Buch geht.



Schleppenjagd

Prinzessinnen haben häufig Kleider mit einer langen Schleppe an. Bei diesem Spiel stecken sich alle Kinder ein Tuch (Schleppe) hinten in den Kragen. Beim Kommando „Schleppenjagd“ versuchen alle, ihre Schleppe zu retten und gleichzeitig den anderen Kindern ihre Schleppe abzugangen. Wer keine Schleppe mehr hat, scheidet aus. Gewonnen hat das Kind, das am Schluss als einziges eine Schleppe hat.



Prinzen-Sudoku

Schreibe das Wort „Prinz“ so in die Kästchen, dass jeder Buchstabe in jeder Zeile waagerecht und senkrecht nur einmal vorkommt!

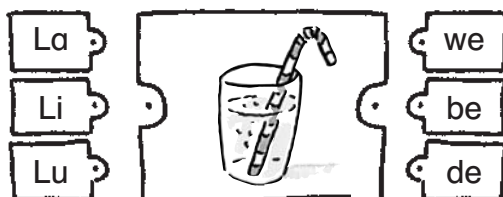
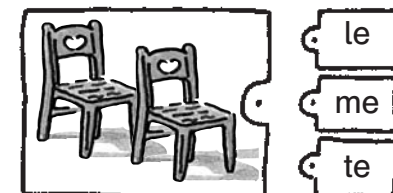
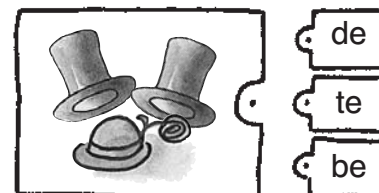
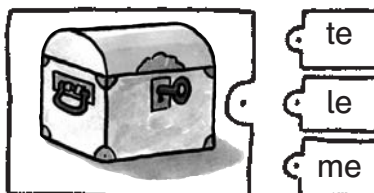
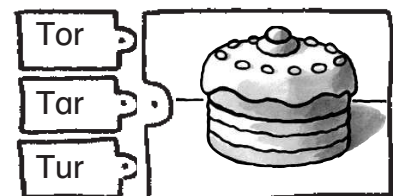
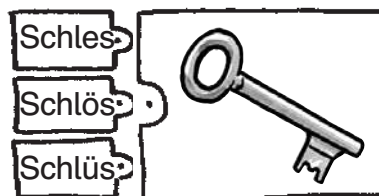
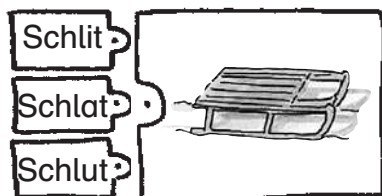
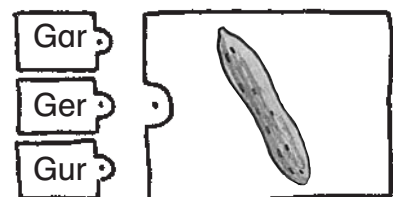
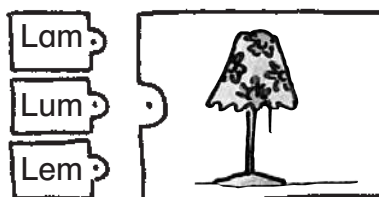
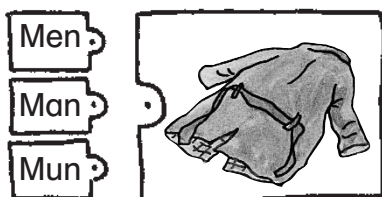
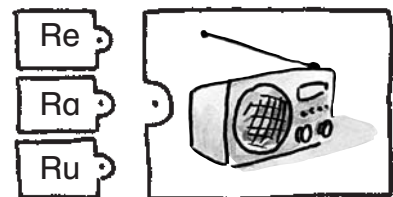
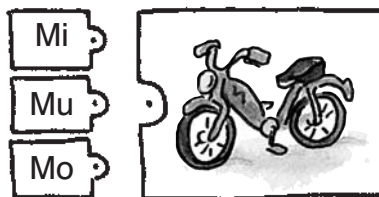
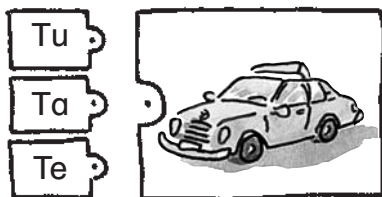
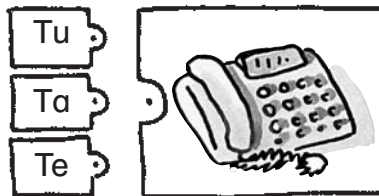
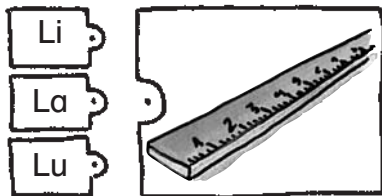


P				
	R			
		I		
			N	
				Z

Silbenpuzzle

Sil-ben

Beim Schwimmen hat die Prinzessin merkwürdige Dinge am Meeresgrund gesehen.
Verbindet die passenden Anfangs- und Endsilben.



6. Kapitel: Auf der Spur der Ponyreiter

Was verbirgt sich hinter der Staubwolke?

Der Leserabe und der dicke Räuber sehen am Horizont eine große Staubwolke. Zuerst glauben sie, dass es ein Wirbelsturm ist ... Doch was ist es tatsächlich? Überlege gemeinsam mit deinem Tischnachbarn: Wodurch könnte noch eine große Staubwolke aufgewirbelt werden?



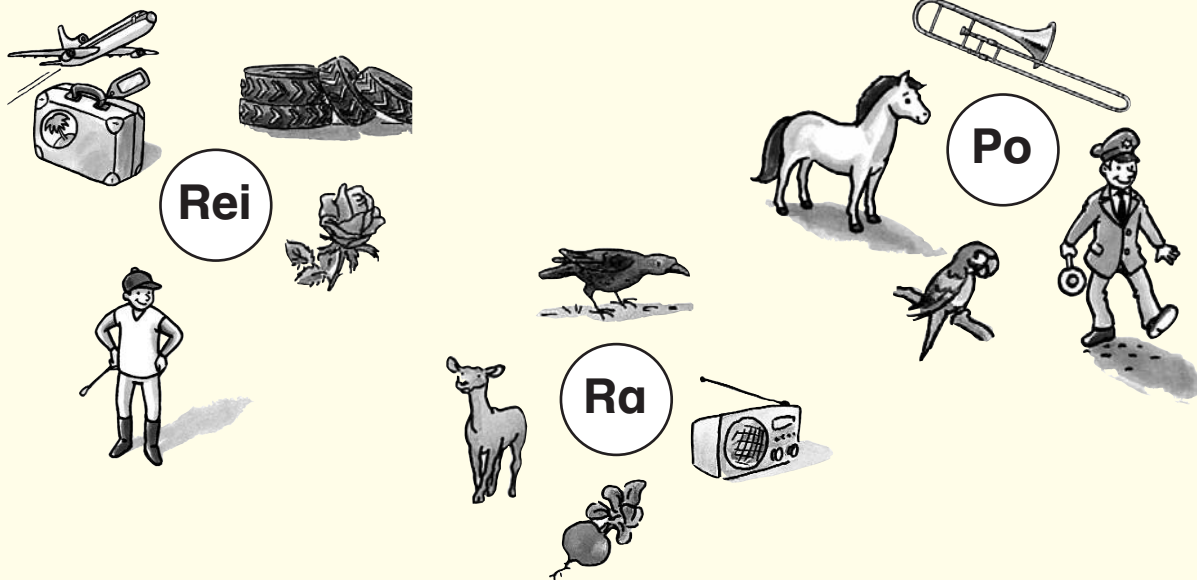
Ein Pony

Wie ist ein Pony und was macht es den ganzen Tag? Überlege gemeinsam mit deinem Tischnachbarn, welche Tuwörter bzw. Wiewörter euch einfallen.



Silbenfeld

Welches Wort beginnt nicht mit dieser Silbe? Streicht das Bild durch.



Sil-ben

Bastele dir ein Steckenpferd

Aus einem alten Strumpf (am besten in der Farbe grau, braun oder weiß), einem Besenstiel, Filz- oder Lederresten für die Ohren, Füllwatte und Wolle, Knöpfen für die Nüstern und Augen kannst du dir ein Steckenpferd herstellen. Du füllst die Socke mit der Füllwatte, klebst oder nähst Ohren aus Filz- oder Lederresten an, Knopfaugen, Nüstern und eine Mähne aus Wolle. Dann bindest du den Socken fest mit einer Schnur an den Stiel. Mit dem Steckenpferd könnt ihr Ringreiten, Hürdenspringen und ähnliches spielen.



Pony-Suchsel



Findest du die folgenden Wörter? Sie können sich waagerecht oder senkrecht versteckt haben!

Hufkratzer, Galopp, Pony, Sattel, Stall, Trab, Trense, Weide

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



7. Kapitel: Auf dem Ponyhof

Liebes Tagebuch

Stelle dir vor, du bist Marie und schreibst am Abend in dein Tagebuch, was du alles an diesem Tag erlebt hast ... Zuerst hast du die Prinzessin getroffen und was ist dann passiert? Kannst du dich noch an alles erinnern?



Mein Pony heißt ...

Schokokuss ist ein toller Name für ein Pony – vor allem, weil man gleich weiß, welche Farbe es hat. Fallen dir auch noch andere Namen für ein Pony ein, die seine Fellfarbe verraten? Schreibe sie auf:



Silbenpyramide

Pony Flöckchen hat einen Namen mit zwei Silben. Findet weitere lustige Ponynamen!

1 Silbe : Blitz / _____

2 Silben: Flöck-chen / _____ - _____

3 Silben: Stern-schnup-pe / _____ - _____ - _____

4 Silben: But-ter-blu-me / _____ - _____ - _____ - _____

5 Silben: Wie-sen-ga-lop-per / _____ - _____ - _____ - _____ - _____

Sil-ben

Teekesselchen

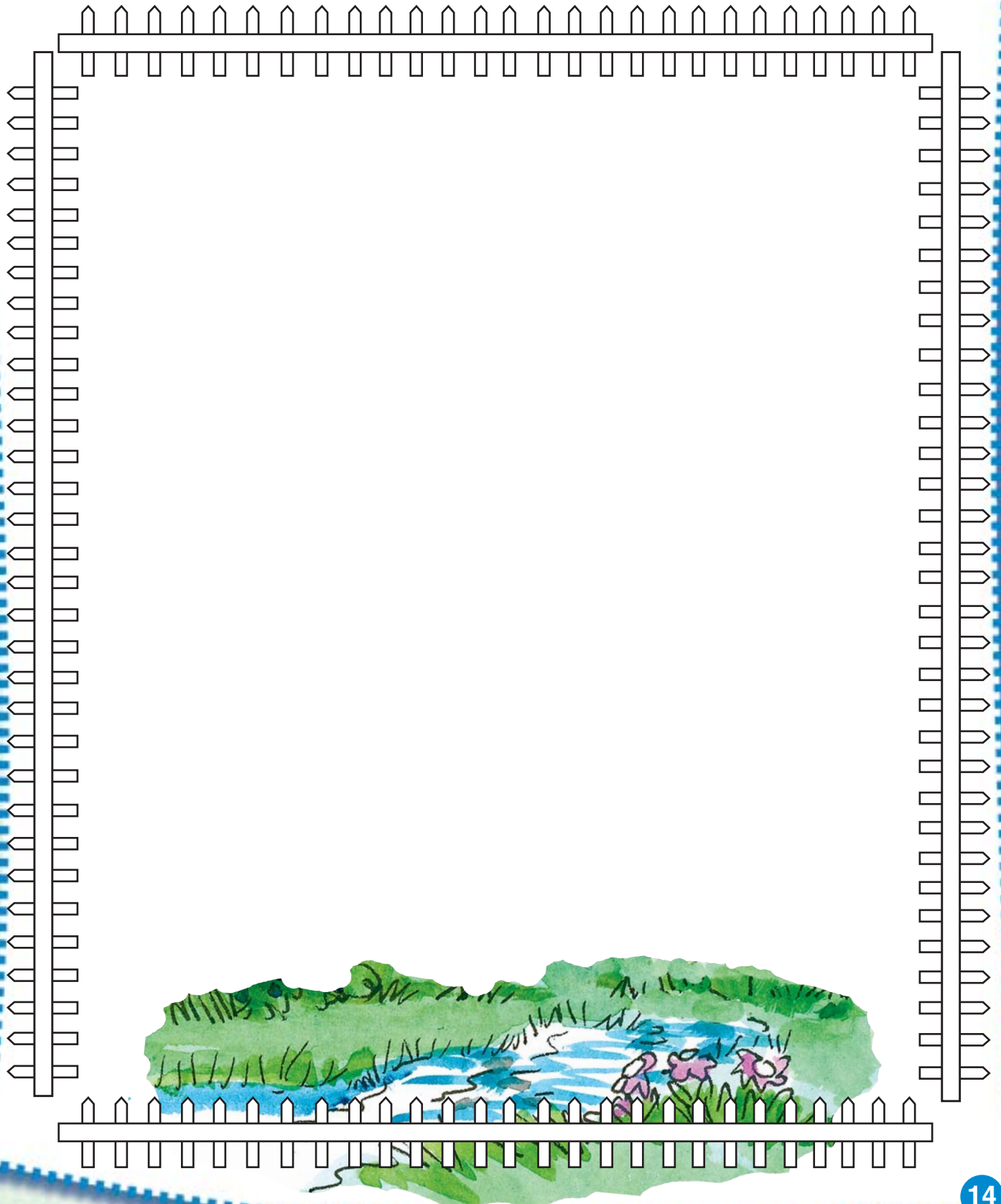
Das Pony oder der Pony? Das kommt ganz auf die Bedeutung an! Welche Worte mit mehreren Bedeutungen kennt ihr noch? Spielt „Teekesselchen“ zusammen: Immer zwei von euch beschreiben den anderen Kindern die beiden verschiedenen Bedeutungen eines Wortes. Ob die anderen erraten, was gemeint ist?



Eine tolle Ponyweide



Wie sieht eine richtig tolle Ponyweide aus? Schneide Ponys und Pferde aus Zeitungen und Zeitschriften aus und klebe sie auf. Male und zeichne dazu alles, was auf einer schönen Ponyweide nicht fehlen darf.



8. Kapitel: Verfolgung über den Wolken



Im Tigergehege

Was glaubst du, wie die Leseraben-Geschichte weitergeht? Wird es dem Leseraben gelingen, das Buch aus dem Tigergehege zu holen? Und wie stellt er das an? Schreibe auf oder erzähle deinen Mitschülern, wie die Geschichte weitergehen könnte!

Sil-ben

Verlorene Silben

Diesen Wörtern sind die zweiten Silben verloren gegangen:

1. Silbe	2. Silbe
Els -	
Räu -	
schnel -	
tie -	
flie -	
schla -	

fen
fer
gen
ber
ler
ter

Was ist bei allen Wörtern gleich?



Geheimnisvoller Tipp

Stelle dir vor, der Leserabe hätte nicht gesehen, wohin das Buch aus dem Schnabel der Elster gefallen ist. Deshalb bittet er einen Zoowärter um Hilfe! Kannst du seine Nachricht entschlüsseln?

Vielleicht ist das Buch im Käfig der Menschenaffen oder im Aquarium-beiden Walen und Delfinen oder aber auch im Schmetterlingsfreiluggehege?

Bei welchen Tieren soll der Leserabe suchen? Male sie mit ihren „Gehegen“ auf!



Tier-Pantomime

Spielt euch gegenseitig im Stuhlkreis Tiere vor ohne ein Geräusch zu machen! Das ist gar nicht so einfach, oder? Wenn das zu schwierig ist, dürft ihr euch mit Tierstimmen weiterhelfen!

Tier-Quiz



Im Zoo gibt es außer dem Tiger natürlich noch viele andere Tiere. Weißt du, welche hier gemeint sind?

Es ist grau und hat einen Rüssel! _____

Es ist schwarz-weiß gestreift und lebt in Afrika! _____

Es ist gelb mit braunen Flecken und einem sehr langen Hals! _____

Fallen dir noch mehr Tierrätsel ein? Schreibe sie auf kleine Karten wie unten auf der Seite.

Spielt dann gemeinsam mit 3-5 Kindern das Tierquiz – du liest die Fragen vor und wer deiner Mitschüler die Frage zuerst richtig beantworten kann, bekommt das Kärtchen. Wer die meisten Karten hat, hat gewonnen.



**Es ist grau und
hat einen Rüssel!**

Lösung: _____

**Es ist schwarz-
weiß gestreift
und lebt in
Afrika!**

Lösung: _____



**Es ist gelb mit
braunen Flecken
und einem sehr
langen Hals!**

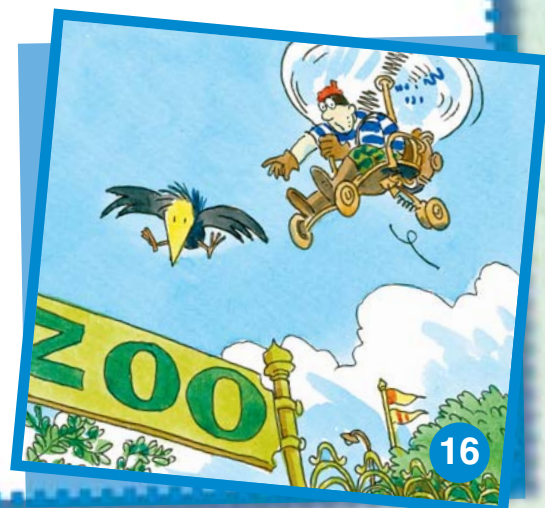
Lösung: _____

Es ist _____

Lösung: _____

Es ist _____

Lösung: _____



9. Kapitel: Schlaf, Tiger, schlaf!

?

Welche Stimme gehört zu wem?

Im Zoo geht es turbulent zu! Bringe Ordnung in das Chaos und ordne die Tierstimmen dem passenden Tier zu!

oink-oink	Grauesel
määäh	Grasfrosch
muuuuh	Ente
quack-quack	Blinde Kuh
schnatter	Afrikanischer Elefant
tröööt	Schaf
i-aaaah	Hängebauchschwein

Achtung! Der dicke Räuber hat sich mal einen Spaß erlaubt, denn ein Tier ist gar keins ... es ist die B_____K_____. Das ist ein Sp_____!

?

Welches Tier hat welche Farbe

Im Zoo gibt es viele verschiedene Tiere und alle sehen ganz unterschiedlich aus! Kennst du Tiere mit verschiedenen Farben? Schreibe sie auf! Nimm dir ein Tierlexikon zur Hilfe!

grüne Tiere: _____

braune Tiere: _____

weiße Tiere: _____

gelbe Tiere: _____

blaue Tiere: _____

mögliche Lösungen:

Krokodil (grün), Pferd (braun), Ente (weiß), Schlange (gelb), Papagei (blau)



Über den Wolken!

Weil dem dicken Räuber das Benzin ausgeht, stürzt er in der Geschichte ab und landet direkt auf dem Schwanz des Tigers. Gibt es auch noch andere Arten zu fliegen, für die man kein Benzin braucht? Überlege zusammen mit deinem Tischnachbarn und schreibe auf, was euch einfällt!



Einen Zoo bauen



Aus Salzteig könnt ihr eigene Zootiere herstellen. Nach dem Trocknen könnt ihr sie mit Wasserfarbe anmalen! Wenn ihr dann noch von zu Hause alte Verpackungen und Zweige mitbringt, könnt ihr daraus tolle Tiergehege gestalten.

Rezept Salzteig:

Ihr braucht

- ☉ ein Gefäß (Becher oder Tasse) zum Abmessen
- ☉ eine Schüssel zum Kneten des Teigs
- ☉ einen Löffel
- ☉ Formen zum Ausstechen
- ☉ zwei Teile Mehl
- ☉ zwei Teile Salz
- ☉ ein Teil Wasser
(kann etwas mehr oder weniger sein)

Arbeitsschritte:

- ☉ Messt die Zutaten im Becher/in der Tasse ab und schüttet sie zusammen in die Schüssel.
- ☉ Verrührt alles mit einem Löffel, bis die Masse sich etwas verbunden hat.
- ☉ Verknetet alles so lange kräftig mit den Händen, bis eine knetgummiartige Masse entsteht.
- ☉ Formt aus der Masse Tiere für euren Zoo oder stecht sie mit Plätzchenformen aus.
- ☉ Trocknet die Figuren zwei Tage lang auf der Fensterbank.
- ☉ Bemalt die Tierfiguren ganz wie es euch gefällt! Fertig!!!

Jetzt können die Tiere in euren Zoo einziehen und dem Leserraben bei der Suche nach dem Buch helfen!



10. Kapitel: Geister gibt es nicht



Vampir-Gedicht

Ein Akrostichon ist ein Gedicht, bei dem die Buchstaben eines Wortes senkrecht untereinander geschrieben werden. Jeder Buchstabe bildet den Anfang eines neuen Wortes oder Satzes. Schreibe auf diese Weise ein Vampir-Gedicht!

V _____
A _____
M _____
P _____
I _____
R _____

Im Spukschloss

Dem Leseraben und dem dicken Räuber ist im Spukschloss ganz schön unheimlich zumute. Was findest du gruselig? Denke dir gemeinsam mit deinem Tischnachbarn eine eigene kurze Gruselgeschichte aus und schreibt sie gemeinsam auf. Aus allen Geschichten der Klasse könnt ihr ein tolles Gruselbuch erstellen.

Kennst du dich mit Vampiren aus?

Hier kannst du dein Vampirwissen testen – schreibe die Wörter in die richtigen Lücken.

Fledermaus, Knoblauch, Särge, Blut, Spinne

Das trinken Vampire gerne: _____

Dieses Tier hat acht Beine: _____

Ein Säugetier, das fliegen kann: _____

Davor fürchten sich Vampire: _____

Hier schlafen Vampire: _____

Vampir-Rätsel

Findest du heraus, wie die Vampir-Sätze richtig heißen?

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

Simsalabim!



Im Spukschloss spielen auch die Wörter verrückt. Mithilfe des Zauberstabs verwandelt ihr sie. Tauscht die erste Silbe aus und schreibt mit zwei Farben.

Geister

Räuber

Tasche

Lampe

Decke

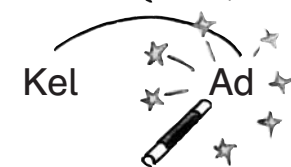
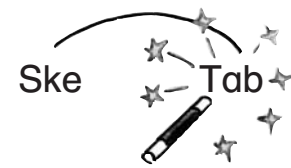
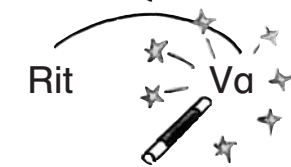
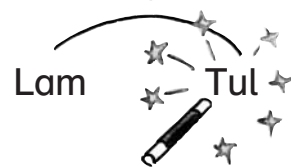
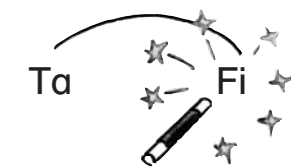
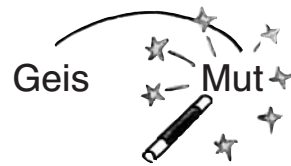
Ritter

Skelett

Tiger

Knochen

Keller



Mutter

11. Kapitel: Der fliegende Teppich



Platz auf dem fliegenden Teppich gesucht!

Der Vampir steht in der Mitte des Stuhlkreises und ruft „rechts“, alle Kinder rücken einen Platz nach rechts. Der Vampir versucht, sich auf einen freien Stuhl zu setzen. Natürlich kann er auch „links“ rufen. Wer keinen Stuhl mehr hat, ist der neue Vampir.

Sil-ben

Silbendurcheinander

Fünf Wörter aus dem Kapitel haben sich hier versteckt. Findet sie und schreibt sie mit zwei Farben.

GE	PI	SIN
FA	LET	TE
VAM	SPENS	RE
SKE	ZES	RE
PRIN	KI	TER



Meine Reise auf dem fliegenden Teppich

Der Leserabe, der dicke Räuber und der Vampir reisen auf dem fliegenden Teppich vom Spuk-schloss zur Schule. Wohin würdest du gern auf einem fliegenden Teppich reisen? Und wen würdest du gerne mitnehmen? Denke dir eine kleine Geschichte aus und schreibe sie auf!



Durchbohrter Satz

Folgenden Satz des Buches hat der Vampir mit seinen Zähnen durchbohrt, deshalb fehlen nun einzelne Buchstaben. Kannst du sie an der richtigen Stelle wieder einsortieren?

T, G, I, O, L

FL _ E _ EN IS _ T _ L _ !



Wer lebt im Dunkeln?

Fledermäuse lieben die Dunkelheit und wohnen in Höhlen. Vampire verwandeln sich in Fledermäuse, um sich wie sie unauffällig und wie unsichtbar fortzubewegen und durch die Nacht zu fliegen. Welche Tieren machen noch die Nacht zum Tag und leben nachts und schlafen tagsüber?

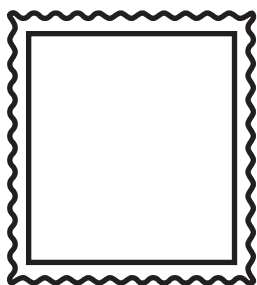
Male die Tiere und Schreibe auf, was du über sie weißt:

Tiername:

So sieht es aus:

Das frisst es:

Dort lebt es:

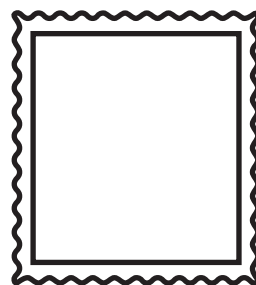


Tiername:

So sieht es aus:

Das frisst es:

Dort lebt es:

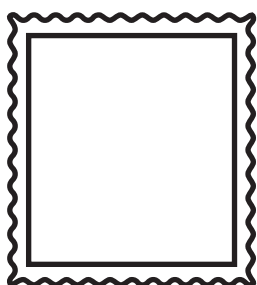


Tiername:

So sieht es aus:

Das frisst es:

Dort lebt es:

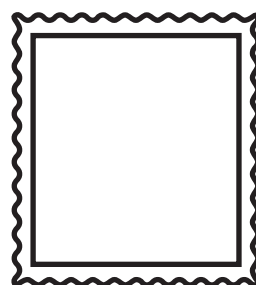


Tiername:

So sieht es aus:

Das frisst es:

Dort lebt es:



12. Kapitel: Die Vorlesestunde



Schulranzen

In der Schule hast du meistens einen voll bepackten Schulranzen dabei! Mach doch mal ein Spiel daraus: Wer von euch kann in einer halben Minute die meisten Gegenstände aufzählen, die ein Schulkind normalerweise in seinem Schulranzen hat?



Auf dem Dachboden

Stelle dir vor, der Leserabe, der Vampir und der dicke Räuber wären direkt auf dem Schulspeicher gelandet. Wie es da wohl aussieht? Was kann man da wohl so alles finden? Male einen Fantasie-Dachboden deiner Schule! Zeigt euch hinterher gegenseitig eure Dachboden-Bilder. Wo sind die ungewöhnlichsten Dinge zu finden? Macht eine Dachboden-Ausstellung!



Verstecktes Wort

In diesem Text hat sich ein Wort versteckt. Nehmt jede fünfte Silbe aus dem Text und setzt das Wort zusammen.

Der Räuber hat vor, auch laut vorzulesen, wenn er mal segeln geht und für Stunden seine Freunde um sich hat.

Sil-ben

Glücksbringer

Als sie in der Schule ankommen, schenkt der dicke Räuber dem Leseraben ein Hufeisen als Glücksbringer. Erzähle dir mit deinen Mitschülerinnen und Mitschülern: Wer hat von euch einen Glücksbringer? Wie sieht er aus? Hat er euch schon einmal Glück gebracht?

