



Silbenmethode mit  
Silbentrenner®

# Der **Leserabe** rettet den **Geschichtenwald**

Das Leseheft zum  
Leseraben- Geschichten-Spiel 2017  
mit Texten von THiLO

# Inhalt

## Die Geschichte

- |                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| 1. Wo sind die Bücher?            | 2  |
| 2. Seltsame Blumen                | 4  |
| 3. Ein Einhorn mit Namen Edelbert | 6  |
| 4. Kapitän Säbelzahn will Schätze | 8  |
| 5. Endlich ein vernünftiger Name  | 10 |
| 6. Kunibert der Supermutige       | 12 |
| 7. Liebe auf den ersten Ritt      | 14 |
| 8. Besuch vom Nil                 | 16 |
| 9. Steinreich                     | 18 |
| 10. Flug und Fluch                | 20 |
| 11. Alle lieben Fußball           | 22 |
| 12. Begossener Strudel            | 24 |

Die Rätselfragen 26

Die Lösungskarte 30

## Impressum

**Herausgeber und Verleger:** Stiftung Lesen, Römerwall 40, 55131 Mainz, [www.stiftunglesen.de](http://www.stiftunglesen.de)

**Verantwortlich:** Dr. Jörg F. Maas; **Programme:** Sabine Uehlein; **Redaktion:** Miriam Holstein; **Texte Leseraben-Geschichte:** THiLO;

**Leseraben-Illustrationen:** Heribert Schulmeyer; **Gestaltung:** Harald Walitzek, Plugin Design, Udenheim; **Druck:** Dinges & Frick GmbH;

Medientechnik – Drucktechnik – Verlag, Greifstraße 4, 65199 Wiesbaden,

**Auflage:** 10.000 Exemplare

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten; © Stiftung Lesen, Mainz 2017

Das Geschichtenheft darf für Unterrichtszwecke vervielfältigt werden.

## 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 Personen und von verschiedenen Autoren vor. So heißen die Leute, die die Bücher schreiben.

Für das Leseraben-Geschichten-Spiel hat der Autor THiLO extra eine Geschichte erfunden. Darin steht der Leserabe vor einer spannenden Aufgabe: Er muss den Geschichtenwald retten.

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 am Ende dieses Hefts beantwortet.

Viel Spaß dabei und viele Grüße vom Leseraben  
eure Stiftung Lesen

## 1. Kapitel: Wo sind die Bücher?

Es ist Samstag.

Kai und Marie liegen auf Ihren Betten.

Lustlos blättern sie in einigen Büchern.

„Die kenne ich alle schon!“, sagt Kai.

<sup>5</sup> „Das hier ist super“, antwortet Marie.

„Aber ich habe es schon fünfmal gelesen.“

Da flattert der Leserabe zum Fenster herein.

„Lust auf einen Ausflug?“, fragt er.

„Ihr braucht dringend neues Lesefutter.“

<sup>10</sup> Kai und Marie sind begeistert.

Zusammen gehen die drei zur Stadtbücherei.

Doch da gibt es nur leere Regale.

Die Menschen sind traurig.

Alle Bücher sind verschwunden!

<sup>15</sup> In der Nacht müssen Einbrecher gekommen sein.

Mit einem riesigen Laster, um alle Bücher mitzunehmen.

Doch die Schlösser sind nicht beschädigt.

Wie kann das sein?

Auf dem Rückweg grübelt der Leserabe über dieses Rätsel.

<sup>20</sup> „Bücher haben doch nicht so schöne Flügel wie ich ...“,  
murmelt er.

Da kommen sie an einer Buchhandlung vorbei.

Der Buchhändler sitzt auf der Treppe davor.

Er rauft sich die Haare: Auch seine Bücher sind alle weg.

<sup>25</sup> „Da will aber jemand viel lesen!“, wundert sich der Leserabe.

Zu Hause angekommen, staunen Marie, Kai und der Leserabe.

Auch die Bücher in Mariens Regal sind fast alle weg.

Nur drei Stück sind noch da.

Aber die werden langsam durchsichtig.

<sup>30</sup> „Schnell, haltet sie fest!“, krächzt der Leserabe.

Jeder der drei Freunde schnappt sich eins.

Plötzlich dreht sich alles.

Kai, Marie und der Leserabe werden in einen Strudel gezogen.

Dem Leseraben stehen die Federn zu Berge.

<sup>35</sup> Wo werden sie wohl landen?



## 2. Kapitel: Seltsame Blumen

Fünfundzwanzig Mal wirbeln die Freunde herum.

Dann landen sie auf einer Waldlichtung.

Doch die Blumen darauf sind sehr ungewöhnlich.

Statt Blüten tragen die Stängel Bücher.

<sup>5</sup> „Tuten Gag!“, begrüßt sie da ein Zwerg.

„Willkommen im Geschichtenwald!“, sagt er stolz.

Geschichtenwald?“, wundert sich Kai.

„Was ist denn das?“

Der Zwerg schnauft tief durch.

<sup>10</sup> „Früher war auf dieser Wiese echt was los“, erklärt er.

„Es wimmelte nur so von tollen Gestalten.

Doch jetzt bin ich ganz alleine und einsam.

Die Blumen welken,

weil die Menschen keine Fantasie mehr haben.

<sup>15</sup> Menschenbücher sind ein guter Dünger.

Aber nur für kurze Zeit.

Zehn Blumen blühen auf der Waldlichtung.

Aber nicht mehr lange“, schnieft der Zwerg traurig.

Marie und Kai sehen sich die Bücher-Blüten an.

<sup>20</sup> Ein Teil der Geschichten ist bereits verschwunden.

„Können wir denn gar nichts tun?“, fragen sie.

Der Zwerg überlegt kurz.

„Hmmm, doch da gibt es eine Möglichkeit“, glaubt er.

„Ihr müsst die Geschichten wieder zu Ende schreiben.“

<sup>25</sup> Der Leserabe flattert aufgeregt im Kreis.

„Oh, das klingt schwierig“, findet er.

„Ob wir das schaffen?“

Kai ist da zuversichtlich.

„Na klar, Fantasie haben wir doch genug“, sagt er.

<sup>30</sup> „Ich habe schließlich schon über 100 Bücher gelesen!“

Dann schlägt Marie das erste Buch auf.

Es handelt von einem Einhorn.

Das Einhorn ist krank.

Nur durch einen Zauberspruch kann es noch gerettet werden.

<sup>35</sup> Doch der halbe Spruch ist bereits verschwunden.

Ein Einhorn ist ein tolles Wesen, \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_.

Findet ihr einen passenden Reim auf „Wesen“?

Helft dem Leseraben, das Einhorn und die Blume zu retten.



Lösung: Reimwörter sind zum Beispiel  
Besen, lesen und genesen.

### 3. Kapitel: Ein Einhorn mit Namen Edelbert

Der Leserabe, Kai und Marie haben den Spruch aufgesagt.

Schwupps! Jetzt steht ein Einhorn im Geschichtenwald.

Es ist rosa und ein bisschen verrückt.

Sein Name ist Edelbert.

<sup>5</sup> „Danke für die Rettung!“, wiehert es.

„Es war ein bisschen eng in dem Buch.“

Die drei Freunde klatschen sich ab.

Der Zauberspruch war echt gut!

„Hier ist aber nicht viel los“, beschwert sich Edelbert.

<sup>10</sup> Das Einhorn will an einer Blume knabbern.

Doch die ist schon ganz welk.

„Und gutes Futter gibt es auch nicht!“, grummelt Edelbert.

„Kümmert euch mal ein bisschen um mich!“

Kai und Marie müssen lachen.

<sup>15</sup> „Hilf du lieber mal uns“, sagt Marie.

„Wir müssen den Geschichtenwald retten.“

Da macht Edelbert gern mit.

Kai schlägt das zweite Blütenbuch auf.

Es handelt von wilden Piraten.

<sup>20</sup> Kai ist gleich Feuer und Flamme.

„Toll!“, jubelt er. „Das ist echt spannend.“

Er liest den anderen ein bisschen vor:

Kapitän Säbelzahn sitzt im Kerker.

Er will unbedingt fliehen.

<sup>25</sup> Da bringt ihm der böse Wächter einen Kuchen.

Säbelzahn weiß sofort:

Der ist von seiner Mannschaft.

Obendrauf ist ein Brief.

Doch die Nachricht ist in Geheimschrift.

30

## DIR SCHLÜSSIL STICKT EM KUCHIN.

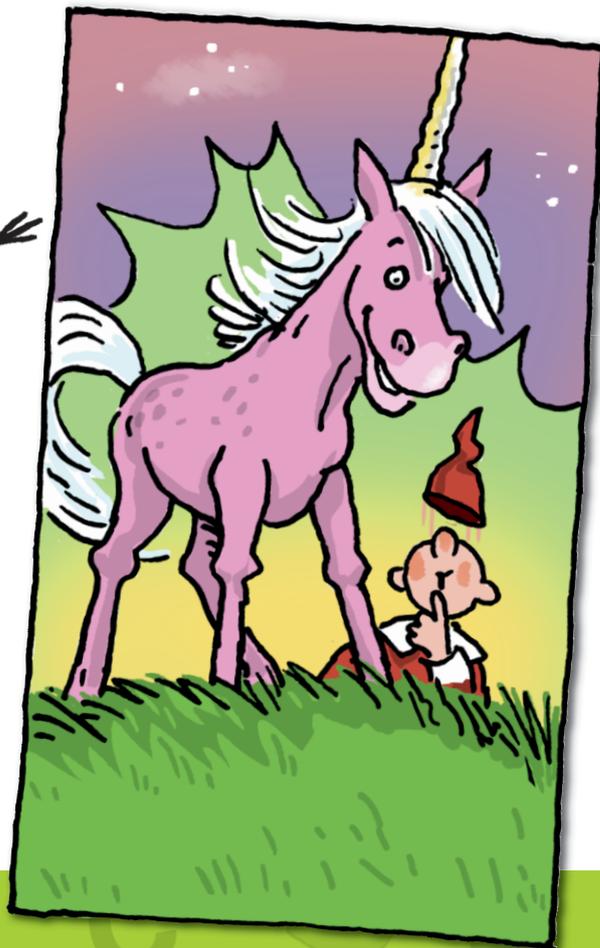
„Das I muss eigentlich ein E sein“, glaubt das Einhorn.

„E wie Edelbert!“

Der Leserabe nickt. Und das E ist ein I.

Edelbert, der Zwerg, der Leserabe, Kai und Marie rätseln lange.

35 Kriegt ihr heraus, was in dem Brief steht?



Lösung: Der Schlüssel steckt im Kuchen.

## 4. Kapitel: Kapitän Säbelzahn will Schätze

Kanonendonner ertönt. Es riecht nach Schießpulver.

Plopp! Plötzlich steht ein Pirat auf der Wiese.

Er hat einen langen Bart und trägt eine Augenklappe.

In seinem Gürtel steckt ein Säbel.

<sup>5</sup> Das muss Kapitän Säbelzahn sein.

Edelbert galoppiert hastig davon.

Vor Säbeln hat das Einhorn ein bisschen Angst.

„Potzkanonenrohr!“, poltert der Kapitän los.

„Der Kerkerschlüssel steckte doch glatt im Kuchen.“

<sup>10</sup> Ein Hoch auf meine Mannschaft!“

Dann sieht er sich um.

„Wo gibt es denn hier etwas Wertvolles zu stehlen?“, erkundigt er sich.

„Gold, Edelsteine, Eintrittskarten fürs Fußballstadion?“

<sup>15</sup> Säbelzahn will sich gleich auf die Suche nach Beute machen.

Doch Kai hält ihn zurück.

„Moment mal! Du musst uns helfen, noch jemanden zu befreien“, sagt er mutig. „Aus dem Buch hier.“

Sie gehen zur dritten Blume.

<sup>20</sup> „Aber nur, wenn das verflixte Buch gut ist“, flucht Säbelzahn.

„Über stinkige Landratten will ich nichts lesen!“

Er schlägt das Blütenbuch auf und liest.

„Hey, klingt super!“, sagt er begeistert.

Robinson Crusoe ist zur See gefahren.

<sup>25</sup> Aber sein Schiff ist gesunken.

Siebenundzwanzig Jahre hat er auf einer Insel gelebt.

Ein Eingeborener war sein einziger Freund.

Und weil er ihn an einem Freitag getroffen hat,  
hat Robinson den Mann auch so genannt: Freitag.

<sup>30</sup> An dieser Stelle hört die Geschichte auf.

Freitag hätte gerne einen neuen Namen.

Sonst spielt er in der Geschichte nicht mehr mit.

Der Pirat jubelt.

„Mit Namen kenne ich mich aus“, prahlt er.

<sup>35</sup> „In echt heiße ich ja auch nicht Säbelzahn.

Sondern Klaus-Erwin.“

Zu viert grübeln sie über einen neuen Namen für Freitag.

Fällt euch einer ein?



## 5. Kapitel: Endlich ein vernünftiger Name

Diesmal macht es gleich zweimal Plopp.  
Zwei Männer stehen im Geschichtenwald.  
Robinson hat eine Seemannsjacke an.  
Sie ist voller Löcher.

<sup>5</sup> Kapitän Säbelzahn staunt.

Der Mann, der früher Freitag hieß, ist glücklich.  
„Endlich habe ich einen Namen, der mir gefällt“, sagt er.  
Zum Glück haben wir uns nicht an einem Pfingstmontag getroffen.  
Der Name wäre ja noch bescheuerter gewesen ...“, grummelt er.

<sup>10</sup> Robinson will etwas sagen.

Doch der ehemalige Freitag lässt sich nicht unterbrechen.  
„Außerdem: Warum habe ich dich nicht umbenannt, Robinson?“,  
murrte er.

„Auf der Insel war gerade Umbakawumpu-Fest.“

<sup>15</sup> Wie hätte dir dieser Name gefallen? Umbakawumpu?“

Die beiden stehen kurz vor einem ernsten Streit.  
Schnell flattert der Leserabe dazwischen.  
„Nicht streiten!“, ermahnt er die beiden. „Helft uns lieber.“  
Robinson und sein Freund geben sich die Hände.

<sup>20</sup> „War schön mit dir“, sagt Robinson.

„Vorher war ich so einsam.“  
Der ehemalige Freitag nickt.  
Arm in Arm folgen sie dem Leseraben zur nächsten Blume.  
Kai schlägt das Buch auf.

<sup>25</sup> Es handelt von Ritter Kunibert.

Klar, dass Kai das gerne liest!

Ritter Kunibert erlebt nie etwas.

Früher hieß er deswegen Kunibert der Harmlose.

Jetzt hat er eine Glatze und heißt: Kunibert der Haarlose.

<sup>30</sup> Er würde gerne gegen eine Prinzessin kämpfen.

Und einen Drachen befreien.

Oder andersherum.

Doch nie gerät er in ein Abenteuer.

Könnt ihr in diesem Buchstabengewirr drei Abenteuer

<sup>35</sup> für Kunibert finden?

HRTZDRACHEZRIÜ  
IUEJTURNIERLÖKR  
SLDKESÄCTENKKL  
SIELRPRINZESSIN

1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_ 3. \_\_\_\_\_



Lösung: 1. Drache,  
2. Turnier, 3. Prinzessin.

## 6. Kapitel: Kunibert der Supermutige

Ein lautes Jubeln erklingt.

Aus dem Wald stampft ein Ritter auf die Lichtung.

Seine Rüstung ist voller Schrammen und Beulen.

„Mann, das waren mal richtige Abenteuer!“, freut er sich.

<sup>5</sup> „Bist du Kunibert der Haarlose?“, fragt Kai.

Der Ritter lacht.

„Nein, so nannte man mich früher einmal“, antwortet er.

„Jetzt heiße ich Kunibert der Supermutige!“

Der Ritter sieht sich im Geschichtenwald um.

<sup>10</sup> Da entdeckt er das Einhorn.

„Ah, ein stolzes Pferd!“, jubelt er.

„Sogar mit Griff am Kopf.

Da kann ich in Rüstung besser aufsteigen!“

Schon läuft Kunibert los, um Edelbert einzufangen.

<sup>15</sup> Seine Rüstung scheppert und knirscht.

„Hilfe!“, wiehert Edelbert.

„Eine sprechende Blechbüchse!“

Edelbert hat keine Mühe, ihm zu entkommen.

„Hey, warte mal“, ruft Marie dem Ritter hinterher.

<sup>20</sup> „Das ist kein Pferd, das ist ein Einhorn!“

Schnaufend kommt Kunibert zurück.

„Und was mache ich jetzt?“, will Kunibert wissen.

„Ohne Pferd ist ein Ritter fast nackt.“

Kunibert braucht schnellstens ein Pferd.

<sup>25</sup> Zum Glück findet Marie ein Buch über Pferde.

Es ist allerdings schon fast verwelkt.

Nur noch **wenige Sätze** sind **lesbar**.

Pferd **Rosi** ist **traurig**.

**Immer** nur auf der **Weide** **stehen** ist **langweilig**.

<sup>30</sup> Wie **gerne** **würde** **Rosi** ganz weit **laufen**.

**Aber** der Zaun ist zu hoch.

**Dabei** gibt es so **viele Abenteuer** zu **erleben**.

**Rosi** seufzt:

„.tkcan tsaf drefP nie tsi rettiR enh0“

<sup>35</sup> Was hat das zu **bedeuten**? Wenn ihr **dieses Rätsel** löst,  
fängt auch **diese Blume** **wieder** an zu **blühen**.

**Kleiner Tipp**: **Beginnt** ganz am **Ende**.



Lösung: „Ohne Ritter ist ein Pferd fast nackt.“

## 7. Kapitel: Liebe auf den ersten Ritt

Galopp, galopp – da ist das Pferd!

Rosi läuft erst einmal bis zum Ende der Wiese und zurück.

„Endlich kein Zaun mehr!“, ruft sie fröhlich.

„Jetzt brauche ich nur noch einen Ritter.“

<sup>5</sup> Kunibert streicht sich durch den Bart.

„Dein Wunsch ist schon erfüllt“, antwortet er.

„Und meiner auch!“

Rosi kommt ganz nahe und der Ritter steigt auf.

Bevor der Leserabe auch nur „Buch“ sagen kann, reiten die beiden los.

<sup>10</sup> Doch nach einer Runde durch den Wald sind sie wieder da.

„Ein Superreiter ist das!“, findet Rosi.

„Und du bist ein Superpferd“, lobt Kunibert.

Es ist wirklich Liebe auf den ersten Ritt!

Auch der Zwerg freut sich.

<sup>15</sup> Jede Menge alte Freunde sind wieder auf der Wiese.

Sie erzählen sich gegenseitig von ihren Erlebnissen.

Doch einige fehlen noch.

Schnell geht es zur Blume Nummer sechs.

Es ist ein Buch über das alte Ägypten.

<sup>20</sup> Der Pharaon steht auf seiner Pyramide.

Doch die ist noch nicht fertig gebaut.

Er kann nur heruntersteigen, wenn alle Steine da sind.

Können Sie die Pyramide fertigbauen?

Pferd

Pferd\_\_

Pferdest\_\_ \_l

Pferdest\_\_ \_t\_r



Lösung: Pferde, Pferdestall, Pferdestalltür

## 8. Kapitel: Besuch vom Nil

Fanfaren und Trommeln erklingen.

Dann erscheint Besuch vom Nil im Geschichtenwald.

Robinson und sein Freund, der Zwerg, der Leserabe, Edelbert, Säbelzahn, Ritter Kunibert, Pferd Rosi,

<sup>5</sup> Kai und Marie laufen zu ihm hin.

„Werft euch zu Boden!“, fordert der Pharao.

„Ich bin Tutanchramses, der fünfundvierzigste!“

Alle sehen ihn nur verwundert an.

„Dann bringt mir wenigstens Eselsmilch“, kommandiert der Pharao.

<sup>10</sup> „Ich will baden!“

Doch keiner will ihn bedienen.

„Bindet mir die Sandalen!

Poliert meine Krone!

Fangt mir einen Löwen als Haustier!“, befiehlt der Pharao.

<sup>15</sup> Der Leserabe schüttelt nur den Kopf.

„Du solltest uns lieber helfen!“, findet auch Kai.

„Schließlich haben wir dich von der Pyramide heruntergeholt.“

Das siebte Buch handelt nämlich von Steinzeitmenschen.

Und mit Steinen kennt sich der Pharao doch aus.

<sup>20</sup> Außerdem kann er knifflige alte Sprachen lesen.

Da wird auch Tutanchramses neugierig.

Er schlägt das Blütenbuch auf und liest.

Seine Wangen werden rot.

Sonst muss er immer langweilige Papyrus-Rollen studieren.

<sup>25</sup> Eine so tolle Geschichte hat er noch nie gelesen.

Der Neandertaler Grumpf kämpft mit einem Mammut.

Er ruft dem Mammut etwas zu.

Doch Steinzeitmenschen konnten noch nicht richtig sprechen.

Das Mammut versteht Grumpf nicht.

30

Hey, Wollknuäle, ghe sua dme Wge,  
ich liwl chan uHase in eienm öhleH!

Einige Buchstaben sind verrutscht, sie müssen in die richtige Reihenfolge gebracht werden. Was sagt Grumpf? Auch Tutanchramsese findet es nicht heraus. Könnt ihr ihm helfen?

---

---



Lösung: Hey, Wollknuäuel, geh aus dem Weg,  
ich will nach Hause in meine Höhle!

## 9. Kapitel: Steinreich

Sofort rumpelt es laut wie eine Lawine.

Steine prasseln auf den Geschichtenwald.

Als sich der Staub verzieht, steht dort ein großer, plumper Mann.

Er ist in ein Fell eingewickelt und schwingt eine Keule.

<sup>5</sup> „Tuten Gag!“, begrüßt ihn der Zwerg.

„Willkommen auf meiner Wiese!“

„kaDne!“, sagt Grumpf. „Mmmtusa nsid echt ölb!“

Zum Glück redet Grumpf nicht sehr viel.

Der Leserabe findet es viel zu schwierig, ihm zuzuhören.

<sup>10</sup> Der Pharaο rümpft die Nase.

Grumpf ist ihm eindeutig zu schmutzig.

„Blöd, dass wir keine Eselsmilch haben“, murmelt der Pharaο.

Marie aber freut sich.

Sieben Blumen blühen schon wieder bunt und gesund.

<sup>15</sup> „Nur drei welke Blumen sind noch übrig“, zählt Marie.

„Die schaffen wir aber auch noch.“

Schnell schlägt sie das nächste Blütenbuch auf.

Doch dies ist ein besonders schwerer Fall.

Von der Geschichte ist kaum etwas übrig.

<sup>20</sup> Ein Feuer hat die meisten Worte durchlöchert.

Sie können nicht mal herausfinden, wovon das achte Buch handelt.

„Hoffentlich nicht von Feen oder Prinzessinnen“,

grummelt Kai.

Aber auch er kann nichts erkennen.

<sup>25</sup> Ob Grumpf ihnen dabei helfen kann?

„Hast du Angst vor Feuer, Grumpf?“, fragt der Leserabe.

„Nru nie chenbiss“, antwortet der Neandertaler.

Sofort steckt er seine dicke Nase in das Buch.

Lange schaut sich der Steinzeitmensch die Seiten an.

<sup>30</sup> Dann hebt er den Kopf.

„Ich nnak chtni leesn!“, gesteht er traurig.

Also probieren es alle anderen zusammen.

Auf ei\_em Vulk\_n le\_te ei\_st der  
verw\_nschene Dra\_he Fluchnur.

<sup>35</sup> Puh, ganz schön schwer! Kriegt ihr das raus?



Lösung: Auf einem Vulkan lebte einst der verwunschene Drache Fluchnur.

## 10. Kapitel: Flug und Fluch

Kaum ist der Satz vollständig, ist der Bann gebrochen.

Der Drache Fluchnur ist nicht mehr verwunschen.

Er kann das Buch verlassen.

Rumpelnd landet er im Geschichtenwald.

<sup>5</sup> Die anderen staunen.

Fluchnur riecht nach frischer Schwefelsäure und Lava.

Seine Schuppen glänzen in der Sonne.

„Verflixt!“, schimpft der Drache gleich los.

„Dieser ranzige Vulkan fing an, mich zu nerven!“

<sup>10</sup> Und was seht ihr schiefen Gestalten mich so glubschäugig an?

Da werde ich ja zum Elch, verdorri noch eins!“

Marie entschuldigt sich.

Sie will aber unbedingt wissen, warum Fluchnur verwunschen wurde.

„Das war so eine miese Hexe“, antwortet Fluchnur.

<sup>15</sup> „Sie meinte, ich fluche zu viel!“

„So eine hundsgemeine Ungerechtigkeit!“

Der Leserabe grinst.

„Ja“, sagt er. „Wo du dich doch immer so höflich ausdrückst!“

„Entschuldigung“, murmelt Fluchnur leise.

<sup>20</sup> „Soll verdammt noch mal nicht mehr vorkommen!“

Das Buch der neunten Blume handelt von einem Fußballer.

Kai und der Leserabe wollen es zusammen vorlesen.

Benno Ballermann will für einen neuen Verein spielen.

Jetzt sitzt er im Büro vom großen Boss.

<sup>25</sup> Doch Ballermann darf erst auf dem Platz kicken, wenn er den Vertrag unterschreibt.

Leider sind in dem Vertrag Buchstaben und Zahlen durcheinander geraten.

Soll Benno unterschreiben? Was meint ihr?

1=E / 2=A

WIR D2S UNT1RSCHRIBT 2RB1ITET 28 J2HR1 UMSONST  
FÜR MICH. P2USIN GIBT IS NII. URL2UB 2UCH NICHT.  
FUSSB2LL WIRD NII G1SPIILT.

---

---

---

---



Lösung: Wer das unterschreibt, arbeitet 28 Jahre umsonst für mich. Pausen gibt es nie. Urlaub auch nicht. Fußball wird nie gespielt.

## 11. Kapitel: Alle lieben Fußball

In hohem Bogen fliegt ein Fußball auf die Wiese.

Aus dem Wald kommt ein Fußballer angelaufen.

Es ist der berühmte Benno Ballermann.

„Puh, beinahe hätte ich unterschrieben“, sagt er.

<sup>5</sup> „Gut, dass ihr mir das übersetzt habt!“

Er schießt den Ball zu Kapitän Säbelzahn.

Der schießt zu Grumpf.

Der Steinzeitmensch schießt zu Ritter Kunibert.

„So geht das nicht“, findet Ballermann.

<sup>10</sup> „Wir brauchen zwei Mannschaften.“

Und dann spielen alle Fußball, bis ihnen die Luft ausgeht.

„Das war so lustig, wie in alten Zeiten!“, freut sich der Zwerg.

Benno Ballermann macht ein paar Liegestütze im Gras.

Schließlich will er fit bleiben.

<sup>15</sup> „Sport tut gut!“, lobt der Leserabe.

„Aber ein gesunder Geist ist auch wichtig.

Übe doch ein bisschen Lesen. Das macht viel Spaß!“

Also hilft Benno bei der letzten Bücherblume.

Das Buch handelt von einem Cowboy.

<sup>20</sup> Er spricht immer ganz nuschelig, um cool zu wirken.

Dabei verschluckt er aber einzelne Wörter.

Deshalb haben ihn die Indianer an den Marterpfahl gebunden.

Sie verstehen nicht, dass er friedliche Absichten hat.

Wenn er richtig sprechen kann, lassen sie ihn frei.

25 Können ihr diese Wörter an den richtigen Stellen einfügen?

wissen, komme, reiten, frei, begraben, gehen

Lasst mich wieder \_\_\_\_\_! Ich \_\_\_\_\_  
in Frieden. Ihr könnt das Kriegsbeil wieder  
\_\_\_\_\_. Eigentlich will ich nur den Weg  
\_\_\_\_\_. Wie komme ich am schnellsten  
nach Oklahoma? Im Fluss schwimmen, auf dem  
Pferd \_\_\_\_\_, zu Fuß \_\_\_\_\_?

30



Lösung: frei, komme, begraben, wissen, reiten, gehen.

## 12. Kapitel: Begossener Strudel

Ein Pistolenschuss hallt über die Lichtung.

Alle zucken zusammen.

Ein Cowboy stolziert breitbeinig heran.

Doch der hat ja gar keine Pistole!

<sup>5</sup> „Ich hoffe, ich habe euch nicht erschreckt“, sagt Cowboy Jim.

„Mein Kaugummi ist gerade geplatzt.“

Dann sieht er Rosi.

„Hey, mein Pferd ist ja auch schon da!“, jubelt er.

Sofort stellt sich Kunibert ihm in den Weg.

<sup>10</sup> „Nix da, das gehört mir!“, motzt er.

Der Leserabe rollt mit den Augen.

„Das ist ja wie im Kindergarten hier!“, sagt er lachend.

„Immer schön abwechseln!“

Damit sind der Ritter und der Cowboy einverstanden.

<sup>15</sup> Doch am glücklichsten ist der Zwerg.

Die drei Freunde haben es geschafft!

Alle zehn Bücherblumen sind gerettet.

Alle Geschichten sind wieder vollständig.

Zum Abschied versammeln sich alle um den Leseraben,

<sup>20</sup> Kai und Marie.

Sie bedanken sich herzlich. Sogar Fluchnur.

„Und wie kommen wir jetzt wieder zurück?“, fragt der Leserabe.

Da hebt der Zwerg seine Gießkanne und begießt die drei.

Sofort setzt der Strudel ein.

<sup>25</sup> Mitten in der Stadt plumpsen sie in einen Brunnen.

Macht nichts an so einem heißen Sommertag.

Zum Trocknen hocken sie sich in die Sonne.

Da läuft ihnen die Frau aus der Bücherei entgegen.

„Hallo, Leserabe, ihr wolltet doch Bücher ausleihen?“, ruft sie.

<sup>30</sup> „Morgen kommen wir ganz bestimmt!“, verspricht Marie.

„Aber für heute haben wir genug Abenteuer erlebt.“

Das finden Kai und der Leserabe auch.



# Die Rätselfragen

## 1. Kapitel: Wo sind die Bücher?

Wo wollen der Leserabe, Kai und Marie Bücher ausleihen?

2

Wo werden die drei hineingezogen?

20



## 2. Kapitel: Seltsame Blumen

Was tragen die Stängel statt Blüten?

3

Von wem handelt das erste Buch

12

## 3. Kapitel: Ein Einhorn mit Namen Edelbert

Welche Farbe hat Edelbert?

18

Wie findet Kai das Piratenbuch?

10



#### 4. Kapitel: Kapitän Säbelzahn will Schätze

Was trägt der Kapitän an seinem Gürtel?

1

Wonach will er auf die Suche gehen?

24



#### 5. Kapitel: Endlich ein vernünftiger Name!

Was hat Robinson an?

5

Was kann der Leserabe gerade noch verhindern?

15

#### 6. Kapitel: Kunibert der Supermutige

Wie hieß der Ritter früher?

22

Was braucht Kunibert dringend?

17



## 7. Kapitel: Liebe auf den ersten Ritt



Was ist Kunibert?

7

Wo steht der Pharao?

16

## 8. Kapitel: Besuch vom Nil

Worin will der Pharao baden?

14

Was muss er sonst immer studieren?

       -     

13

## 9. Kapitel: Steinreich

Was prasselt auf den Geschichtenwald?

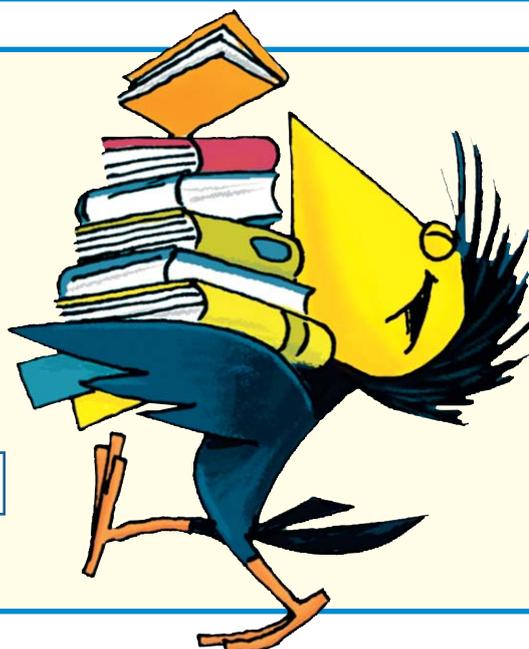
     

19

Wie heißt der Neandertaler?

6



## 10. Kapitel: Flug und Fluch

Wonach riecht Fluchnur?

11

Wer entschuldigt sich bei ihm?

23



## 11. Kapitel: Alle lieben Fußball

Wer schießt zu Ritter Kunibert?

4

Wer hat den Cowboy an den Marterpfahl gebunden?

8

## 12. Kapitel: Begossener Strudel



Was ist bei Cowboy Jim geplatzt?

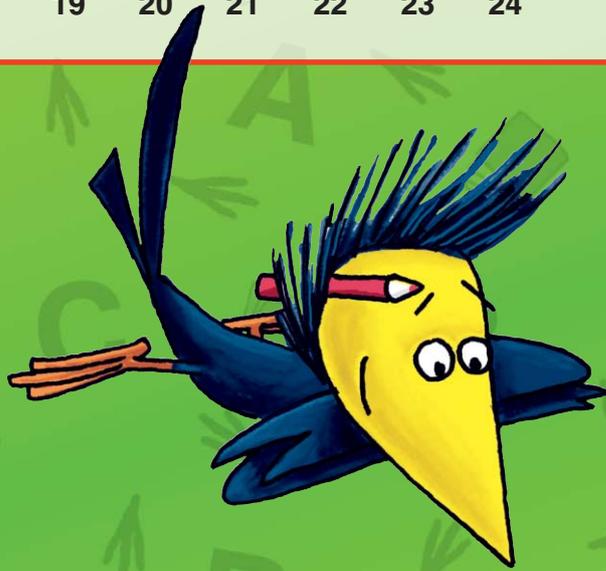
21

Was haben der Leserabe, Kai und Marie genug erlebt?

9

# Lösungskarte

<input type="text"/>									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="text"/>									
11	12	13	14	15	16				
<input type="text"/>									
17	18	19	20	21	22	23	24		





# Der Leserabe rettet den Geschichtenwald

Arbeitsblätter für den Unterricht zum  
Leseraben-Geschichten-Spiel 2017

## Impressum

**Herausgeber und Verleger:** Stiftung Lesen, Römerwall 40, 55131 Mainz, [www.stiftunglesen.de](http://www.stiftunglesen.de)

**Verantwortlich:** Dr. Jörg F. Maas – **Programme:** Sabine Uehlein – **Leseraben-Illustrationen:**

Heribert Schulmeyer – **Inhalte und Redaktion:** Miriam Holstein, Andrea Kroll, Grundschule Wellsee, Kiel; Eva Meggers, Grundschule am Schwentinepark, Raisdorf – **Bildnachweis:** Fotolia.com (© cirodelia (S. 3), © Ayamap (S. 11), © Patrick Meider (S. 16), © natality (S. 16), © Sergio Hayashi (S. 17), © ofchina (S. 17)) – **Gestaltung:** Harald Walitzek, Plugin Design, Undenheim;

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

© Stiftung Lesen, Mainz 2017

Die Arbeitsblätter dürfen für Unterrichtszwecke kopiert werden.

# 1. Kapitel: Wo sind die Bücher?

**A B C Klasse 1 & 2**



## Verschundene Bücher

Stell dir dein Bücherregal vor. Bei welchem Buch wärest du besonders traurig, wenn es plötzlich verschwinden würde? Male es auf, und erzähle deinem Tischnachbarn, warum du es so gerne magst.

**A B C Klasse 1 & 2**



## Bücherdiebe?

Wo sind die verschwundenen Bücher? Wurden sie wirklich gestohlen? Überlege gemeinsam mit deinem Tischnachbarn, was passiert sein könnte.



**A B C Klasse 1 & 2**

Sil-ben

## Silben verbinden

Welche Silben gehören zusammen? Verbinde sie.

Bü	del
Stru	gel
Trep	cher
Flü	gal
Re	pe

**Klasse 2:** Schreibe sie zweifarbig in dein Heft.

**A B C Klasse 1 & 2**



## Im Strudel

Stell dir vor, plötzlich taucht ein Strudel auf. Er bringt dich an einen anderen Ort. Wo würdest du gerne landen?

**Klasse 2:** Schreibe es auf!

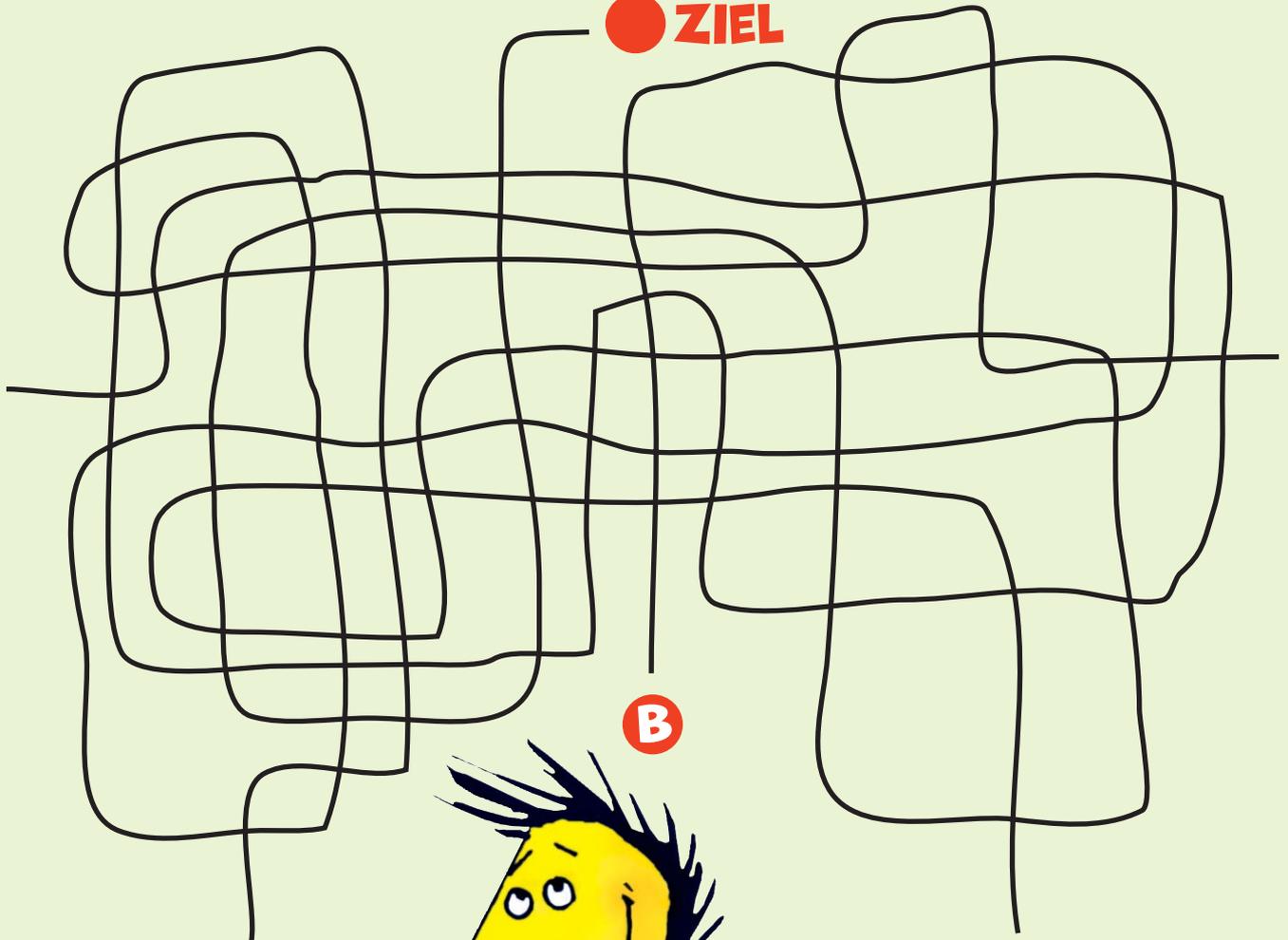


# Wo geht es zu den Büchern?

Welcher Weg führt den Leseraben zu den verschwundenen Büchern?



ZIEL



A

B

C



## 2. Kapitel: Seltsame Blumen



**A B C** Klasse 1 & 2



### Zwerge

Im Geschichtenwald hält ein Zwerg Wache. Erzähle: Welche Geschichten mit Zwergen kennst du?

**Klasse 2:** Denke dir eine Geschichte aus. Sie beginnt so: Wie ich Cornelius, den Zwerg, kennenlernte ...

**A B C** Klasse 1 & 2



### Tuten Gag!

Der Zwerg verwechselt die Anfangsbuchstaben der Wörter. Findest du heraus, was er noch sagt?

Gie weht es? \_\_\_\_\_

Koher wommt ihr? \_\_\_\_\_

Dielen Vank! \_\_\_\_\_

**A B C** Klasse 1 & 2



### Was sind keine Blumen?

Was sind keine Blumennamen? Streiche sie durch!

Strauch

Rose

Sonnenblume

Gänseblümchen

Tulpe

Baum

Apfel

Nelke

Blumenkohl



**A B C** Klasse 1 & 2

Sil-ben

### Auf der Waldlichtung

Findest du heraus, was es alles auf der Lichtung gibt?

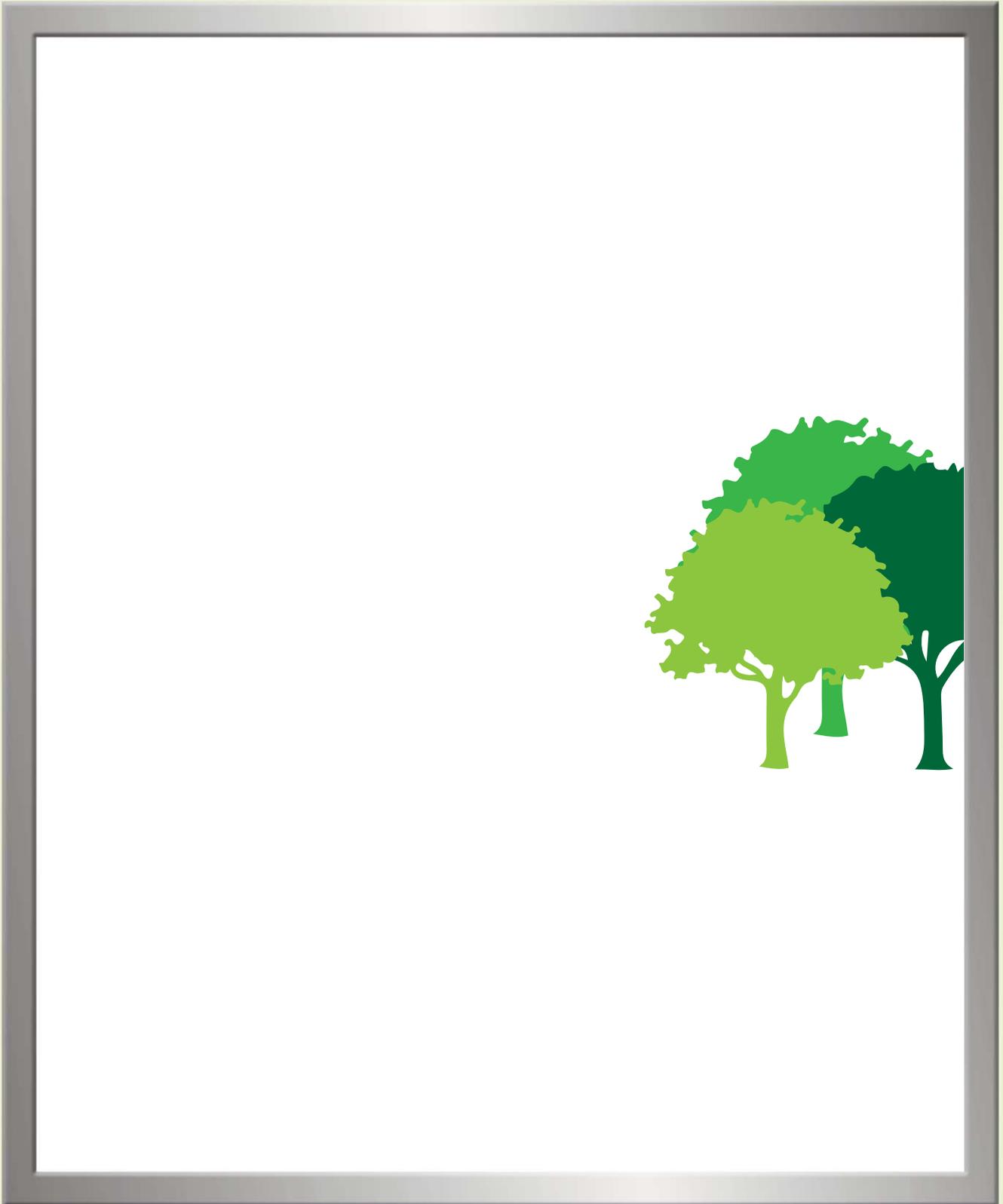
Blu, Kä, A, Grä, Bie, fer, ser, mei, nen, sen, men

**Klasse 2:** Schreibe auf, was du gefunden hast, und bilde mit drei Wörtern jeweils einen Satz.



## Im Geschichtenwald

Auf der Lichtung im Geschichtenwald gibt es viele Blumen. Statt Blüten tragen sie Bücher. Zeichne sie. Wie sehen die Blumen aus, wenn sie verwelkt sind?



### 3. Kapitel: Ein Einhorn mit Namen Edelbert

**A B C Klasse 1 & 2**



#### Ein verrücktes Einhorn

Edelbert, das Einhorn, ist rosa und ein bisschen verrückt. Denke dir eine lustige Geschichte über Edelbert aus. Was hat er wohl schon Verrücktes angestellt? Erzähle sie deinem Tischnachbarn.

**A B C Klasse 1 & 2**



#### Ein besonderer Kuchen

Wie sieht der Kuchen für Kapitän Säbelzahn aus? Malt ihn, und zeichnet auch ein, was sich in seinem Inneren befindet.

**A B C Klasse 1 & 2**



#### Schüsselversteck

Wo würdest du einen Schlüssel verstecken? Erzähle deinem Tischnachbarn, warum es ein gutes Versteck ist.

**A B C Klasse 1 & 2**



#### Silben-Gewimmel

Bilde Namenwörter (Nomen) mit dem Wortbaustein „Ein“.

horn

gang

fall

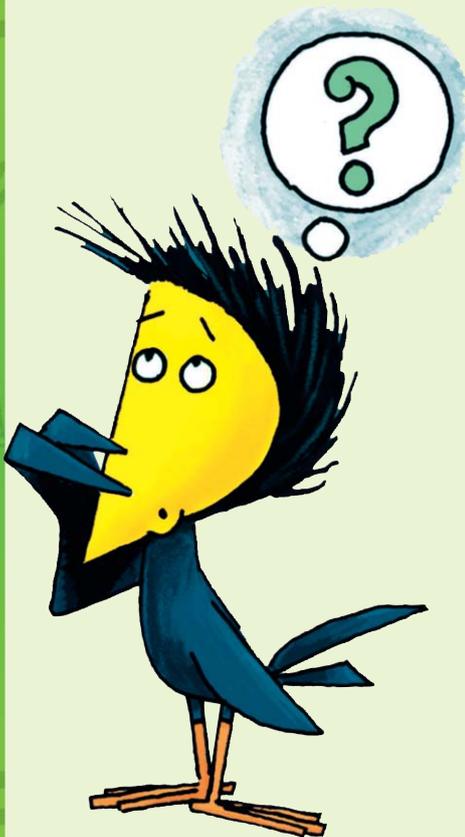
**Ein**

fahrt

druck

bruch

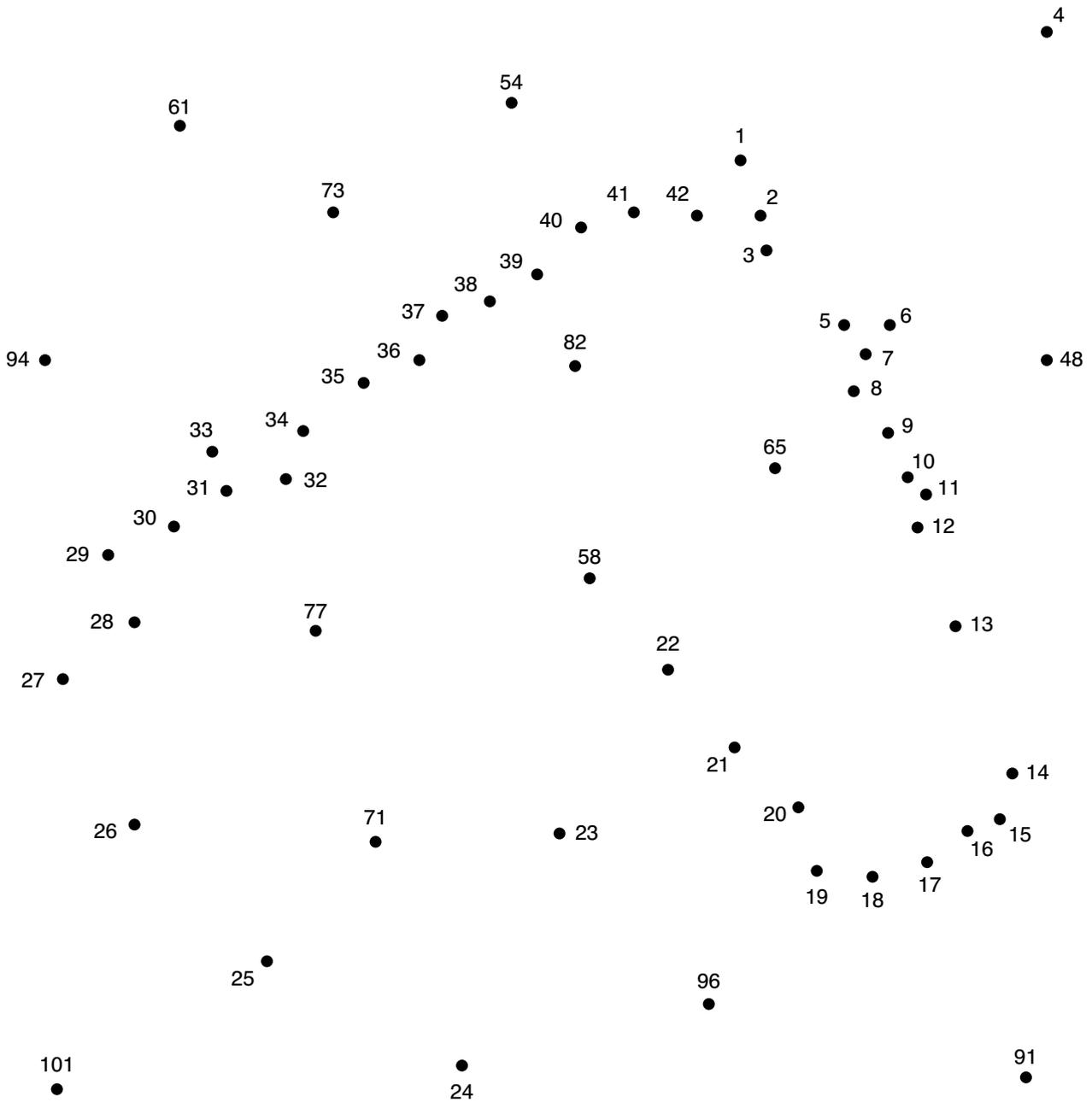
**Für Klasse 2:** Schreibe die Namenwörter mit Begleiter in dein Heft.





# Was ist das?

Kannst du die Zahlen verbinden? Was kommt zum Vorschein?



## 4. Kapitel: Kapitän Säbelzahn will Schätze

**A B C Klasse 1 & 2**



### Kapitän Säbelzahn

Wie ist Kapitän Säbelzahn wohl zu seinem Namen gekommen? Denkt euch zu zweit eine kurze Geschichte dazu aus.



**A B C Klasse 2**



### Piraten-Sudoku

Jede Silbe darf in jeder Zeile senkrecht und waagrecht nur einmal vorkommen.

Pi		
	ra	
		ten

**A B C Klasse 1 & 2**



### Vokale über Bord!

Hier fehlen einige Selbstlaute (Vokale). Kannst du den Satz dennoch lesen und die fehlenden Buchstaben eintragen?

R\_bins\_n l\_bt auf d\_r Ins\_l.

Lösung: Robinson lebt auf der Insel

**A B C Klasse 2**



### Fluchen

Kapitän Säbelzahn flucht ganz schön viel. Lest noch einmal in der Geschichte nach und unterstreicht alle Flüche. Überlegt zusammen, was er statt zu fluchen sagen könnte.



# Silben-Domino

Schneide die Kärtchen aus. In die leeren Felder kannst du selbst Silben schreiben. Spiele das Dominospiel dann mit deinem Nachbarn!



bel	Blu
-----	-----

sel	Na
-----	----

rat	Pal
-----	-----

te	Sä
----	----

--	--

tag	In
-----	----

me	Blü
----	-----

--	--

me	Pin
----	-----

me	Frei
----	------

## 5. Kapitel: Endlich ein vernünftiger Name

**A B C** Klasse 2

Sil-ben

### Fehlende Silben

In diesem Satz fehlen einige Silben! Kannst du sie an der richtigen Stelle einsetzen?

\_\_\_bin\_\_\_ und sein Freund ver\_\_\_gen sich \_\_\_der.

tra Ro son wie

**A B C** Klasse 1 & 2

### Robinson Crusoe

Kennt ihr die Geschichte von Robinson Crusoe? Erzählt sie euch gegenseitig oder lasst sie euch von eurer Lehrerin oder eurem Lehrer erzählen.



**A B C** Klasse 1 & 2

?

### Streit

Robinson und Freitag haben fast einen Streit über Namen. Wie siehst du aus, wenn du streitest oder wütend bist? Und wie, wenn du traurig oder glücklich bist? Stelle ein Gefühl dar. Können deine Mitschüler es erraten?



**A B C** Klasse 1 & 2



### Abenteuer

Ritter Kunibert will gerne einmal ein Abenteuer erleben. Hast du schon eines erlebt? Erzähle deinem Tischnachbarn davon.



## Auf der einsamen Insel

Wie sehen Robinson und Freitag wohl aus? Male sie auf die einsame Insel!



## 6. Kapitel: Kunibert der Supermutige

**A B C Klasse 1 & 2**

Sil-ben

### Das gehört zu einem Ritter

Hier ist so einiges durcheinandergeraten. Kannst du die Silben in die richtige Reihenfolge bringen?

ze, Lan = \_\_\_\_\_

fel, Stie = \_\_\_\_\_

tung, Rit, rüs, ter = \_\_\_\_\_

zes, Prin, sin = \_\_\_\_\_

**A B C Klasse 1 & 2**

### Ein Ritter

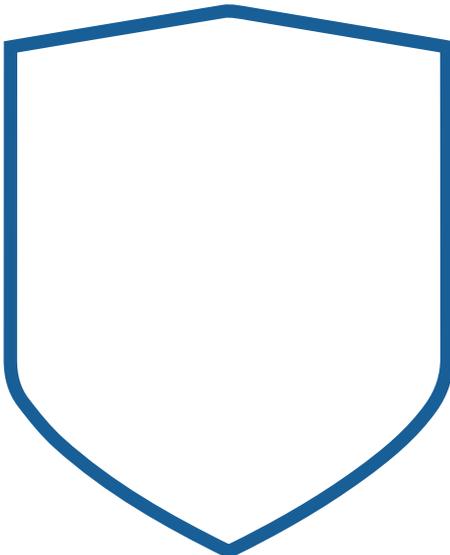
Wie muss ein Ritter sein? Sammle mit deinem Tischnachbarn wichtige Eigenschaften. Vergleiche dann in der Klasse.



**A B C Klasse 1 & 2**

### Ritterburg

Bastelt aus alten Pappschachteln und Papprollen gemeinsam die Ritterburg von Kunibert. Wie könnte sie heißen? Erfindet ein Wappen!



**A B C Klasse 1 & 2**

### Mutig

Was ist mutig? Kreuze die richtige Antwort an. Ich bin mutig, wenn ich ...

- (A) ohne zu gucken über die Straße laufe.
- (B) im Dunkeln ohne Licht Fahrrad fahre.
- (C) mich für jemanden einsetze, der geärgert oder ausgelacht wird.

Begründe, warum die beiden anderen Dinge nicht mutig sind.



# Einzahl – Mehrzahl

Trage die fehlenden Wörter richtig ein. Kannst du Silbenbögen darunter malen?

EINZAHL	MEHRZAHL
die Rüstung	viele Rüstungen 
der Ritter	viele _____
_____	viele Pferde
das Einhorn	viele _____
_____	viele Blumen
das Buch	viele _____
die Wiese	viele _____
die Geschichte	viele _____



## 7. Kapitel: Liebe auf den ersten Ritt



**A B C** Klasse 1 & 2

Sil-ben

### Silben suchen

Suche in dem Kapitel der Leseraben-Geschichte Wörter mit

einer Silbe: \_\_\_\_\_

zwei Silben: \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_

drei Silben: \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_

### Klasse 2:

vier Silben: \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_

Kennst du ein Wort mit fünf Silben?

\_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_

**A B C** Klasse 1 & 2

?

### Sportarten

Welche Sportarten gibt es mit Pferden? Überlege zusammen mit deinem Tischnachbarn.

**Klasse 2:** Schreibt alle Sportarten auf, die euch einfallen.

---

---

---

---

---

**A B C** Klasse 1 & 2



### Pferde früher

Früher waren Pferde wichtige Helfer für den Menschen. Wofür hat man Pferde gebraucht?

---

---

---



**A B C** Klasse 1 & 2



### Wünsche

Hast du auch Wünsche? Male sie auf und gestalte ein Wunschbild!



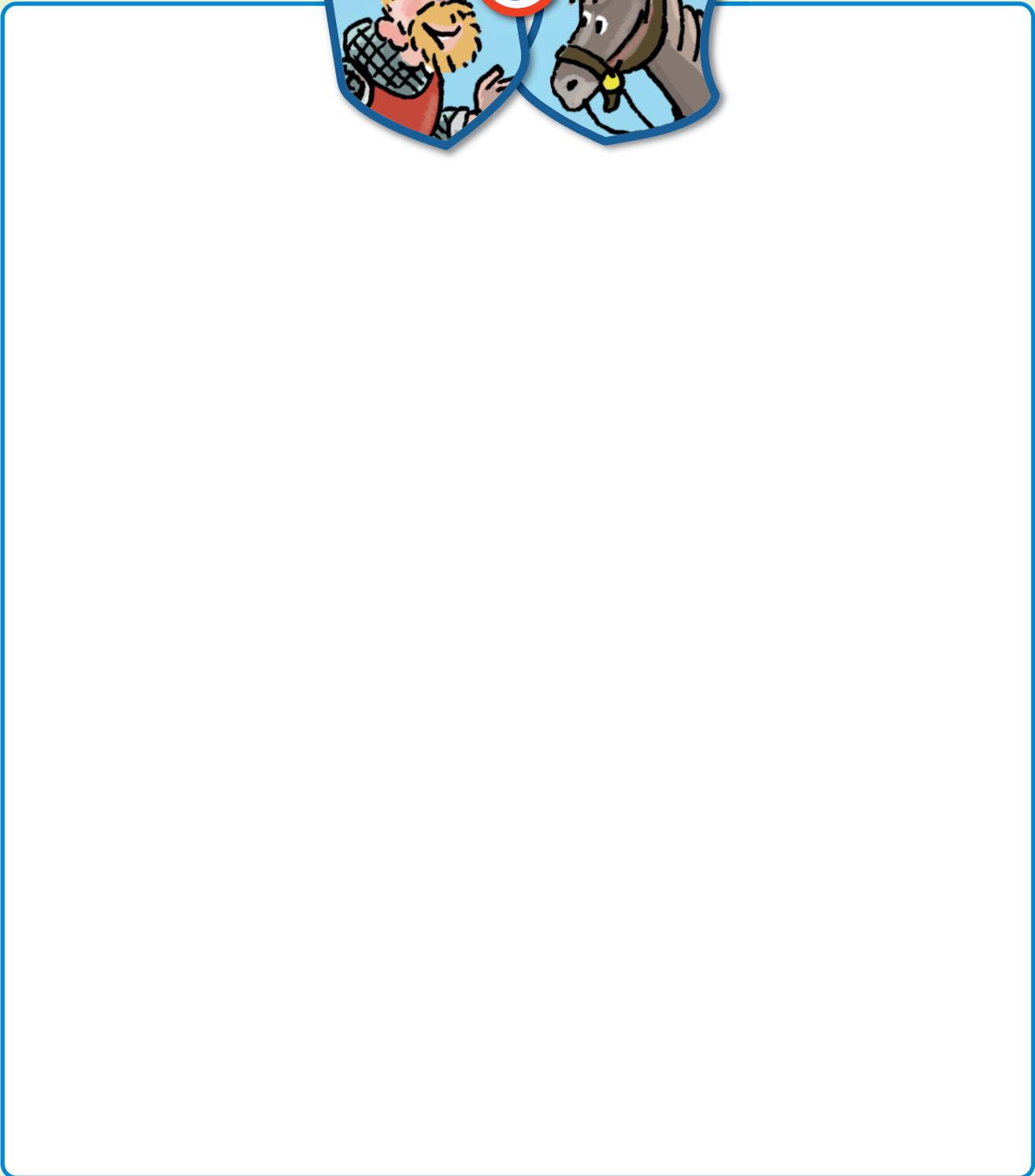
## Liebe auf den ersten Ritt

Ritter Kunibert und Rosi freunden sich sofort an und reiten zusammen um den Wald.  
Male ein Bild davon!

**Kunibert**



**Rosi**



## 8. Kapitel: Besuch vom Nil

**A B C** Klasse 1 & 2



### Das alte Ägypten

Weißt du etwas über Pyramiden und das alte Ägypten? Erzähle deinem Tischnachbarn davon oder seht euch gemeinsam ein Buch aus der Schulbücherei darüber an.



**A B C** Klasse 1 & 2



### Ich packe meinen Koffer

Stellt euch vor, ihr reist nach Ägypten. Was nehmt ihr mit? Spielt eine Runde „Ich packe meinen Koffer“!

**A B C** Klasse 1 & 2



### Ganz schön verwöhnt!

Tutanchrams es will sich ständig bedienen lassen. Wie findet ihr das? Sprecht in der Klasse darüber!



**A B C** Klasse 1 & 2



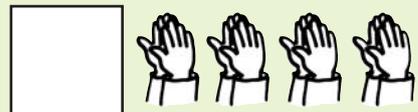
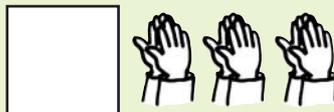
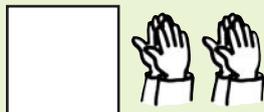
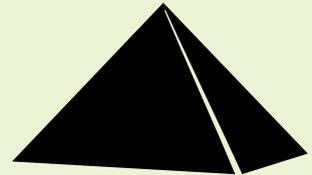
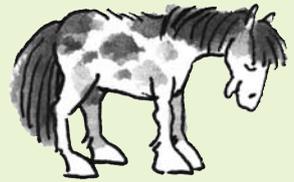
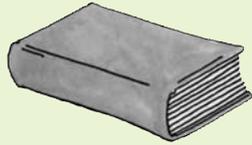
### Glücksbringer

Der Skarabäus ist ein Käfer und galt im alten Ägypten als Glücksbringer. Male einen besonders schönen Skarabäus als Glücksbringer für Tutanchrams es.



# Silbenklatschen

Sprich die Wörter und klatsche die Silben dazu. Kreise ein, wie oft du klatschen kannst. Wie viele Wörter haben 1, 2, 3 oder 4 Silben?



Die Begriffe: Leserbe, Buch, Pirt, Pony, Schlüssel, Murnie, Drache, Pyramide, Pirtenschrift, Fußball, Faustkeil, Schatzkiste

## 9. Kapitel: Steinreich

**A B C** Klasse 1 & 2



### Ganz ohne Streichhölzer

Wie haben die Steinzeitmenschen Feuer gemacht? Könnt ihr es euch gegenseitig erzählen? Lasst es euch sonst von eurer Lehrerin oder eurem Lehrer erklären.



**A B C** Klasse 1 & 2

Sil-ben

### Welche Silbe fehlt?

Schreibe die fehlende Silbe auf die Linien. Du findest alle Wörter in der Geschichte.

Lawi\_\_\_\_, \_\_selmilch, Feu\_\_\_\_, Stein\_\_\_\_\_mensch, Höh\_\_\_\_\_.

**A B C** Klasse 1 & 2



### Steinzeit

Was weißt du über das Leben in der Steinzeit? Erzähle es deinem Tischnachbarn.



**A B C** Klasse 2

?

### Die Sprache von Grumpf

Der Neandertaler in der Geschichte hat eine ganz besondere Sprache. Schreibe einige Wörter oder Sätze in seiner Sprache auf. Kann dein Tischnachbar sie entschlüsseln?

---

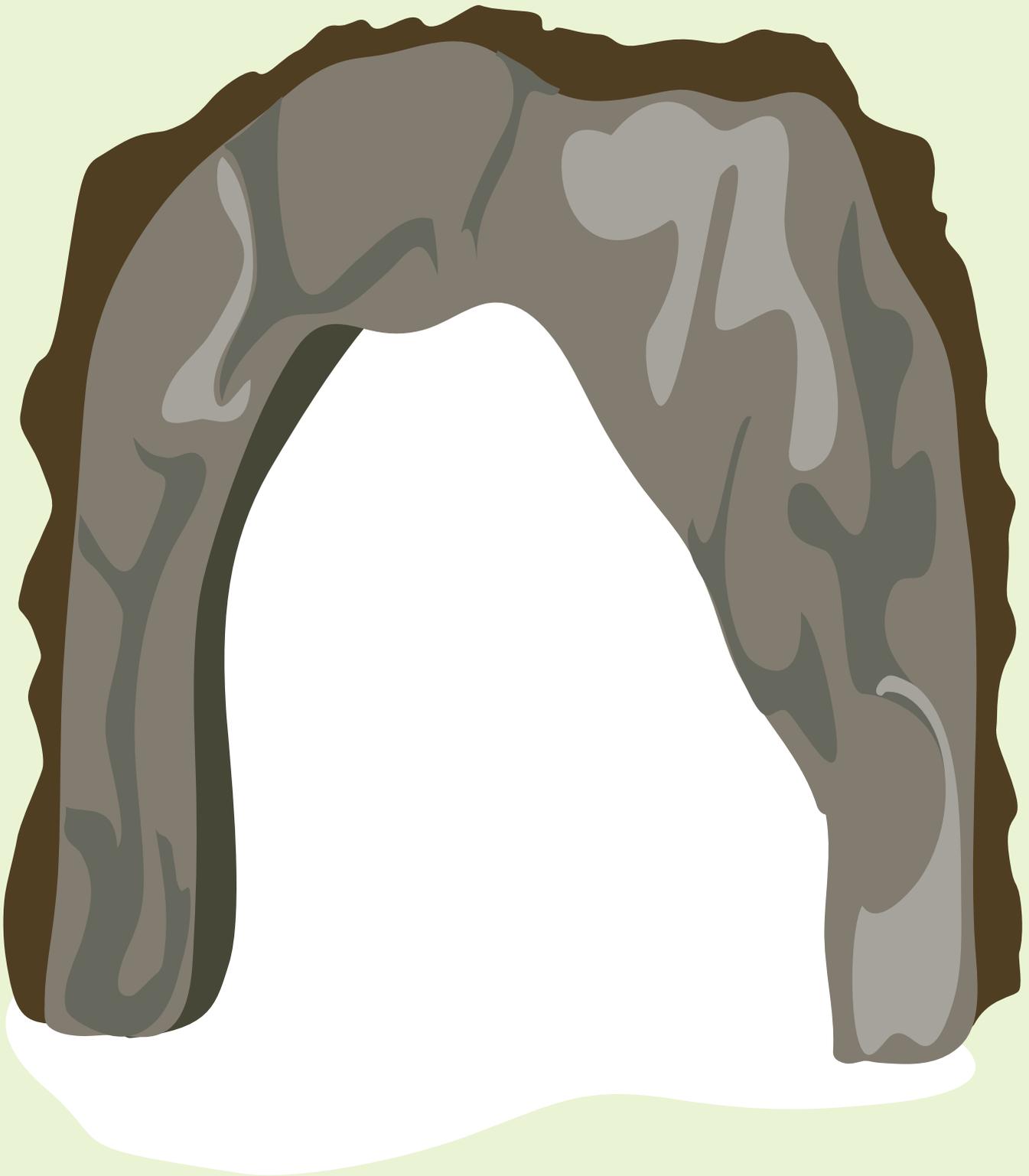
---

---



## Die Höhle

Stell dir vor, du würdest in einer Höhle leben! Wie würdest du sie einrichten?



# 10. Kapitel: Flug und Fluch

**ABC Klasse 1 & 2**



## Silbendurcheinander

Finde die Silben, die zusammengehören. Alle Wörter kommen in dem Kapitel der Leseraben-Geschichte vor.

- |       |     |
|-------|-----|
| He    | Vul |
| fel   | kan |
| trag  | Ver |
| Schwe | xe  |

---



---



---



---

**Klasse 2:** Denke dir ein eigenes Silbenrätsel aus und lass es von einem Mitschüler lösen.



**ABC Klasse 1 & 2**



## Drachen gesucht

Kennst du andere Geschichten über Drachen? Erzähle deinem Tischnachbarn davon.

**ABC Klasse 1 & 2**



## Die Hexe

Weil er so viel flucht, wurde Fluchnur von einer Hexe verwünscht. Welche Verwünschung hat sie wohl ausgesprochen? Spielt es nach!



**ABC Klasse 2**



## Fluchnur

Der Drache hat einen lustigen Namen, weil er so viel flucht. Welcher Name würde zu dir passen? Schreibe ihn auf einen kleinen Zettel, den du dann zusammenfaltest. Sammelt die Zettel aller Schüler. Ratet dann, welcher Name zu welchem Kind passt.



# Flüche

Fluch nur flucht den ganzen Tag lang. Da kann einem schon einmal ein Fluch durcheinander geraten. Kannst du ihn wieder in die richtige Reihenfolge bringen? Kleiner Tipp: Du findest ihn auch in der Geschichte.

Was Gestalten an glupschäugigen ihr so mich seht schiefen?

---

Kannst du dir auch eigene Flüche ausdenken?

---



---



---

Überlegt dann zusammen: Warum und in welchen Situationen flucht man eigentlich?

---



---



---



---

Was könnte man stattdessen tun?

---



---



---



---

# 11. Kapitel: Alle lieben Fußball

**ABC Klasse 1 & 2**



## Lieblingsfußballer

Benno Ballermann ist ein berühmter Fußballer. Welche Fußballer kennst du? Hast du einen Lieblingsfußballer? Erzähle deinen Klassenkameraden von ihm.

**ABC Klasse 1 & 2**



## Fußball

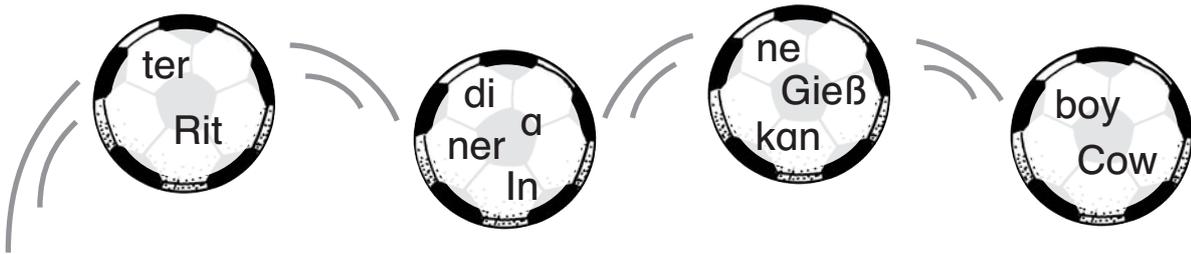
Macht es so wie in der Geschichte und spielt eine Runde Fußball. Wenn ihr nicht genug Platz habt, könnt ihr auch mit einem Tischtennisball Tischfußballspiel spielen. Legt dazu einfach aus Stiften zwei Tore und schnippt den Ball ins gegnerische Tor.

**ABC Klasse 1 & 2**



## Silbenbälle

Hier sind einige Wörter durcheinander geraten! Setze sie richtig zusammen.



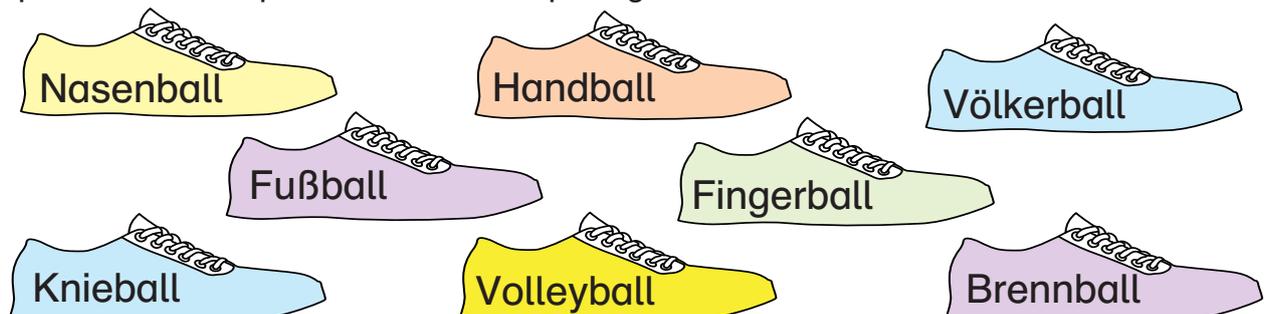
**Klasse 2:** Mache eigene Wort-Bälle und lasse sie von deinen Klassenkameraden lösen.

**ABC Klasse 1 & 2**



## Fit wie ein Turnschuh

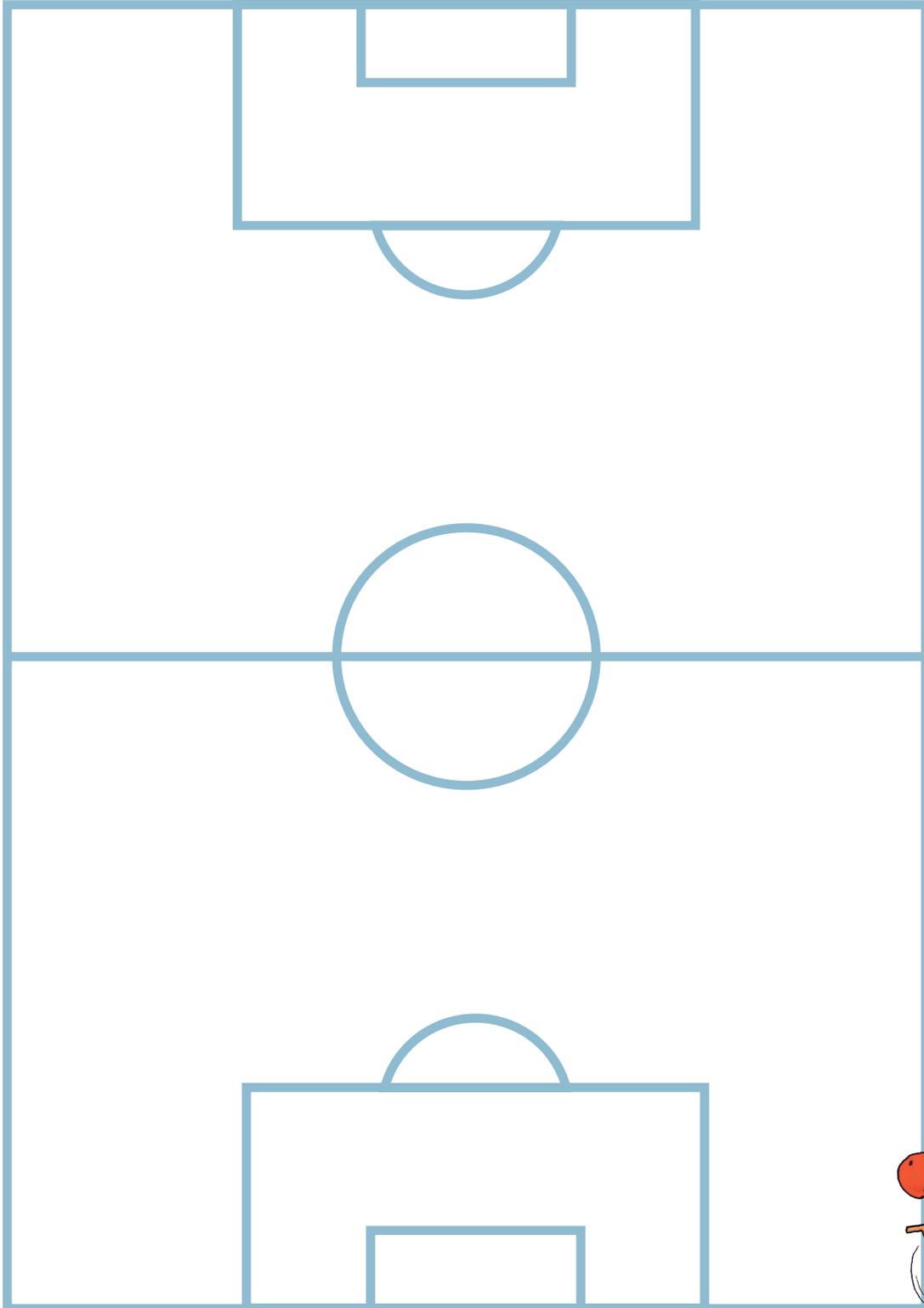
Sport hält den Körper fit. Welche Ballspiele gibt es nicht? Streiche sie durch!





# Das Fußballspiel

Male das Fußballspiel im Geschichtenwald. Lies noch einmal genau nach, wer alles mitspielt!



## 12. Kapitel: Begossener Strudel

**A B C Klasse 1 & 2**

Sil-ben

### Doppelt gemoppelt hält besser!

Suche Wörter mit Doppelbuchstaben aus dem Kapitel heraus und schreibe sie in Silben auf. Kreise die Doppelbuchstaben ein!

Beispiel: i(m) m(er)

---

---

---

---

---

---



**A B C Klasse 1 & 2**

### Cowboy-Lied

Es gibt auch ein tolles Lied über einen Cowboy namens Jim: Der Cowboy Jim aus Texas. Hört es euch gemeinsam im Internet an und singt es zusammen mit eurer Lehrerin oder eurem Lehrer.



**A B C Klasse 1 & 2**

### Ein Knall

Ein Knall ertönt, aber es ist kein Schuss, sondern die geplatzte Kaugummi-Blase von Cowboy Jim. Was knallt noch? Zählt so viel wie möglich auf.



**A B C Klasse 2**

### Bücher ausleihen

Welche Bücher leihen Kai, Marie und der Leserabe wohl am nächsten Tag in der Bücherei aus? Male für jeden ein Buch oder schreibe auf, worum es in den Büchern geht.

