

# Der Leserabe und das Geheimnis der Bücher



Silbenmethode mit  
Silbentrenner®

Das Leseheft zum Leseraben-Geschichten-Spiel 2010  
mit Texten von Rüdiger Bertram

Medienpartner:

# Impressum

## **Herausgeber**

Stiftung Lesen  
Römerwall 40  
55131 Mainz

Tel.: 06131-28890-0  
Fax: 06131-28890-37  
[www.stiftunglesen.de](http://www.stiftunglesen.de)  
[www.ideenforumschule.de](http://www.ideenforumschule.de)

## **Verantwortlich**

Heinrich Kreibich

## **Programme und Projekte**

Sabine Uehlein

## **Redaktion**

Miriam Holstein, Karen Ihm

## **Texte**

Rüdiger Bertram

## **Leserabenillustrationen**

Heribert Schulmeyer

## **Gestaltung**

Plugin Design, Undenheim

## **Druck**

KlarmannDruck, Kelkheim

## **Auflage**

10.000 Exemplare

© Stiftung Lesen, Mainz 2010  
Die Texte dürfen für Unterrichtszwecke  
kopiert werden.

# Der Leserabe und das Geheimnis der Bücher

Das Leseheft zum Leseraben-Geschichten-Spiel 2010  
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 erlebt der Leserabe  
spannende Abenteuer in der Bücherei.

Was genau ihm dort passiert, erfahrt ihr in den nächsten Wochen,  
wenn ihr in der Klasse die folgende Geschichte lest  
und das Leseraben-Geschichten-Spiel spielt.

Viel Spaß dabei und viele Grüße vom Leseraben  
eure Stiftung Lesen

# Inhalt

1. Frau Holle	4
2. Pinocchio	6
3. Baron von Münchhausen	8
4. Das Dschungelbuch	10
5. Die Fahrten des Odysseus	12
6. Das Trojanische Pferd	14
7. Alice im Wunderland	16
8. Rotkäppchen	18
9. Peter und der Wolf	20
10. Siegfried, der Drachentöter	22
11. Peter Pan	24
12. Nils Holgersson	26



# 1. Kapitel: Frau Holle

Der Leserabe sitzt in der Bücherei und liest.

Er liebt die Bücherei, weil es dort so viele Bücher gibt.

Viel mehr, als er in seinem ganzen Leben lesen kann.

Am liebsten hockt der Leserabe auf einem Regal

<sup>5</sup> in einem entlegenen Winkel der Bücherei. Da stört ihn niemand

und ein Kissen und eine Lampe gibt es da auch.

Dort hat es sich der Leserabe bequem gemacht.

Er liest, bis er müde wird und nach Hause will.

Er stellt das Buch zurück

<sup>10</sup> und fliegt durch die leere Bücherei zum Ausgang.

„Komisch, keiner mehr da“, wundert sich der Leserabe.

Als er die Tür erreicht, ist sie abgeschlossen.

Der Leserabe schaut auf die Uhr.

Es ist schon nach acht Uhr abends.

<sup>15</sup> Weil sein Buch so spannend war, hat er gar nicht bemerkt,  
dass die Bücherei geschlossen wurde.

„Macht nichts“, denkt der Leserabe.

„Es gibt ja genug zu lesen hier.“

Der Leserabe sucht sich ein Buch und flattert zurück auf sein Regal.

<sup>20</sup> Es ist ein Märchenbuch und die erste Geschichte darin  
ist das Märchen von Frau Holle.

Aber was ist das? Als der Leserabe das Buch aufklappt,

klettert eine alte Frau aus den Seiten heraus.

Sie hat ein Kissen unterm Arm.

<sup>25</sup> „Das wurde auch Zeit“, brummt die Alte.

Sie stellt sich an den Rand des Regals und beginnt,  
ihr Kissen auszuschütteln.

Augenblicklich fängt es in der ganzen Bücherei an zu schneien.  
Genau wie in dem Märchen.

<sup>30</sup> „Hallo, was soll das?“, fragt der Leserabe erschrocken.

„Ich bin Frau Holle und lasse es schneien, das siehst du doch“,  
antwortet Frau Holle.

„Aber das geht doch nicht!“

Der Leserabe kann nicht glauben, was er sieht.

<sup>35</sup> „Klar geht das“, erklärt Frau Holle. „Bücher werden lebendig,  
wenn die Bücherei geschlossen ist.

Man muss sie nur aufklappen. Wusstest du das nicht?“



## 2. Kapitel: Pinocchio

Der Schnee liegt knöcheltief auf dem Boden der Bücherei und der Leserabe zittert vor Kälte.

Zum Glück hat er schon einen Plan.

Er zieht ein anderes Buch aus dem Regal.

- <sup>5</sup> Auf dem Umschlag ist eine Holzfigur,  
die durch eine Landschaft irgendwo im Süden läuft.  
Oben in der Ecke strahlt eine lachende Sonne.  
„Genau was ich brauche“, sagt der Rabe.  
„Die Sonne wird den Schnee schmelzen.“

- <sup>10</sup> Schnell schlägt der Leserabe das Buch auf.  
Doch statt der Sonne, springt ihm eine Holzpuppe entgegen.  
Sie hat eine rote Jacke und eine kurze grüne Hose an.  
„Wer bist du denn?“, fragt der Leserabe erstaunt.  
„Ich bin Pinocchio, antwortet die Marionette.

- <sup>15</sup> „Mein Papa hat mich aus einem Holzklotz geschnitzt.“  
Ihre dünnen Holzglieder klappern, weil sie friert.  
„Bei uns in Italien ist es viel wärmer als hier.  
Wenn man da ein Glas Wasser auf den Tisch stellt,  
fängt das Wasser gleich an zu kochen. So heiß ist es dort.“

- <sup>20</sup> „Stimmt das auch?“, fragt der Leserabe misstrauisch.  
„Glaubst du etwa, ich lüge?“, entgegnet Pinocchio beleidigt.  
Dabei wird seine Nase immer länger und länger.  
Sie hört gar nicht auf zu wachsen.  
„Das ist bei Pinocchio immer so, wenn er lügt“,

- <sup>25</sup> erklärt Frau Holle.

Sie packt das Kissen wieder ein und klettert in ihr Buch zurück.

„Für heute bin ich fertig.“

„Warten Sie! Was wird denn aus dem ganzen Schnee?“,  
ruft der Leserabe ihr hinterher.

<sup>30</sup> Aber da ist Frau Holle längst zwischen den Seiten verschwunden.

„An manchen Tagen ist es sogar so heiß,  
dass man sich auf seiner Stirn ein Spiegelei braten kann“,  
plappert Pinocchio weiter.

Dabei wird seine Holznase so lang, dass sie gegen ein Buch stößt,  
<sup>35</sup> das polternd vom Regal auf den Boden fällt.



### 3. Kapitel: Baron von Münchhausen

Das Buch landet aufgeschlagen im Schnee.

Ein Mann stolpert heraus. Er trägt eine altmodische Uniform und einen merkwürdigen dreieckigen Hut auf dem Kopf.

„Hallo!“, ruft der Leserabe besorgt vom Regal herunter.

<sup>5</sup> „Haben Sie sich verletzt?“

„Ich bin schon auf einer Kanonenkugel geritten!

Mich kann so leicht nichts erschüttern“, antwortet der Mann und beginnt, das Regal hochzuklettern.

Als er oben beim Leseraben und bei Pinocchio ankommt,

<sup>10</sup> stellt er sich vor: „Mein Name ist Baron von Münchhausen.

Ihr habt sicher schon von mir gehört?“

Der Leserabe und Pinocchio schütteln den Kopf.

Der Baron muss sich schnell bücken,

damit Pinocchios lange Nase ihn dabei nicht trifft.

<sup>15</sup> „Wissen Sie vielleicht, wie wir den vielen Schnee

aus der Bücherei schaffen können, Herr Baron?“, fragt der Leserabe.

„Das bisschen Schnee?“, erwidert der Baron von Münchhausen

und lacht. „Ich ritt einmal während eines bitteren Winters durch eine verschneite Schneelandschaft.

<sup>20</sup> Als es dunkel wurde, band ich mein treues Pferd an einem Stecken fest, um zu rasten. Ich legte mich in den Schnee und schlief.

Als ich aufwachte, hatte es getaut.

Der Schnee war weg und ich lag auf einer Wiese.

Mein Pferd aber hing oben an einem Kirchturm.

- <sup>25</sup> Der Stecken war nämlich die Kirchturmspitze,  
die aus dem Schnee herausguckte hatte.  
Mit einem Pistolenschuss durchtrennte ich den Strick  
und mein Pferd fiel mir sicher und wohlbehalten in die Arme.“  
„Das ist bestimmt gelogen“, sagte Pinocchio.
- <sup>30</sup> „Ist es nicht!“, erwiderte Münchhausen.  
„Ist es doch!“  
„Ist es nicht!“  
„Von den beiden Schwindlern ist keine Hilfe zu erwarten“,  
denkt sich der Leserabe
- <sup>35</sup> und macht sich auf die Suche nach einem anderen Buch.



## 4. Kapitel: Das Dschungelbuch

Der Leserabe sucht nach einem Buch, in dem es schön warm ist und mit dem er endlich den Schnee schmelzen kann.

Endlich hat er gefunden, was er sucht.

Das Buch heißt „Dschungelbuch“.

<sup>5</sup> „Das ist genau, was ich brauche. Im Dschungel ist es schön heiß“, freut sich der Leserabe.

Als er das Buch aufschlägt, wird es in der Bücherei sofort wärmer.

Der Schnee schmilzt schnell

und auf dem Boden bildet sich ein See aus dem Tauwasser.

<sup>10</sup> Kurz darauf klettern ein dicker Bär

und ein schwarzer Panther aus dem Buch auf das Regal.

„Hilfe, ein Bär!“, ruft Pinocchio.

„Hilfe, ein Panther!“, ruft der Baron von Münchhausen.

Vor lauter Angst springen die beiden in Pinocchios Buch und

<sup>15</sup> schlagen es schnell hinter sich zu.

„Hast du vielleicht einen kleinen Jungen gesehen?“,

fragt der Bär den Leseraben.

„Er heißt Mogli und er ist uns wieder mal entwischt“,

erklärt der Panther.

<sup>20</sup> „Wollt ihr ihn fressen?“, fragt der Leserabe besorgt.

„Wir doch nicht“, erwidert der Bär.

„Wir passen auf ihn auf“, erklärt der Panther.

Plötzlich springt ein Junge aus dem Buch.

Er hat strubbeliges Haar und trägt einen Lendenschurz.

<sup>25</sup> Geschickt wie ein Affe klettert er das Regal hoch und schaut von oben auf den Leseraben herunter.

„Bist du ein schwarzer Papagei?“, fragt der Junge.

„Ich bin doch kein Papagei! Ich bin der Leserabe“,  
antwortet der Leserabe.

<sup>30</sup> „Und was ist das?“ Der Junge zeigt auf die Bücher.

„Kann man das essen?“

„Nein, das sind Bücher. Die kann man nicht essen,  
die liest man“, erklärt der Leserabe geduldig.

Der Junge nimmt ein Buch aus dem Regal

<sup>35</sup> und betrachtet es lange.

Auch der Bär und der Panther sind neugierig.

Genau wie Mogli haben sie in ihrem ganzen Leben  
noch nie ein Buch gesehen.



## 5. Kapitel: Die Fahrten des Odysseus

Ehe der Leserabe Mogli aufhalten kann,  
hat der Junge das Buch aufgeschlagen.  
Aus den Seiten segelt ein uraltes Schiff heraus.  
Es rutscht über den Rand des Regals

<sup>5</sup> und fällt mit einem lauten Platsch in den Tauwassersee darunter.  
Als er sich von seinem Schreck erholt hat,  
klettert Mogli schnell in das aufgeschlagene Buch hinein.

„Bleibst du wohl hier, du verflixter Bengel“, ruft der Bär.

„Ich will nur gucken, wo das Schiff hergekommen ist“, erwidert Mogli,  
<sup>10</sup> der schon halb zwischen den Seiten verschwunden ist.

„Ihm nach! Sonst passiert ihm noch was“, ruft der Panther besorgt  
und springt zusammen mit dem Bären hinterher.

Der Leserabe sitzt alleine auf dem Regal,  
als er plötzlich eine Stimme hört.

<sup>15</sup> „Ahoi! Können Sie mir sagen, wo ich bin?“

Der Leserabe schaut nach unten.  
In dem Schiff sitzt ein alter Krieger.

„Wer bist du?“, ruft der Leserabe herunter.

„Ich bin Odysseus und ich will endlich nach Hause“,  
<sup>20</sup> antwortet der Krieger traurig. Er erzählt dem Leseraben,  
dass er auf einer griechischen Insel wohnt,  
aber den Weg nach Hause nicht findet.  
Alle seine Kameraden sind unterwegs umgekommen  
oder in Schweine verwandelt worden.

<sup>25</sup> „Warum bist du überhaupt von zu Hause weg?“,  
fragt der Leserabe.

„Ich musste in den Krieg gegen Troja ziehen,  
obwohl ich gar keine Lust dazu hatte“, erklärt Odysseus.

„Und das alles nur wegen einer Frau.“

<sup>30</sup> „Das verstehe ich nicht“, sagt der Leserabe.

Mit seinem Schiff segelt Odysseus an ein anderes Regal.

„Die Geschichte über diesen blöden Krieg um Troja  
und die schöne Helena steht hier drin“, erklärt Odysseus  
und zieht ein Buch aus dem Regal.

<sup>35</sup> Neugierig flattert der Leserabe zu ihm hinunter  
und schaut sich das Buch genauer an.



## 6. Kapitel: Das Trojanische Pferd

Als der Leserabe das Buch vorsichtig aufschlägt,  
rollt ein Pferd auf Rädern heraus.

Es ist ganz aus Holz und sieht wunderschön aus.

„Mit diesem Pferd haben wir den Krieg in Troja gewonnen.

<sup>5</sup> Deswegen nennt man es auch das Trojanische Pferd“,  
prahlt der alte Grieche. „Das war übrigens meine Idee!“

„Wenn du so klug bist, warum findest du dann nicht nach Hause?“,  
fragt der Leserabe.

„Weil Poseidon, der Gott des Meeres, es nicht will.

<sup>10</sup> Er kann mich nicht leiden“, erwidert Odysseus.

Der Leserabe würde dem alten Griechen gerne helfen,  
aber er weiß nicht wie. Er könnte einen Atlas holen,  
um Odysseus auf einer Karte den Heimweg zu zeigen.

Aber der Leserabe hat Angst davor, einen Atlas aufzuschlagen.

<sup>15</sup> Was ist, wenn sich das ganze Wasser der sieben Weltmeere  
in die Bücherei ergießt?

Oder wenn er eine Seite mit einer Wüste erwischt?

Dann ist alles voller Sand.

„Wenn du mir hilfst, schenke ich dir das Pferd“,

<sup>20</sup> schlägt Odysseus vor und lächelt listig.

Der Leserabe nimmt das Pferd und hebt es in die Höhe.

Es ist viel schwerer, als er erwartet hat.

Vorsichtig hält er es an sein Ohr und schüttelt es.

„Aufhören! Sofort aufhören, sonst wird uns schlecht!“,

<sup>25</sup> rufen Stimmen aus dem Inneren des Pferdes.

Das Pferd ist hohl und in seinem Bauch  
haben sich griechische Krieger versteckt,  
die mit Schwertern und Speeren bewaffnet sind.

„Ich möchte dein Geschenk doch lieber nicht“,  
<sup>30</sup> erklärt der Leserabe.

Er schiebt das Pferd zurück in das Buch und klappt es schnell zu.

„Die Trojaner waren nicht so klug wie du.

Sie haben das Geschenk angenommen.

In der Nacht sind unsere Männer dann aus dem Pferd gestiegen  
<sup>35</sup> und haben die Stadttore geöffnet.

So haben wir den Krieg gewonnen“, erzählt Odysseus stolz.



## 7. Kapitel: Alice im Wunderland

Während der alte Grieche in seinem Schiff  
weiter von seinen Heldentaten prahlt,  
greift der Leserabe nach einem anderen Buch.  
Der Umschlag zeigt ein Mädchen,

<sup>5</sup> das vor einem großen Kaninchenloch kniet.

Das Buch heißt „Alice im Wunderland“.

Der Leserabe kann genauso listig sein wie Odysseus.

Er öffnet das Buch und wirft es in den See.

Wie durch den Abfluss in der Badewanne

<sup>10</sup> fließt das Wasser durch das Kaninchenloch ab.

Auch Odysseus und sein Schiff werden von dem Strudel erfasst  
und verschwinden in dem Buch.

Kurz darauf ist die Bücherei wieder trocken.

„Das hat ja super geklappt“, freut sich der Leserabe.

<sup>15</sup> Aber er hat sich zu früh gefreut.

Aus dem Kaninchenloch klettern das Mädchen vom Umschlag  
und ein weißes Kaninchen heraus.

Beide sind nass bis auf die Haut.

„Schau, was du mit meinem schönen Kleid gemacht hast!“,

<sup>20</sup> schimpft das Mädchen.

„Oh je, oh je“, jammert das Kaninchen.

„Das wollte ich nicht“, entschuldigt sich der Leserabe  
und flattert heftig mit seinen Flügeln.

Dabei entsteht Wind, der das Mädchen

<sup>25</sup> und das Kaninchen schnell trocknet.

„Schon verziehen“, sagt das Mädchen.

„Mein Name ist Alice und ich bin auf der Flucht vor der Herzkönigin. Sie will alles und jeden köpfen lassen. Hast du sie gesehen?“

„Wer ist denn die Herzkönigin?“, fragt der Leserabe.

<sup>30</sup> „Sie sieht aus wie eine lebendige Spielkarte“, erklärt Alice.

Im selben Augenblick erscheint die Herzkönigin in dem Kaninchenloch.

Auch sie ist ganz nass und furchtbar wütend.

„Wer ist an dieser Überschwemmung schuld?“

<sup>35</sup> Ich werde ihn köpfen lassen. Ich werde alle köpfen lassen“,

brüllt sie, als sie aus dem Loch herauskriecht.

„Oh je, oh je“, jammert das weiße Kaninchen.

„Schnell hier herein“, ruft Alice.

Sie packt das Kaninchen an seinen Ohren,

<sup>40</sup> öffnet ein anderes Buch und springt hinein.



## 8. Kapitel: Rotkäppchen

Als Alice in das Buch springt,  
stößt sie beinahe mit einem anderen Mädchen zusammen.  
Es hat eine rote Mütze auf dem Kopf und einen Korb in der Hand.  
In dem Korb ist ein Kuchen und eine Flasche Wein.

- <sup>5</sup> „Oh, das ist aber lieb von dir“, ruft die Herzkönigin entzückt.  
„Du wirst nicht geköpft.“  
„Der Korb ist doch gar nicht für Sie. Der ist für meine kranke Oma“,  
sagt das Mädchen.  
„Dann wirst du doch geköpft“, erwidert die Herzkönigin.  
<sup>10</sup> „Gib mir sofort deinen Korb!“

Die Herzkönigin will Rotkäppchen ihren Korb wegnehmen.  
Aber der Leserabe hilft dem Mädchen.  
Die gemeine Herzkönigin zerrt auf der einen,  
Rotkäppchen und der Leserabe auf der anderen Seite.

- <sup>15</sup> Plötzlich lässt die Herzkönigin los. Sie hat einen Wolf entdeckt,  
der sich aus Rotkäppchens Buch herausgeschlichen hat.  
Er hat lange, scharfe Zähne  
und läuft direkt auf die Herzkönigin zu.

„Geh weg!“, ruft die Herzkönigin.

- <sup>20</sup> Der Wolf lässt sich nicht einschüchtern.  
Da dreht sich die Herzkönigin schnell um  
und springt kopfüber in das Kaninchenloch zurück.  
Der Wolf knurrt enttäuscht.  
„Warum hat er so große Zähne?“, fragt der Leserabe ängstlich.

- <sup>25</sup> „Damit er uns besser fressen kann“, antwortet Rotkäppchen.  
Der Wolf kommt immer näher. Als er sie fast erreicht hat,  
packt der Leserabe das Mädchen  
und flattert mit ihr auf das höchste Regal, das er finden kann.  
Unten am Boden läuft der Wolf hungrig hin und her.
- <sup>30</sup> Es lässt sich gar nicht unterscheiden,  
ob das Knurren aus seinem Magen oder aus seinem Maul kommt.  
Der Leserabe hat auch Hunger.  
„Möchtest du etwas Kuchen?“, fragt Rotkäppchen.  
„Gerne“, antwortet der Leserabe.
- <sup>35</sup> Gemeinsam essen sie den Kuchen auf und überlegen,  
wie sie den Wolf aus der Bücherei vertreiben können.



## 9. Kapitel: Peter und der Wolf

Der Leserabe sieht sich die Bücher an,  
die im Regal hinter ihm stehen.

Auf einem ist ein Jäger zu sehen, der einen Wolf gefangen hat.

„Vielleicht kann der uns helfen?“, sagt der Leserabe

<sup>5</sup> und schlägt das Buch auf.

Mit einem Mal erklingt Musik

und ein kleiner Junge mit einem Seil klettert aus den Seiten heraus.

Der Leserabe und Rotkäppchen sind ein bisschen enttäuscht,  
weil sie einen richtigen Jäger erwartet hatten.

<sup>10</sup> „Keine Bange“, beruhigt sie der Junge.

„Ich bin Peter und ich werde den Wolf schon fangen.“

„Wo kommt denn diese schöne Musik her?“, fragt Rotkäppchen.

„In meiner Geschichte hat jeder eine eigene Melodie  
und jede wird von einem anderen Instrument gespielt.

<sup>15</sup> Bei mir sind es Geigen“, erklärt Peter.

„Überall wo ich bin, ist auch die Musik.“

Tapfer klettert der Junge das Regal hinunter.

Von dem hungrigen Wolf aus Rotkäppchens Geschichte  
ist weit und breit nichts mehr zu sehen.

<sup>20</sup> „Er wird irgendwo herumstreunen  
und nach etwas zu Fressen suchen“, sagt der Leserabe.

„Sei trotzdem vorsichtig“, ruft Rotkäppchen Peter hinterher.

Aus einem Strick und ein paar Buchstützen  
baut der Junge eine Wolfsfalle.

<sup>25</sup> Der Leserabe ist ganz begeistert, wie geschickt Peter das macht.

Rotkäppchen findet das Fallen-Bauen langweilig.

Es sieht sich lieber die Bücher an,

die im Regal stehen. Auf einem ist ein Mann zu sehen.

Er hat ein Schwert in der Hand

<sup>30</sup> und kämpft mit einem riesigen Drachen.

Der Mann sieht aus wie ein richtiger Held.

„Wer gegen Drachen kämpft, kann auch Wölfe besiegen“,

denkt Rotkäppchen und öffnet das Buch.

Rotkäppchen braucht nicht lange zu warten,

<sup>35</sup> da steigt der Held auch schon aus dem Buch heraus.

Er sieht genauso tapfer aus wie auf dem Bild.



## 10. Kapitel: Siegfried, der Drachentöter

„Sei begrüßt, kleines Mädchen!

Hast du irgendwo einen Drachen gesehen,  
den ich erschlagen kann?“, fragt der strahlende Held.

„Ich habe heute noch keine Heldentat vollbracht  
5 und die Sonne geht bald schon wieder auf.“

„Wie heißt du?“, fragt Rotkäppchen.

„Ich bin Siegfried, der Drachentöter“, erklärt der Mann.

„Habt ihr nun einen Drachen gesehen, oder nicht?  
Wenn nicht, kann ich gleich wieder gehen.“

10 Der Leserabe kriegt kein Wort heraus.

Er hat viel zu viel Angst vor dem Drachen,  
der hinter dem Helden aus dem Buch gekrochen kommt.  
Auch Rotkäppchen ist vor Angst ganz blass geworden.

„Was ist los? Habt ihr eure Stimme verloren?“, fragt Siegfried,  
15 der den Drachen in seinem Rücken noch gar nicht bemerkt hat.  
Erst als es hinter ihm ganz warm wird,  
weil der Drache Feuer spuckt, dreht er sich um.

„Hilfe! Ein Drache!“, schreit der Held  
und lässt vor Schreck sein Schwert fallen.

20 Rotkäppchen nimmt ihn schnell an der Hand  
und flüchtet am Drachen vorbei in sein Buch zurück.  
Der Leserabe und der Drache sind jetzt ganz allein auf dem Regal.  
„Husch, husch zurück ins Buch“,  
versucht der Leserabe vergeblich, den Drachen zu vertreiben.

25 „Hierher!“, ruft Peter von unten. „Locke ihn in meine Falle.“

Der Leserabe flattert los. Der Drache fliegt hinter ihm her.  
Zwischen den Regalen liefern sich die beiden  
eine wilde Verfolgungsjagd.

Ganz knapp fliegt der Leserabe an der Falle vorbei.

<sup>30</sup> Der Drache ist zu groß, um auszuweichen.

Er saust hinein und die Falle schnappt zu.

Der Drache sitzt fest und brüllt vor Ärger so laut,  
dass sich der Leserabe und Peter ihre Ohren zuhalten müssen.



## 11. Kapitel: Peter Pan

Bei der Verfolgungsjagd hat der Drache mit seinen Flügeln ganz viele Bücher heruntergeworfen.

Sie liegen verstreut auf dem Boden, aber nur eines ist aufgeschlagen.

Aus dem Buch fliegt ein Junge heraus,

<sup>5</sup> der von einer kleinen Fee begleitet wird.

„Habt ihr irgendwo meinen Schatten gesehen?“,

ruft der Junge. „Ich habe ihn verloren.“

„Man kann seinen Schatten nicht verlieren!“, erwidert der Leserabe.

„Auf meiner Insel Nimmerland schon“, erklärt der Junge.

<sup>10</sup> „Ich bin Peter Pan und ich wohne dort.“

„Wo liegt Nimmerland?“, fragt der Rabe,

der noch nie von einer solchen Insel gehört hat.

Aber Peter Pan antwortet nicht.

Begeistert sieht er den fauchenden Drachen in seiner Falle.

<sup>15</sup> „Welcher Teufelskerl hat das Ungeheuer gefangen?“, fragt Peter Pan.

„Ich!“, antwortet der kleine Peter. „Ich heiße Peter, genau wie du.“

„Hast du Lust, mit mir nach Nimmerland zu kommen?“,

fragt Peter Pan seinen Namensvetter.

„Einen wie dich könnten wir dort gut gebrauchen.“

<sup>20</sup> In diesem Moment krabbelt ein Krokodil aus Peter Pans Buch.

Aus seinem Bauch ertönt ein lautes Tick-Tack,

weil es vor langer Zeit einmal einen Wecker verschluckt hat.

Von seiner Fee leiht sich Peter Pan ein wenig Feenstaub,

den er auf dem kleinen Jäger verteilt.

<sup>25</sup> Jetzt kann er auch fliegen.

Gemeinsam schweben sie in Peter Pans Buch  
und sind verschwunden. Nur das Krokodil bleibt zurück.  
Hungrig kriecht es auf den Drachen zu  
und verschlingt ihn mitsamt der Falle in einem einzigen Happs.

<sup>30</sup> Der Leserabe flattert schnell in Sicherheit.

Da kommt der Wolf um die Ecke gerast.

Er sieht das Krokodil

und springt schnell an ihm vorbei in sein offenes Buch zurück.

Das Krokodil ist dennoch satt und zufrieden

<sup>35</sup> und sucht sich einen Platz zum Schlafen.

Das Tick-Tack wird immer leiser, bis es nicht mehr zu hören ist.



## 12. Kapitel: Nils Holgersson

Als der Leserabe auf einem Regal landet,  
blättert der Luftzug seiner Flügel die Seiten eines Buches um.  
Ein kleiner Junge mit einer roten Zipfelmütze springt aus dem Buch  
und macht vor Freude einen Purzelbaum.

<sup>5</sup> „Danke, dass du mich aus dem Buch befreit hast“,  
sagt der Junge. „Da drinnen war es furchtbar eng  
und ich will doch die Welt sehen.“

Da dreht sich plötzlich ein Schlüssel in der Tür.  
Die Nacht ist vorbei und die Bücherei wird wieder geöffnet.

<sup>10</sup> Nils Holgersson, der Junge mit der Zipfelmütze,  
pfeift einmal laut auf seinen Fingern  
und ein Schwarm Wildgänse flattert aus dem Buch heraus.  
Flink klettert der Junge auf den Rücken einer der Gänse.  
Dann winkt er dem Leseraben zu und fliegt mit dem Vogelschwarm  
<sup>15</sup> durch die offene Tür der Bücherei davon.

Auch der Leserabe flattert zum Ausgang.  
Er nimmt das Buch mit. Er will es sich ausleihen und nachlesen,  
wie der Junge heißt und wo er herkommt.

„Was machst du denn schon hier?“,  
<sup>20</sup> fragt die Bibliothekarin verwundert, als der Leserabe vor ihr steht  
und ihr das Buch zum Ausleihen über den Tisch reicht.  
„Ich war die ganze Nacht hier“, erwidert der Leserabe,  
als wäre es das Natürlichste von der Welt.

„Dabei sind leider ein paar Sachen durcheinandergeraten.

<sup>25</sup> Es könnte sein, dass ein paar Figuren in Geschichten auftauchen, in denen sie nichts zu suchen haben.“

Die Bibliothekarin starrt den Leseraben an, als wäre er verrückt geworden. Dem Leseraben ist das egal.

Er ist furchtbar müde und flattert zur Tür.

<sup>30</sup> Da fällt ihm plötzlich noch etwas Wichtiges ein.

„Und irgendwo zwischen den Regalen schläft ein Krokodil.

Aber das ist harmlos, weil man ein Tick-Tack hört, wenn es sich nähert.“

Der Leserabe fliegt mit seinem Buch nach Hause.

Er freut sich auf sein Bett.

<sup>35</sup> Am späten Nachmittag aber will er wiederkommen.

Dann lässt er sich noch einmal einschließen, denn die vergangene Nacht in der Bücherei

war die spannendste Nacht seines ganzen Lebens.







Nachdem der Leserabe in seinen letzten Abenteuern viel auf Reisen war, bildet nun eine Bibliothek den Schauplatz der Ereignisse. Auch dort kann es hoch hergehen, wenn plötzlich Figuren wie Münchhausen, Odysseus oder Rotkäppchen und der Wolf aus ihren Büchern herauspurzeln und für allerlei Aufregung sorgen. Da hat der Leserabe alle Flügel voll zu tun!



# Der Leserabe und das Geheimnis der Bücher



**Arbeitsheft**

Rätselfragen zum Leseraben-Geschichten-Spiel 2010

Medienpartner:

# Impressum

## Herausgeber

Stiftung Lesen  
Römerwall 40  
55131 Mainz

Tel.: 06131-28890-0  
Fax: 06131-28890-37  
[www.stiftunglesen.de](http://www.stiftunglesen.de)  
[www.ideenforumschule.de](http://www.ideenforumschule.de)

## Verantwortlich

Heinrich Kreibich

## Programme und Projekte

Sabine Uehlein

## Redaktion

Miriam Holstein, Karen Ihm

## Leserabenillustrationen

Heribert Schulmeyer

## Gestaltung

Plugin Design, Udenheim

## Druck

KlarmannDruck, Kelkheim

## Auflage

10.000 Exemplare

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

© Stiftung Lesen, Mainz 2010



Sie möchten unsere Anregungen, Ideen und Impulse für den Unterricht in Zukunft regelmäßig und automatisch erhalten? Dann werden Sie Mitglied im Ideenforum Schule, dem kostenlosen Lehrerclub der Stiftung Lesen. Informationen, Angebote und Anmeldung unter: [www.ideenforumschule.de](http://www.ideenforumschule.de)

# Spielanleitung

## Zeitraumen 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 Bibliotheks-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 große, farbige Spielplan. Zu jeder der zwölf Stationen auf dem Spielplan gehören:

1. eine Leseraben-Geschichte im Leseheft. In diesem Jahr bieten wir Ihnen das Leseheft erneut in einer Version mit farbig markierten Silben an. Sie finden unter [www.stiftunglesen.de/leserabe](http://www.stiftunglesen.de/leserabe) eine Kopiervorlage, 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](http://www.stiftunglesen.de/leserabe),
4. sowie ein passender Bildbutton zum Aufkleben auf den Spielplan.

Zusätzlich finden Sie im Materialpaket noch zwei Wortautomaten. Mit ihnen können die Schülerinnen und Schüler Silbenaufgaben im Rahmen des Download-Materials bearbeiten.

## 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 kleine Illustration. Diese Illustration wird durch die Abbildungen auf einem der zwölf Sticker ergänzt. Wenn der richtige Sticker auf die dazugehörige Station des Spielplans geklebt wird, ergibt sich ein vollständiges Bild zur gelesenen Geschichte.

Die Sticker lassen sich einfach aufkleben und wieder abziehen, sodass 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. Zusätzlich bietet sich natürlich die Auseinandersetzung mit den Sagen, Märchen und Kinderbuchklassikern an, deren Protagonisten der Leserabe im Lauf des Abenteuers trifft. 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](http://www.stiftunglesen.de/leserabe)

# Lösungskarte

<input type="checkbox"/>								
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

1 2 3 4 5 6 7 8 9

<input type="checkbox"/>							
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

10 11 12 13 14 15 16 17

<input type="checkbox"/>				
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

18 19 20 21 22

<input type="checkbox"/>								
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

23 24 25 26 27 28 29 30 31

<input type="checkbox"/>								
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

32 33 34 35 36 37 38 39 40

<input type="checkbox"/>						
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

41 42 43 44 45 46 47

## 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](http://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 <a href="http://www.stiftunglesen.de/leserabe">www.stiftunglesen.de/leserabe</a>			
	Seite	Impulse		Arbeitsblatt	
1. Frau Holle	6				
2. Pinocchio	6				
3. Baron von Münchhausen	7				
4. Das Dschungelbuch	7				
5. Die Fahrten des Odysseus	8				
6. Das Trojanische Pferd	8				
7. Alice im Wunderland	9				
8. Rotkäppchen	9				
9. Peter und der Wolf	10				
10. Siegfried, der Drachentöter	10				
11. Peter Pan	11				
12. Nils Holgersson	11				



Erzählen/Schreiben



Kreativ



Bewegung



Silbenübung



Rätsel

## 1. Kapitel: Frau Holle

Woraus klettert Frau Holle hervor?

<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
							3	38		

Was schüttelt Frau Holle aus ihrem Kissen?

<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	5		13	20	



## 2. Kapitel: Pinocchio

Was ist auf dem Umschlag des Buchs zu sehen?

<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
6								

Was wird immer länger, wenn Pinocchio lügt?

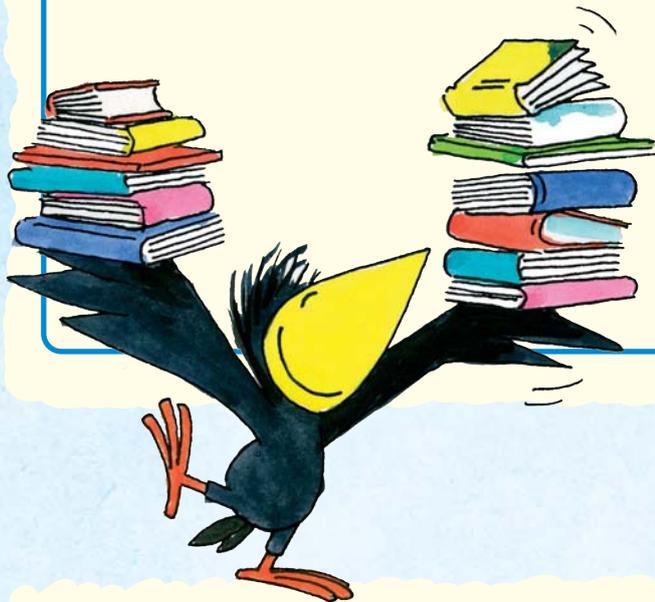
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	32		31



### 3. Kapitel: Baron von Münchhausen

Worauf ist der Baron schon einmal geritten?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
		12		35		47					



Was hing an dem Kirchturm?

<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24		44		

### 4. Kapitel: Das Dschungelbuch

Wie heißt der Junge, den der Bär und der Panther suchen?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
				1

Was haben der Junge, der Panther und der Bär noch nie gesehen?

<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
33	4			37	



## 5. Kapitel: Die Fahrten des Odysseus

Womit fährt Odysseus?

14



In welches Tier sind Odysseus Kameraden verwandelt worden?

23

27

## 6. Kapitel: Das Trojanische Pferd

Wie schlägt der Leserabe das Buch auf?

18



Was möchte der Leserabe lieber nicht aufschlagen?

36

11

Wer hat sich im Pferd versteckt?

8

39



## 7. Kapitel: Alice im Wunderland

Wodurch fließt das Wasser ab?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
		2								43			

Vor wem läuft Alice davon?

<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>									
	46										9

## 8. Kapitel: Rotkäppchen

Was hat Rotkäppchen in seinem Korb?

<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	17				

Was ist beim Wolf besonders lang und scharf?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			26	



## 9. Kapitel: Peter und der Wolf



Was erklingt als Peter aus dem Buch herausklettert?

10

Woraus baut Peter unter anderem seine Wolfsfalle?

15

40

## 10. Kapitel: Siegfried, der Drachentöter

Was lässt Siegfried vor Schreck fallen?

41

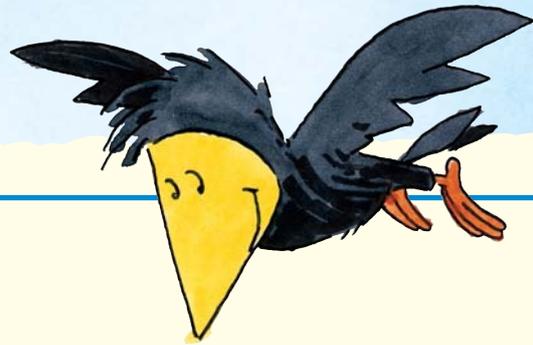
Wodurch wird es so warm in der Bibliothek?

7

22





## 11. Kapitel: Peter Pan

Wie heißt die Insel von Peter Pan?

<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	19			28		21			16



In wessen Bauch tickt es?

<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	42				30		

## 12. Kapitel: Nils Holgersson

Was macht Nils Holgersson vor lauter Freude?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
				34		45			



Auf dem Rücken welches Tieres fliegt er aus der Bücherei?

<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	25	29	

## Lesetipps

### Rüdiger Bertram **Der Leserabe auf Schatzsuche**

Ravensburger Buchverlag, Ravensburg  
2009, 48 S., € 7,95, ab 6

Der Leserabe und seine Freunde Kai und Marie finden in einer alten Burgruine eine geheimnisvolle Schatzkarte. Aufgeregt machen sie sich auf die Suche nach dem Schatz von Friedrich dem Fiesen ...

### Rüdiger Bertram **Peter Pan**

Ravensburger Buchverlag, Ravensburg,  
2008, 64 S., € 6,95, ab 8

Eines Abends fliegt Peter Pan in Wendys Kinderzimmer. Er erzählt von Nimmerland, der Insel gefährlicher Piraten und glitzernder Feen. Wendy lauscht atemlos. Zusammen fliegen sie in ein unglaubliches Abenteuer ...

### Katja Königsberg **Das Dschungelbuch**

Ravensburger Buchverlag, Ravensburg  
2008, 64 S., € 6,95, ab 8

Der Menschenjunge Mogli wird von einem Wolfsrudel aufgezogen. Doch im Urwald drohen viele Gefahren: Nicht alle Wölfe akzeptieren ihn, das Affenvolk führt Böses im Schilde und in der Tiefe des Dschungels lauert sein Erzfeind, der Tiger Shir-Khan.

### Klaus Kuhn u. a. **ABC der Tiere 2**

Mildenberger Verlag, Offenburg 2007,  
216 S., € 22,80, ab 8

Umfangreiches Lesematerial für Fortgeschrittene mit vielen Geschichten und Gedichten zu unterschiedlichen Themen im Jahreskreis. Auch Frau Holle und Nils Holgersson sind in diesem durchgehend illustrierten Lesebuch vertreten. Alle Texte sind mit dem Silbentrenner ausgestattet.

### Manfred Mai **Das Trojanische Pferd**

Ravensburger Buchverlag, Ravensburg  
2009, 64 S., € 6,95, ab 8

Als Paris die schöne Helena entführt, löst er den trojanischen Krieg aus. Doch den Griechen gelingt es nicht, Troja einzunehmen. Da ersinnt Odysseus eine List: Ein hölzernes Pferd wird gebaut. Niemand ahnt, was sich in seinem Inneren verbirgt ...

### Manfred Mai **Die Irrfahrten des Odysseus**

Ravensburger Buchverlag, Ravensburg  
2009, 64 S., € 6,95, ab 8

Von den Göttern verflucht irrt Odysseus, König von Ithaka, ziellos über das Meer. Dabei begegnet er Seeungeheuern und Sirenen, überlistet den Menschen fressenden Zyklopen Polyphem und befreit seine Männer aus den Fängen der Zauberin Kirke.

### Ingrid Uebe **Die Abenteuer des Barons von Münch- hausen**

Ravensburger Buchverlag, Ravensburg  
2008, 64 S., € 6,95, ab 8

Ein waghalsiger Ritt auf einer Kanonenkugel, eine Kletterpartie zum Mond und ein Tänzchen im Bauch eines gewaltigen Fisches – gibt's nicht? Gibt's doch! Der Baron von Münchhausen hat all das erlebt ...



Weitere Lesetipps finden Sie unter [www.stiftunglesen.de/leserabe](http://www.stiftunglesen.de/leserabe)

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

[www.stiftunglesen.de](http://www.stiftunglesen.de)  
[www.ideenforumschule.de](http://www.ideenforumschule.de)



# Der Leserabe und das Geheimnis der Bücher



## Arbeitsblätter für den Unterricht zum Leseraben-Geschichten-Spiel 2010

### Impressum

**Herausgeber:** Stiftung Lesen, Römerwall 40, 55131 Mainz – **Verantwortlich:** Heinrich Kreibich – **Programme und Projekte:** Sabine Uehlein  
**Redaktion:** Miriam Holstein, Karen Ihm – **Fachautorinnen:** Andrea Kroll, Grundschule Wellsee, Kiel; Judith Matthey, Limeschule, Wehrheim;  
Eva Meggers, Grundschule Seekrug, Giekau – **Gestaltung:** Plugin Design, Undenheim – **Leserabenillustrationen:** Heribert Schulmeyer  
Die Arbeitsblätter dürfen für Unterrichtszwecke kopiert werden. © Stiftung Lesen, Mainz 2010 – Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Medienpartner:

# 1. Kapitel: Frau Holle



## Wenn es donnert und blitzt ...

Kennst du die Geschichte von Frau Holle? Wenn nicht, lasse sie dir von deiner Lehrerin oder deinem Lehrer oder deinen Eltern erzählen. Oder du liest sie in einem Märchenbuch selbst nach. Wenn Frau Holle ihre Betten ausschüttelt, schneit es auf der Erde. Denke dir selbst eine Fantasie-Geschichte aus: Was passiert, wenn es donnert? Schlägt dann ein Riese eine große Trommel? Und was passiert, wenn es blitzt? Was fällt dir ein?



## Das Schneeflocken-Fenster

So könnt ihr die Fenster eures Klassenraums ganz einfach mit einem schönen Schneeflockenreigen schmücken: Ihr braucht dazu kleine Wattebäusche, einen Faden und eine Nadel. Fädelt nun die Wattebäusche auf und haltet sie mit Knoten an der richtigen Stelle. Mit Klebefilm könnt ihr sie oben am Fensterahmen befestigen.



## Der Schneereigen

Stellt euch vor, ihr seid kleine Schneeflocken und tanzt auf dem Schulhof oder in der Turnhalle einen Schneereigen. Ein Kind oder eure Lehrerin oder euer Lehrer beschreibt, ob es ganz leicht schneit oder aber ein Schneesturm tobt. Je nachdem wirbeln die Flocken langsam oder schnell durch die Luft. Vielleicht hat euer Lehrer ja auch die passende Schneeflockenmusik!



## Male Frau Holle

Male mit Wasserfarben ein Bild von Frau Holle, wie sie gerade die Betten ausschüttelt und es auf der Erde schneit. Schneide aus Transparentpapier kleine Schneeflocken aus und verziere das Bild damit.

# Silben verbinden



Verbinde die Silben der Wörter, die zusammengehören. Schreibe die Wörter anschließend auf und notiere die erste Silbe in blau und die zweite Silbe in rot.

KIS

GAL

SCHNEI

CHEN

FE

GEL

MÄR

CHER

RE

SEN

BÜ

EN

LE

DER

FLÜ

DERN

## 2. Kapitel: Pinocchio



### Lange Nase

Immer wenn Pinocchio lügt, wird seine Nase ein bisschen länger. Tausche dich mit deinem Nachbarn darüber aus, wann ihr schon mal geschwindelt habt und froh wart, dass die Nasen nicht länger wurden.



Sil-ben

### Silbensalat

Hier sind einige Silben durcheinandergeraten! Kannst du sie wieder richtig zusammenfügen und die Fragen beantworten? Die Striche verraten dir, aus wie vielen Silben die Antwort besteht.

Woher kommt Pinocchio? \_ \_ \_ \_ \_

TA

GEN

SE

EN

Was macht er oft? \_ \_ \_

NA

LI

LÜ

I

Was wird dabei länger? \_ \_ \_



### Was passt hier nicht?

Pinocchio hat ein Wort, das nicht passt, in jede Zeile geschummelt. Findest du heraus, welches es ist?

Fuchs – Kater – Grille – Tisch

Abend – Morgen – Katze – Nacht

schlafen – trinken – essen – Schrank

Vater – Holz – Mutter – Kind

?

### Bleiben Schneeflocken an der langen Nase kleben?

Denke dir eine Geschichte aus, in denen Pinocchio andere bekannte Figuren trifft. Was würde passieren, wenn Frau Holle und Pinocchio einander begegnen würden? Erzähle deinem Sitznachbarn davon!



## Dunkel war's



Nicht nur Pinocchio nimmt es nicht immer so ganz genau mit der Wahrheit, sondern auch in diesem Gedicht wird ganz schön geflunkert. Was passt hier nicht zusammen? Unterstreiche die Wörter, die einen Gegensatz bilden, in der gleichen Farbe!

Dunkel war's, der Mond schien helle,  
Schnee lag auf der grünen Flur,  
als ein Auto blitzeschnelle  
langsam um die Ecke fuhr.  
Drinne saßen stehend Leute,  
schweigend ins Gespräch vertieft,  
als ein totgeschossener Hase  
auf der Sandbank Schlittschuh lief.  
Auf einer roten Bank,  
die blau angestrichen war,  
saß ein blondgelockter Jüngling  
mit kohlrabenschwarzem Haar.  
Neben ihm 'ne alte Schrulle,  
die kaum erst sechzehn war.  
Diese aß 'ne Butterstulle,  
die mit Schmalz bestrichen war.  
Droben auf dem Apfelbaume,  
der sehr süße Birnen trug,  
hing des Frühlings letzte Pflaume,  
und an Nüssen noch genug.  
Eine Kuh, die saß im Schwalbennest,  
mit sieben jungen Ziegen,  
die feierten ihr Jubelfest  
und fingen an zu fliegen.  
Der Esel zog Pantoffeln an,  
ist übers Haus geflogen,  
und wenn das nicht die Wahrheit ist,  
so ist es doch gelogen.



Zitiert nach: Dunkel war's, der Mond schien helle. Verse, Reime und Gedichte, gesammelt von Edmund Jacoby. Mit Bildern von Rotraut Susanne Berner. Hildesheim: Gerstenberg Verlag, 2007. S. 49.

### 3. Kapitel: Baron von Münchhausen



#### Was ist geflunkert?

Baron von Münchhausen erzählt viele Lügengeschichten. Eine handelt davon, wie er auf einer Kanonenkugel ritt. Lasst sie euch von eurem Lehrer oder eurer Lehrerin erzählen. Erratet ihr, was an der Geschichte alles nicht stimmen kann?



#### Kreisgeschichte

Schneidet Bilder aus Zeitschriften aus. Denkt euch nun gemeinsam eine Lügengeschichte aus. Jedes Kind darf nur einen Satz sagen. In diesem Satz muss eines der Bilder vorkommen. Schafft ihr es, dass eine richtige Geschichte entsteht? Und könnt ihr genauso gut lügen wie Münchhausen?



#### Was für ein Durcheinander!

Baron von Münchhausen nimmt es mit der Wahrheit nicht sehr genau, deshalb gerät ihm bei seinen Erzählungen gern Einiges durcheinander! So auch bei diesen Tiernamen. Bringst du sie wieder in die richtige Reihenfolge?

A	GU	CHEN
DRO	MEI	FANT
E	NIN	DAR
PIN	ME	IN
KA	LE	SE



#### Pantomime

Baron von Münchhausen übertreibt sehr gerne! Immer hat er etwas besonders Aufregendes erlebt oder kann etwas ganz toll. Stellt euch vor, ihr seid Münchhausen und spielt euch gegenseitig ohne zu sprechen vor, was ihr besonders gut könnt. Erkennen es die anderen?

# Nichts als Lügen



Findest du noch andere Wörter für „lügen“?  
Mache eine Liste!

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Es gibt auch Redewendungen, die bedeuten, dass jemand nicht die Wahrheit sagt.

Kannst du Bilder malen, die das zeigen?

- jemanden auf den Arm nehmen
- jemanden zum Narren halten
- jemandem einen Bären aufbinden
- jemanden auf das Glatteis führen
- jemanden an der Nase herumführen

Kennst du noch andere Redewendungen mit ähnlicher Bedeutung?

## 4. Kapitel: Das Dschungelbuch



### Buschtrommeln

Die Urwaldbewohner haben kein Telefon, um miteinander zu sprechen. Meistens verständigen sie sich mit Geräuschen. Nehmt drei unterschiedliche Instrumente, zum Beispiel eine Triangel, ein Tamburin und eine Handtrommel. Einigt euch, in welcher Ecke des Raumes ihr euch bei welchem Geräusch versammeln wollt. Ein Kind ist der Spielleiter und spielt kurz auf einem der Instrumente. Schafft ihr es, geräuschlos in die richtige Ecke zu gelangen?



### Bei den Menschen

Stelle dir vor, du bist Mogli. Erzähle deinem Tischnachbarn, wie du das Leben bei den Menschen im Gegensatz zum Leben bei den Tieren findest. Überlegt euch zusammen, was Mogli alles nicht kennt, da er bei den Tieren aufgewachsen ist.



### Gut getarnt!

Viele Tiere im Urwald sind durch die Farbe ihres Fells oder durch die vielen Bäume und Pflanzen perfekt getarnt. Male mit Wasserfarben das Bild eines Urwalds, in dem sich wilde Tiere versteckt haben.



### Im Dschungel

Bittet euren Sportlehrer mit euch in der Turnhalle Dschungel zu spielen! Schwingt an den Seilen, klettert über hohe Kästen und an der Sprossenwand, hangelt am Barren entlang, klettert am Seil hinauf, balanciert über Bänke und werft mit Bällen wie die wilden Affen mit Kokosnüssen.



# Dschungelbuch-Silbenrätsel



Kennst du das „Dschungelbuch“? Wenn nicht, lasse dir die Geschichte von deiner Lehrerin oder deinem Lehrer, einem Mitschüler oder deinen Eltern erzählen oder vorlesen. Beantworte danach die folgenden Fragen und löse das Silbenrätsel.

1. Wie heißt das Menschenkind, das bei den Tieren lebt?

---

2. Mit wem spielte Mogli als kleiner Junge?

---

3. Wie heißt Moglis bester Freund?

---

4. Welche Tiere schleudern Mogli durch die Luft?

---

5. Wie heißt der gefährliche Tiger?

---

6. Was möchte Shir-Khan von den Menschen haben?

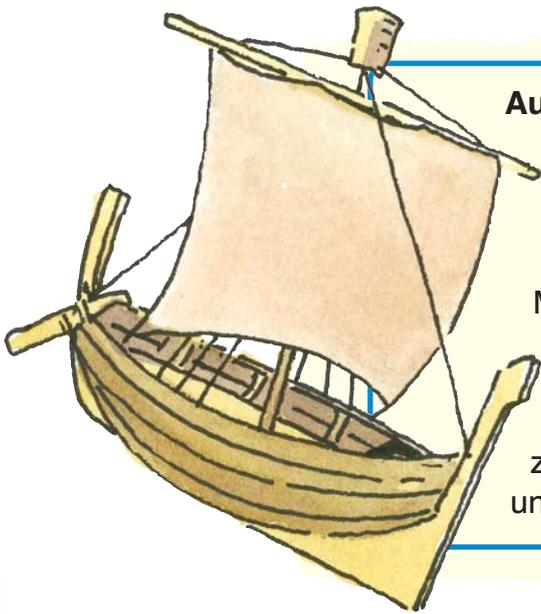
---

7. Wen sieht Mogli, als er zum Menschendorf kommt?

---

Mo er Wöl lu Khan Mäd  
fe chen Af gli Shir Ba  
fen Feu

## 5. Kapitel: Die Fahrten des Odysseus



### Auf Irrwegen

Eine Irrfahrt oder auch eine Aneinanderreihung von Unglücken und Missgeschicken wird als Odyssee bezeichnet.

Hast du schon einmal so eine Irrfahrt erlebt? Mit etwas Fantasie könnt ihr euch gegenseitig euren täglichen Schulweg als Odyssee beschreiben. Denkt euch aus, was alles passieren könnte auf dem Weg von eurer Haustür bis zum Schultor! Wer beschreibt die verrückteste, ungeheuerlichste Odyssee?



### SUESSYDO

Unterstreicht in der Geschichte aus dem Leseheft alle Namen und Hauptwörter.

Jetzt darf einer von euch eins dieser Wörter langsam rückwärts an die Tafel schreiben: z. B. SUESSYDO. Wer von den anderen Kindern in der Klasse zuerst das richtige Wort errät, darf als Nächstes an die Tafel.



### Tierische Verwandlung

Odysseus erzählt in der Geschichte, dass die anderen Krieger in Schweine verwandelt wurden. Stelle dir vor, du würdest in ein Tier verwandelt. Welches Tier wäre das und was würdest du wohl erleben? Spielt es euch gegenseitig vor und erratet, welches Tier dargestellt wird.



### Malt ein Rätsel!

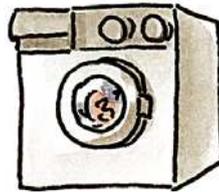
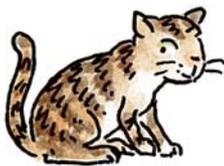
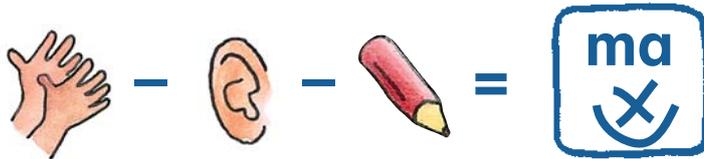
Male auf die eine Seite eines Blattes Odysseus und auf die andere sein Zuhause. Zeichne nun zwischen den beiden Bildern mehrere verschnörkelte Linien ein, von denen nur eine Odysseus mit seinem Haus verbindet. Tausche dann das Blatt mit deinem Tischnachbarn aus. Findet er unter den vielen Irrwegen den richtigen Weg?



# Silbenklatschen



Ein anderer Krieger möchte Odysseus in die Irre führen und behauptet, in jedem der folgenden Wörter wäre die Silbe –ma enthalten. Hilf Odysseus! Sprich die Wörter, klatsche die Silben und kreuze unter den Bildern an, an welcher Stelle –ma vorkommt. Streiche die Bilder durch, wo die Silbe –ma nicht enthalten ist.



## 6. Kapitel: Das Trojanische Pferd



### Vor langer, langer Zeit ...

Lasst euch die Geschichte vom Trojanischen Pferd vorlesen. Spielt die Ereignisse der Geschichte nach. Anstelle des hölzernen Pferdes könnt ihr mehrere Stühle zusammenstellen und mit einer Woldecke abdecken. Darunter können sich die Krieger verstecken. Vielleicht spielt ihr die Geschichte ja eurer Nachbarklasse vor?



### Damals im hölzernen Pferd ...

Nachdem du die Geschichte vom Trojanischen Pferd vorgelesen bekommen hast: Stelle dir vor, du wärst einer der Krieger im hölzernen Pferd gewesen. Beschreibe deinem Sitznachbarn, was du erlebt hast!



### Ein Pferd aus Holz

Wie sah das trojanische Pferd wohl aus? Male ein Bild von dem hölzernen Pferd, so wie du es dir vorstellst. Wenn du möchtest, baue es aus Holz nach. Vielleicht hilft dir zuhause jemand dabei.



### Wie hießen sie?

Viele der Helden, die sich im Pferdeinneren versteckten, sind namentlich bekannt: Antiklos, Odysseus, Thoras, Diomedes, Epeios, Idomeneus, Kalcheus, Menelaos, Leonteus, Idomeneus, Peneleos, Neoptolemos u. v. m. Lies diese Namen laut und ordne sie nach dem Abc!

# Geheimschrift



Hier siehst du das griechische Alphabet. Schreibe deinem Tischnachbarn eine kurze Nachricht in griechischen Buchstaben. Kann er sie entschlüsseln?

## Die griechische Schrift

Griechische Buchstaben	Unsere Buchstaben
α	a
β	b
γ	g
δ	d
ε	e
ζ	z
η	e
θ	th
ι	i
κ	k
λ	l
μ	m

Griechische Buchstaben	Unsere Buchstaben
ν	n
ξ	x
ο	o
π	p
ρ	r
σ	s
τ	t
υ	y / u
φ	ph / f
χ	ch
ψ	ps
ω	o

## 7. Kapitel: Alice im Wunderland

Sil-ben

### Wörter bilden

In vielen Wörtern kommt „wunder“ vor. Welche Begriffe kannst du aus den Silben bilden?

-be-

-bar-

-lich-

wun-der  
wun-dern

-ver-

-voll-

Schreibe die Wörter in dein Heft.



### Wo ist das Wunderland?

Schau dich in deiner Umgebung um! Wohinter oder worin könnte sich ein Wunderland befinden und wie sieht es aus? Erzähle in der Klasse davon oder schreibe einen kleinen Text.



### Das Kaninchen

Lies die folgenden Wörter. Welche Wie-Wörter passen nicht zu einem Kaninchen? Streiche sie durch!

klein, weiß, niedlich, stark, ängstlich, zahm, wütend, klug, alt, launisch, arrogant, verträumt, braun, gesellig, dick, gebildet



### Welche Kartenspiele kennt ihr?

Findet euch in kleinen Gruppen (4–5 Kinder) zusammen. Jede Gruppe braucht ein Kartenspiel. Welche Kartenspiele kennt ihr? Erklärt sie euch gegenseitig, falls noch nicht alle sie kennen und spielt sie gemeinsam!



# Was fressen Kaninchen?

Handys

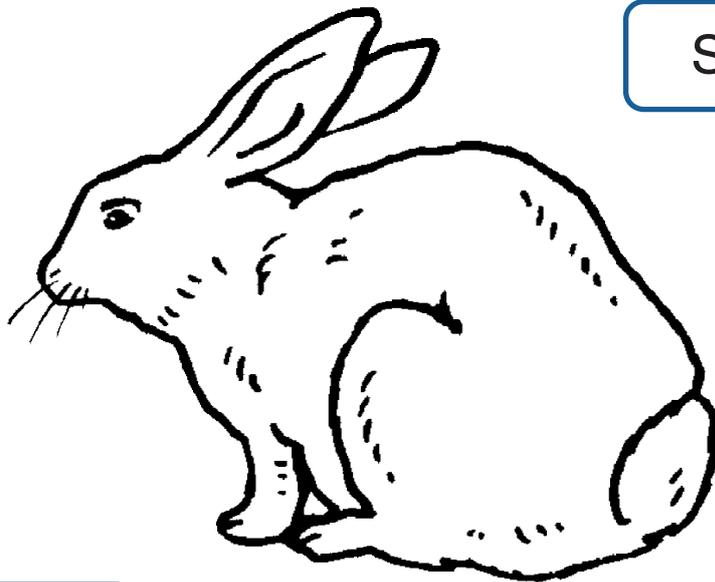
Lockenwickler

Möhren

Schnecken

Eis

Klee



Schokolade

Pommes

Gummibären

Heu

Streiche die falschen Wörter durch!

## 8. Kapitel: Rotkäppchen



### Briefe schreiben

Schreibe einen Brief an eine Figur aus dem Märchen Rotkäppchen. Wähle aus, an wen die Post gehen soll: an die Mutter, an Rotkäppchen, an den Wolf, an die Großmutter oder an den Jäger.



### Ein Korb für Oma

Stelle dir vor, du wärst Rotkäppchen und würdest deine Großmutter besuchen. Was würdest du in den Korb für sie packen? Male ein Bild von dem Korb und den Dingen, die du hineinpacken würdest.



### Rot, rot, rot ...

Kennst du diese Begriffe? Schreibe zu jedem zusammengesetzten Begriff einen Satz! Wenn du ein Wort nicht kennst, schlage im Kinderlexikon nach oder auf einer Kinderseite im Internet!

dorn

buche

auge

**Rot**

wild

wein

käppchen

kehlchen



Sil-ben

### Findest du das Lösungswort?

Aus jeder 5. Silbe des Satzes über Rotkäppchens Großmutter ergibt sich ein Lösungswort. Findest du es heraus?

**Kuchen, Wein und Radieschen mag sie besonders gern.**

# Rotkäppchen-Suchsel



Welche fünf Begriffe aus dem Märchen Rotkäppchen haben sich hier versteckt?

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

## 9. Kapitel: Peter und der Wolf

### Märchen mit Wolf gesucht!

Peter muss sich in seiner Geschichte immer wieder vor dem Wolf in Acht nehmen. In vielen Märchen gibt es einen Wolf. Kennt ihr noch andere? Erzählt euch in der Klasse davon.



### Welches Instrument passt zu dir?

In der Geschichte von Peter und dem Wolf wird jede Figur durch ein Instrument dargestellt. Welches Instrument wärest du gerne? Male es und überlege dir eine Melodie, die zu dir passt. Singe oder summe sie einem Mitschüler vor.



### Silben in Namen

Peter hat einen Namen mit zwei Silben! Suche Namen mit verschiedener Silbenanzahl

1 Silbe : Jan / \_\_\_\_\_

2 Silben: Pe-ter / \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_

3 Silben: Ni-ko-las / \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_

4 Silben: Ro-se-ma-rie / \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_

5 Silben: Ma-xi-mi-li-an / \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_

Welches Kind in deiner Klasse hat die meisten Silben im Namen? Wie viele Silben haben alle Namen in deiner Klasse zusammen?

Sil-ben

### Lieblingsmusik vorspielen!

Was ist deine Lieblingsmusik? Bringe sie mit und spiele sie in der Klasse vor. Hat noch jemand in deiner Klasse dieselbe Lieblingsmusik wie du?



# Hörspiel / Theaterstück



Hört in der Klasse gemeinsam das Hörspiel von Peter und dem Wolf oder lasst euch die Geschichte erzählen. Überlegt dann, wie ihr die Geschichte nachspielen und ein Klassentheaterstück oder ein Hörspiel einstudieren könnt. Das Ergebnis könnt ihr auf der nächsten Schulfest vorführen!

## Vorab noch ein Tipp:

Nehmt euch nicht zu schwierige und zu viele Dinge vor!

### Wichtige Schritte, damit es keinen Streit gibt:

- ☞ Sammelt auf einem Plakat Ideen für das Stück.
- ☞ Stimmt ab, welche Ideen ihr verwenden wollt.
- ☞ Überlegt, ob ihr die Ideen auch verwirklichen könnt.
- ☞ Braucht ihr Musik? Woher kommt die Musik? Von der CD? Spielt jemand von euch ein Instrument?
- ☞ Womit / wie könntet ihr die Geräusche aus dem Hörspiel nachspielen?
- ☞ Wer spielt welche Rolle? Überlegt vorher, welche Rollen es überhaupt gibt! Auch Bäume, Vögel oder Zäune können von Kindern dargestellt werden ...
- ☞ Wird ein Erzähler gebraucht? Wer ist für die Bühne und Gegenstände, die benötigt werden, zuständig? Kann vielleicht der Hausmeister helfen?
- ☞ Wie sollen eure Kostüme aussehen? Helfen Eltern euch dabei?
- ☞ Denkt rechtzeitig daran, Einladungen für die Theateraufführung zu verschicken, damit ihr auch viel Publikum und Applaus für eure Mühe bekommt!



# 10. Kapitel: Siegfried, der Drachentöter



### Wie-Wörter

Siegfried ist ein **strahlender** Held in einer **glänzenden** Rüstung. Durch die Wie-Wörter kannst du dir Dinge besser vorstellen. Suche passende Wie-Wörter für folgende Dinge:

\_\_\_\_\_ Drache

\_\_\_\_\_ Kampf

\_\_\_\_\_ Held

\_\_\_\_\_ Schwert

\_\_\_\_\_ Rüstung



### Helden gesucht!

Siegfried kämpft mit dem Drachen und ist ein richtiger Held. Auch in anderen Märchen, Sagen und Geschichten kommen Helden vor. Welche kennt ihr? Schließt euch zu viert oder zu fünft zusammen und spielt euren Mitschülern eine andere Heldengeschichte vor. Erraten sie, welche es ist?



### Teekesselchen

Drachen kennst du sowohl als Fabelwesen als auch als Papierflieger. Begriffe, die zwei verschiedene Bedeutungen haben, nennt man Teekesselchen. Welche Teekesselchen kennst du noch?

### Drachen basteln

Ein Drache ist nicht nur ein gefährliches Wesen aus dem Märchen – einen Drachen kann man natürlich auch basteln und prima bei Wind steigen lassen. Das ist überhaupt nicht schwer! Schneide aus einer Plastiktüte die Form des Drachens aus! Damit er stabil wird, klebst du auf der Rückseite mit Klebefilm Strohhalme auf – am besten entweder in der Mitte (als Kreuz) oder an den Rändern (als Rahmen) – je nachdem welche Form du dir ausgesucht hast. Nun kannst du deinen Drachen schön schmücken und bekleben. Befestige nun an den zwei äußeren Punkten eine Schnur und verknote beide Schnüre in der Mitte. An diesem Knoten kannst du nun die eigentliche Drachenschnur befestigen. Und dann kann es losgehen! Am meisten Spaß macht es, Drachen mit anderen zusammen steigen zu lassen.





# Wortautomat

Bastelt die beiden Wortautomaten zusammen, die in eurem Leserabenpaket enthalten sind. Mit ihnen könnt ihr die folgenden Aufgaben lösen.

1) Welche Wörter lassen sich mit dem Wortautomaten bilden? Schreibe die 14 Wörter auf.

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2) Füge die passenden Wörter von Aufgabe 1 in die Sätze ein.  
Tipp: Die Sätze könnten so oder so ähnlich auch in der Geschichte stehen!

Der Held hat heute noch keine \_\_\_\_\_ vollbracht.

Aber er ist ein \_\_\_\_\_, als der Drache aus dem Buch kommt.

\_\_\_\_\_ hört den \_\_\_\_\_ des Ritters und zieht ihn ins Buch zurück.

Der Leserabe wird vom Drachen gejagt.

Schnell wie eine \_\_\_\_\_ flüchtet der Leserabe über die \_\_\_\_\_.

Dabei macht er viele \_\_\_\_\_.

Der Leserabe kann den Drachen in die Falle locken. Über das \_\_\_\_\_ brüllt der Drache laut.

3) Trage die unten gesuchten Wörter aus Aufgabe 1 ein und lies das Lösungswort.

L					L								
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
b					b								
6.													

- |  |   |
|--|---|
| 1) Eine Frau, die hilft                          | 4) Er schreibt Nachrichten.                 |
| 2) Eine leckere Wurzel im Salat                  | 5) Schaltet man es ein, kommt Musik heraus. |
| 3) Ein Vogel mit einem rotem Fleck auf der Brust | 6) Man schreibt Matheaufgaben hinein.       |

# 11. Kapitel: Peter Pan

## Schatten gesucht!

Peter Pan sucht seinen Schatten. Bei Schattenspielen lassen sich mit den Händen viele tolle Figuren darstellen. Welche könnt ihr mithilfe einer Schreibtischlampe an der Wand erscheinen lassen? Gelingt euch der Leserabe oder sogar Peter Pan?



## Sil-ben

### Schiffskapitäne

Auf jedem Schiff gibt es einen Kapitän, in Silbenbooten gibt es auch immer einen! Sie heißen a, e, i, o und u. Setze in die Silbenboote den passenden Kapitän ein!

Sch\_\_ff



P\_\_t\_\_r P\_\_n



Kr\_\_k\_\_d\_\_l



Sch\_\_tt\_\_n



J\_\_ng\_\_



N\_\_mm\_\_rl\_\_nd



Setze ein:

a a a e e e e e i i i o o u

## Der doppelte Peter

In der Geschichte lernen sich Peter (Pan) und Peter (von Peter und der Wolf) kennen. Kennst du auch ein Kind mit deinem Namen in der Klasse oder in der Schule? Sprecht miteinander und fragt euch gegenseitig aus. Findet ihr noch mehr Gemeinsamkeiten außer euren gleichen Namen?



## Traumland

Peter wohnt in Nimmerland – einem Traumland. Bastelt in Gruppen eure Trauminsel! Wie sieht es dort aus? Modelliert eure Insel zunächst aus Draht, kleistert dann Zeitungen darauf und gestaltet die Insel mit Farbe, Strohhalmen, Woll- und Stoffresten, leeren Verpackungen, wie Papprollen, und vielen anderen Materialien, so wie ihr sie euch vorstellt. Dann könnt ihr noch selbstgebastelte oder gekaufte Figuren darauf setzen und fertig ist euer Nimmerland!





## Wenn ich groß bin ...

Peter Pan will nicht groß werden. Dabei ist erwachsen werden doch sehr spannend! Was willst du werden, wenn du erwachsen bist? Schreibe und male hier auf, was du einmal werden möchtest.

## 12. Kapitel: Nils Holgersson



### Gänseflug

Hast du schon einmal den Flug der Gänse am Himmel beobachtet? In welcher Form fliegen sie? Male es auf!



### Zwerg-Riese

Kennst du das Spiel „Zwerg-Riese“? Es ist ganz einfach! Eine Person gibt die Anweisungen: entweder „Riese“ oder „Zwerg“. Bei Kommando „Riese“ müssen alle gerade stehen, bei „Zwerg“ in die Hocke gehen. Der Spielleiter ruft jetzt die Anweisungen abwechselnd in schneller Abfolge! Wer eine falsche Bewegung macht, scheidet aus! Da kommt ihr ganz schön ins Schwitzen! Viel Spaß!



### Tiere verstehen

Nils Holgersson behandelt die Tiere gut und kennt ihre Sprache. Du weißt sicher auch, wie man Tiere gut behandelt.

Dazu ist es wichtig, die Sprache der Tiere zu verstehen! Was heißt es, wenn

– ein Hund knurrt?

Sie ist zufrieden und fühlt sich wohl.

– eine Katze schnurrt?

Er freut sich.

– ein Hund mit dem Schwanz wedelt?

Sie ist bereit zum Angriff.

– eine Katze einen Buckel macht?

Er droht: „Komm nicht näher“.

Verbinde die Fragen mit den richtigen Antworten!

Sil-ben

### Silben klatschen!

Sprecht die folgenden Begriffe laut und klatscht dazu. Schreibt in die Kästchen, wie oft ihr klatschen konntet!

GÄNSE  BÜCHER  HIMMEL  HOLGERSSON

LESERABE  NILS  FLIEGEN  ZIPFELMÜTZE