

in Kooperation mit

FISCHER  SAUERLÄNDER

Es fängt mit Lesen an.

Stiftung Lesen



# Comic-Lese-Audio-Abenteuer mit *Next Level* erleben

Praxisimpulse für die **Grundschule**

## Liebe Lehrkräfte, liebe pädagogische Fachkräfte,

Lesenlernen gelingt besonders gut, wenn Kinder voller Neugier in Geschichten eintauchen und Sprache als etwas Lebendiges erleben. Comics greifen die Sehgewohnheiten vieler Kinder auf: Bilder erzählen die Geschichte mit, geben Orientierung und helfen, Texte besser zu verstehen.

Hörbücher, Podcasts, QR-Codes, Tablets oder Kopfhörer gehören ebenfalls zur Lebenswelt von Kindern. Wird das Lesen von Texten auditiv unterstützt, fällt es auch Kindern mit Leseschwierigkeiten oder DaZ-Lernenden leichter.

Ein Beispiel, das beides miteinander verbindet, stellt die Buchreihe NEXT LEVEL des Fischer Sauerländer Verlags mit Comicerzählungen, didaktischen Leseaudios, Rätseln und Mitmachseiten dar. Die witzigen Comic-Leseabenteuer rund um Themen wie Magie, Grusel oder Naturwissenschaften sind in START- und PRO-LEVEL unterteilt: Die bunte Gestaltung und die größere Schrift im START-LEVEL ermöglicht einen leichten Einstieg. Für fortgeschrittene Leserinnen und Leser eignet sich das PRO-LEVEL mit kleinerer Schrift.

Zentral ist die Audiobegleitung über einen QR-Code als Brücke zum selbstständigen Lesen. Das gemeinsam mit einer Lesedidaktikerin entwickelte Prinzip ermöglicht individuelle Leseförderung auch in heterogenen Lerngruppen.

Wir laden Sie, Ihre Schülerinnen und Schüler dazu ein, gemeinsam ins Comic-Lese-Audio-Abenteuer zu starten und wünschen spannende und motivierende Erlebnisse!

## Ihre Stiftung Lesen



### 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; Fachautorin: Silke Schuster, freie Autorin · Redaktion: Petra Petzhöld · Bildnachweis: © Fischer Sauerländer · Gestaltung: Harald Walitzek, Plugin Design, Uнденheim · Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. © Stiftung Lesen, Mainz 2026

## Aufbau des Impulsmaterials

Unser Material präsentiert fächerübergreifend einsetzbare Praxisimpulse zu sechs Titeln der Reihe NEXT LEVEL. Diese lehnen sich thematisch an die Geschichten an und bieten Ihren Schülerinnen und Schülern Anreize, sich praxisnah und kreativ mit (Aus-)Sprache, Lesen und Schreiben zu beschäftigen.

Die Impulse sind mit Symbolen gekennzeichnet, wenn sie explizit Differenzierungsoptionen in heterogenen Lerngruppen bieten:



Impulse, die einfacher zu bearbeiten sind



Impulse, die anspruchsvoller sind oder mehr Zeit beanspruchen

## Lese-Audio als Unterstützung

Durch das Mitlesen des Comic-Abenteuers entwickeln Ihre Schülerinnen und Schüler ein Gefühl für Betonung, Satzmelodie, sinnvolle Pausen, Lesetempo und Aussprache – und trainieren ihre Leseflüssigkeit.

Sie können einzelne Passagen wiederholen und im eigenen Tempo Sicherheit gewinnen. So nehmen sie Sprache auditiv auf und verknüpfen sie direkt mit dem geschriebenen Text. Darüber hinaus visualisiert ein integrierter Ladebalken auf jeder Seite den Lesefortschritt und ermuntert die Kinder weiterzulesen.

Weitere Unterrichtsideen, Lese- und Medientipps gibt es hier:  
[www.stiftunglesen.de/schulportal](http://www.stiftunglesen.de/schulportal)

# Superhörnchen und der verrückte Regenmacher



START-LEVEL

PRO-LEVEL

96 Seiten, € 11,90,  
ab ca. 7 Jahren

Eichhörnchen Nelly kann sich in null Komma nichts in ein Superhörnchen verwandeln. Im passenden Kostüm nimmt sie den Kampf mit einem gefährlichen Bösewicht auf, der mit einem Regenmacher-Elixier die Welt bedroht.

Leseprobe und Audio



## Auf Wörterjagd

Die Kinder hören ein Kapitel als Lese-Audio an. Im Anschluss begeben sie sich im Comic-Lese-abenteuer auf die Suche: Bestimmte Wörter, zum Beispiel alle Nomen, Verben, Reimwörter oder Begriffe mit „sch“, werden markiert oder notiert.



Wenn Sie die Aufgabe vereinfachen möchten, können Sie Wortlisten oder farbige (Teil-) Markierungen vorgeben.



Schwieriger wird es, wenn die genannten Wortarten mit Detektivbezug gesucht werden sollen, zum Beispiel „Superkräfte“ und „Ermittlung“ oder „belauschen“ und „schleichen“.

## Spurensuche im Klassenzimmer

Wie Detektivinnen bzw. Detektive folgen die Kinder einer geheimen Spur im Klassenzimmer: Verstecken Sie kleine Rätsel, die nacheinander gelöst werden müssen. Diese können sachlich oder lustig formuliert sein und sich auf Gegenstände im Raum oder auf dem Schulgelände beziehen, wie zum Beispiel:

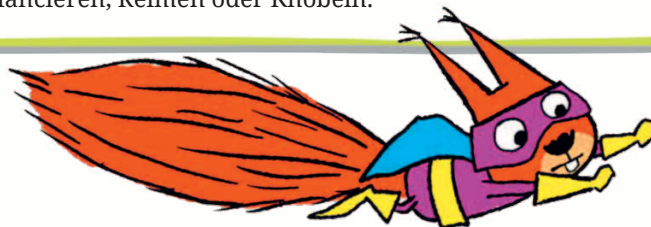


„Ich bin rund, zeige die Zeit an und hänge an der Wand“ (Uhr). „Puh! Hier riecht es nach Sportschuhen“ (Sportumkleide). Oder: „Hier landen manchmal Radiergummikrümel und Geheimnisse“ (Tisch).



„Mich findest du dort, wo Wissen in Reihen wartet und Abenteuer in aller Stille beginnen“ (Bücherregal). „Ich flattere im Wind, obwohl ich keine Flügel habe“ (Fahne). Oder: „Ohne mich würde vieles im Dunkeln bleiben“ (Licht).

Die Kinder lesen genau, kombinieren Hinweise und arbeiten zu zweit an Lösungen. Für mehr Abwechslung und Anspruch können Sie auch kleine Aufgaben in die Spurensuche einflechten, wie Flüstern, Zählen, Balancieren, Reimen oder Knobeln.



## Detektivische Steckbriefe

Die Kinder finden sich in Kleingruppen zusammen, um einen geheimen Detektivclub mit außerordentlichen Superkräften zu gründen. Welchen Namen und welches Ziel hat er?



Anschließend fertigt jedes Clubmitglied einen Steckbrief an, der folgende Punkten enthält: Deckname, echter Name, Tarnberuf, Superkräfte, Superausrüstung. Die Kinder unterstützen einander und sprechen ab, welche Superkräfte sie benötigen, um ihr Ziel zu erreichen.

## Ranzen Rocco – Magie im Gepäck



START-LEVEL PRO-LEVEL

96 Seiten, € 11,90,  
ab ca. 7 Jahren

Weil Ellis Ranzen schon wieder weg ist, bekommt sie Rocco, einen alten Ranzen. Wer hätte gedacht, dass Rocco sprechen kann und voller Magie steckt? Chaos und Spaß sind vorprogrammiert!

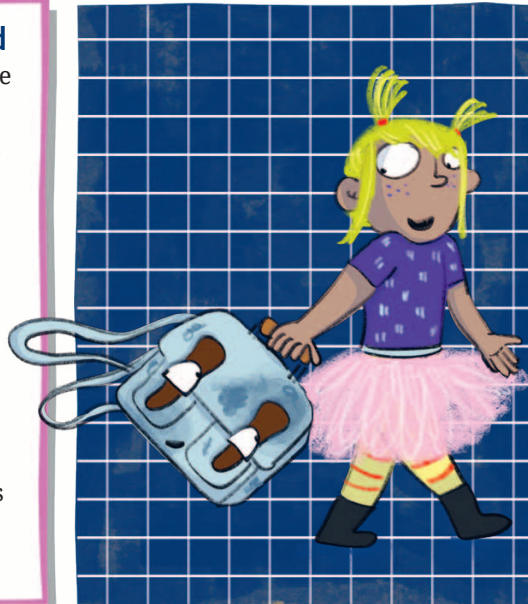
Leseprobe und Audio



### Mein magischer Gegenstand

Die Kinder verwandeln Alltagsdinge in fantastische Zauberobjekte. Ein Stift kann plötzlich Gedanken lesen oder ein Schuh eigenständig durch die Luft fliegen.

Hören und lesen Sie gemeinsam in der Klasse das Kapitel „Ich heiße Rocco“ und geben Sie dann einen Schreibanlass vor, zum Beispiel „Mein magischer Gegenstand kann ...“. Alternativ gestalten die Kinder ihren Gegenstand im Rahmen eines Kreativauftrags als Zeichnung oder kleines Modell.



### Magische Körperübungen

Hier geht es um das spielerische Entdecken von Bewegung und Körperspannung. Ausgangspunkt ist die Frage: Welche magischen, körperlichen Fähigkeiten könnte ein Zauberer oder eine Hexe haben?

 Gemeinsam probieren die Kinder ungewöhnliche Haltungen und Bewegungen aus – etwa „unsichtbar auf einem Stuhl sitzen“ (ohne echten Stuhl), „wie eingefroren schweben“, „lautlos durch den Raum gleiten“ oder „einen unsichtbaren Zauberball tragen“.

 Anschließend erfinden die Kinder eigene magische Körperübungen mit Namen und Zauberspruch. Die Übungen werden vorgeführt, beschrieben oder in kleinen Gruppen weiterentwickelt.

### Magische Tierschule

Erfundene Zauberwesen lösen gemeinsam knifflige Rechenaufgaben: Zunächst denken sich die Kinder eigene Fantasietiere aus, zum Beispiel den Funkelfuchs, die Rechenraupe oder den Blitzbiber.

 Jedes Kind malt sein Fantasietier auf ein Blatt Papier und verleiht ihm besondere Eigenschaften.

 Die Kinder erfinden zu zweit eigene Rechenrätsel. Im Anschluss lösen sie die Aufgaben der anderen Gruppen. Beispiele: „Drei Funkelfüchse sammeln zusammen 24 Zaubersterne. Wie viele hat jeder Fuchs?“ Oder: „Die Zaubereulen verlieren jede Nacht fünf Mondfedern. Gestern hatten sie 32.“

### Wünsche und Verantwortung

Im Mittelpunkt steht die Frage: Wenn du zaubern könntest – welchen Wunsch würdest du dir oder anderen erfüllen?

 Gemeinsam wird überlegt, welche Wünsche anderen helfen oder Freude machen. Dabei entstehen Gespräche über Freundschaft, Fairness und Verantwortung.

 Anschließend entwickeln die Kinder eigene Wunschzauber als kleine Geschichten, Briefe oder Audioaufnahmen. Vielleicht erzählt ein Kind von einem Zauber gegen Streit, einem fliegenden Rollstuhl oder einem Spruch, der traurige Menschen aufmuntert? Abschließend können die Kinder ihre Zaubergeschichten vortragen oder abspielen.



## Hiro und der Drache – Die magische Rikscha



START-LEVEL

PRO-LEVEL

96 Seiten, € 11,90,  
ab ca. 7 Jahren

Der Junge Hiro und der Drache Fuju schließen sich zusammen, um Hiros Bruder zu finden und Fujus Traum vom Fliegen wahr werden zu lassen. Ihre gefährliche Reise bringt Spannung und Magie mit sich!

Leseprobe und Audio



### Zauberspruch-Werkstatt

„Akatat! Dulimuli! Scheireißa pupi-mul!“: In der Zauberspruch-Werkstatt tauchen die Kinder in die geheimnisvolle Sprache einer magischen Welt ein. Hören Sie gemeinsam das erste Kapitel des Buches an. Verstehen die Kinder Drachisch?



Sie erfinden eigene Zaubersprüche aus Reimen, Fantasiewörtern und magischem „Gebrabbel“.

Eine Zaubersprache wirkt besonders magisch, wenn sie ungewöhnlich klingt, aber dennoch Spuren echter Sprache enthält. Möglichkeiten sind: bekannte Wörter leicht verändern (Zeit → Saitora; Fliegen → Flugari), Silben verdrehen oder verlängern (Komm schnell! → Komalani schellora!), weiche und geheimnisvolle Laute nutzen (sch, kr, dr, lu, ra, mi, sa, tor, nala) oder Wiederholungen einbauen (Mira mira lumina!).



Die Ergebnisse können die Kinder kreativ weiterverarbeiten, etwa in Form kleiner Comics, Zauberbücher oder Audioaufnahmen, die sie durch geheimnisvolle Hintergrundgeräusche ergänzen.



### Geometrie-Magie

Aus Kreisen, Dreiecken, Rechtecken und Ovalen entstehen magische Figuren und Gegenstände wie Zaubershüte, Drachen, Schlösser oder Zauberstäbe. Ein Dreieck wird zur Hutspitze, kleine Kreise zu Edelsteinen und Spiralen zu Zauberspiralen. Die Kinder überlegen: „Welche Kraft hat mein Zauberstab?“ Oder: „Wie sieht mein Zaubershut aus?“



Geben Sie Formen vor, um die Aufgabe zu vereinfachen.



Um die Aufgabe anspruchsvoller zu gestalten, können Sie die Anzahl der Formen begrenzen oder die Kinder selbst welche zeichnen lassen.

### Freundlichkeitszauber

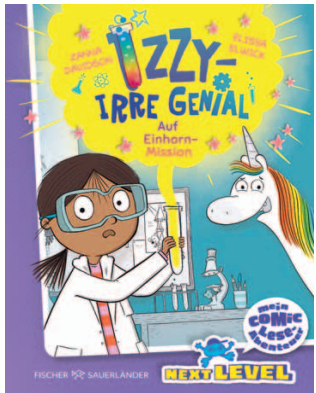
„Du und ich, wir sind Freunde und halten zusammen!“, sagt Hiro zu Fuju. Was bedeutet es, in einer Freundschaft zusammenzuhalten? Die Kinder sammeln in der Klasse ihre Ideen und teilen persönliche Erfahrungen, sofern sie das möchten.

Um einer Freundin oder einem Freund den Tag zu verschönern, gestalten sie kleine Sprüche, die gute Wünsche beinhalten. Das können Komplimente oder Mutmacher sein. Wichtig ist, dass die Botschaft verständlich und wertschätzend ist. Beispiele sind: „Du schaffst das!“ oder „Hab einen schönen Tag!“.

Die Sprüche werden gesammelt, vorgelesen oder im Klassenraum aufgehängt. Sie erinnern die Kinder im Alltag an Freundschaft, Respekt und ein positives Miteinander.



## Izzy – irre genial! Auf Einhorn-Mission



START-LEVEL PRO-LEVEL

144 Seiten, € 11,90,  
ab ca. 8 Jahren

Die wissenschaftsbegeisterte Izzy wird überraschend ins Märchenland gebracht, wo sie gemeinsam mit einer Fee und einem verrückten Einhorn eine magische Welt retten soll. Mit cleveren Experimenten löst sie die Probleme.

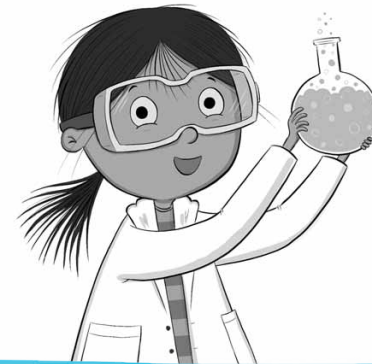
Leseprobe und Audio



### Forschungslabor

Die Kinder untersuchen spielerisch die Eigenschaften verschiedener Materialien. Gegenstände wie Korke, Büroklammern, Holzstücke, Steine oder Radiergummis werden zunächst betrachtet und anschließend in Wasser getestet.

Vor jedem Versuch überlegen die Kinder: Was glaubst du – schwimmt oder sinkt der Gegenstand? Gemeinsam beobachten sie, vergleichen die Beschaffenheit und Reaktion der Gegenstände im Wasser und überlegen, warum manche Dinge an der Oberfläche bleiben und andere untergehen. Die Ergebnisse werden gesammelt, sortiert und besprochen.



### Magische Erfinderwerkstatt

Hören und lesen Sie gemeinsam mit den Kindern das letzte Kapitel rund um einige Erfindungen von Izzy. Im Anschluss entwickeln die Kinder weitere fantasievolle Gegenstände mit besonderen Kräften, etwa einen Unsichtbarkeitshelm oder einen Flüsterstaubsauger.

 Zunächst zeichnet ein Kind seinen erfundenen Gegenstand und erklärt dem Partnerkind, was dieser alles kann. Hier sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Danach überlegt sich das Partnerkind passende Geräuschwörter zu dem Gegenstand wie „Zisch!“, „Wumm!“, „Pling!“ oder „Krkrersch!“.

 Gemeinsam erarbeiten die beiden Kinder daraus Minicomics mit Zeichnungen, Fantasienamen für die Gegenstände, Sprechblasen und Geräuschen. Bei einem Museumsgang können die Paare am Ende ihre Comics präsentieren.

### Magnet-Detektive

Was ist Magnetismus und warum wirkt er so magisch? Die Kinder erforschen die Eigenschaften verschiedener Materialien: Mit einem Magneten untersuchen sie Alltagsgegenstände wie Büroklammern, Scheren, Sicherheitsnadeln, Konservendosen, Holzklötze, Pappe oder Gummibänder.

Vor jedem Test schätzen sie, ob dieser Gegenstand wohl magnetisch ist oder nicht. Dann werden die Dinge getestet und in die Kategorien „magnetisch“ und „nicht magnetisch“ sortiert. Dabei entdecken die Kinder, dass nicht alles aus Metall automatisch magnetisch ist.

## Mystery Agents – Im Auftrag der N.A.S.E.



START-LEVEL PRO-LEVEL

128 Seiten, € 11,90,  
ab ca. 8 Jahren

Lex, Lupe und Sammy geraten gemeinsam mit dem schokoverrückten Alien Koko in ein verrücktes Abenteuer. Auf N.A.S.E., die geheime Alien-Agentenorganisation, warten Rätsel, Monster und Geheimnisse!

Leseprobe und Audio



### Abenteuergeschichte weiterschreiben

Regen Sie mit einem geheimnisvollen Satzanfang wie zum Beispiel „Als ich die alte Tür öffnete, hörte ich plötzlich ein seltsames Geräusch ...“ die Fantasie der Kinder an. Der Einstieg wird kreativ ergänzt, sodass eine spannende Geschichte entsteht. Was könnte wohl hinter der Tür verborgen sein?

Alternativ wird eine gemeinsame Kettengeschichte entwickelt: Jedes Kind schreibt einen Satz und faltet das Blatt so, dass nur der zuletzt geschriebene Satz sichtbar bleibt, und gibt es weiter. Das nächste Kind denkt sich passend dazu eine neue Wendung aus. So entsteht eine überraschende und lustige Abenteuergeschichte.

### Schattenrätsel

Wie wirken Licht und Schatten? Mit einer Taschenlampe und ausgeschnittenen Figuren oder Gegenständen werden Schatten an die Wand projiziert.

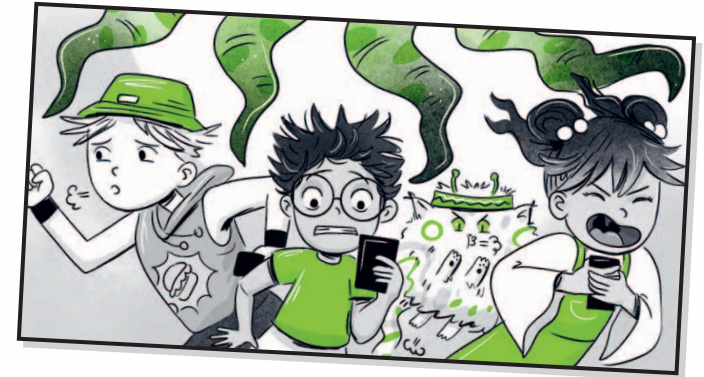


Die Kinder beobachten und überlegen gemeinsam: Was könnte das sein?

Dabei entstehen oft überraschende Vermutungen, denn kleine Veränderungen in der Entfernung oder Haltung lassen die Schatten größer, kleiner oder auch geheimnisvoll wirken.



Die Kinder können eigene Schattenfiguren gestalten und einander Rätsel stellen.



### Quatsch-Geräusche

Sprechen Sie zunächst über die lautmalerischen Worte, die im Comic-Leseabenteuer für Geräusche verwendet werden. Wie würden die Kinder diese vertonen? Wie werden diese im Lese-Audio umgesetzt?

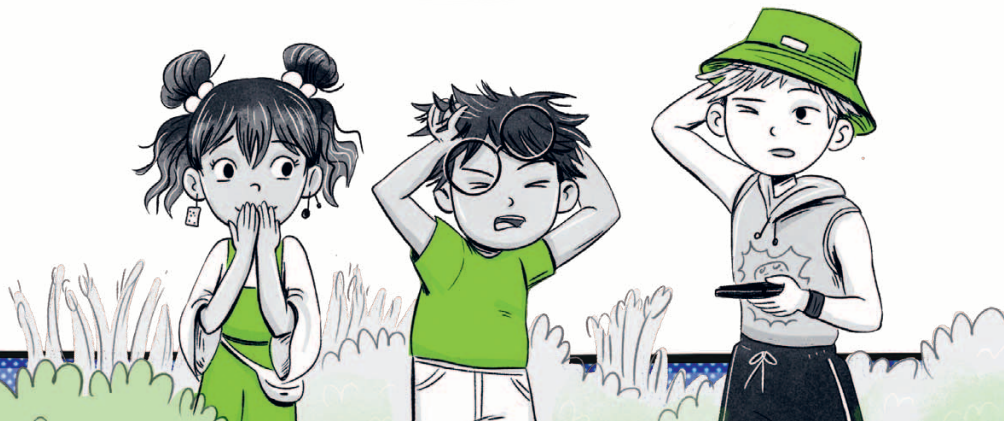
Im Anschluss denken sich die Kinder Quatsch-Geräusche wie Knabbern, Schlürfen, Kichern, Lachen, Prusten oder Schmatzen aus. Sie erzeugen die Geräusche mit ihrer Stimme oder nehmen einfache Materialien zur Hilfe. Anschließend spielen sie diese ihren Mitschülerinnen und -schülern vor.



Die Lernenden versuchen zu erraten, zu welchem Gegenstand oder welcher Handlung das Geräusch gehört.



Ihre Vorschläge können sie in eine kurze Beschreibung der Situation einflechten, zu der das Geräusch passen würde. So entstehen lustige Ideen über rätselhafte oder überraschende Situationen. Die Kinder überlegen: Was war das? Wer oder was könnte dieses Geräusch verursacht haben?



## MONSTERANDO – Grusel auf Bestellung



START-LEVEL PRO-LEVEL

128 Seiten, € 11,90,  
ab ca. 8 Jahren

Damit Milos Geburtstag doch noch ein Erfolg wird, startet der verrückte Gruseldienst mit Geist Jakob, Hexe Gilli, Monster Marla und Rabe Edgar eine schaurig-lustige Rettungsmission. Der Gruselparty steht (fast) nichts mehr im Wege!

Leseprobe und Audio



### Comic: Spuk in der Schule

Die Kinder untersuchen zu zweit die Panels im MONSTERANDO-Comic-Leseabenteuer, die Sprechblasen, Geräuschwörter und das Bild-Text-Zusammenspiel.

 Danach gestalten sie eine eigene Mini-Comicseite zum Thema: „Monsterando kommt in unsere Schule“.

 Was passiert wohl, wenn die Kinder Spuk in die Schule bestellen? Sie lassen ihrer Fantasie freien Lauf und kreieren eine Serie mit Ausrufen, kurzen Texten und Bildszenen. Das Ganze kann anschließend zu einer Comicgalerie im Klassenzimmer werden.



### Gruselwörter-Werkstatt

Die Kinder sammeln in der Klasse gruselige und komische Wörter, wie kreischen, knarren, schlottern, Spukschloss oder Hexenbesen. Ist die Gruselwörter-Werkstatt gefüllt, denken sich die Kinder in Partnerarbeit Gruselreime aus, etwa: „Vor meinem Fenster, ganz allein, stand plötzlich ein Gespensterschwein!“

 Geben Sie zur Vereinfachung Wörter vor, zu denen die Kinder etwas reimen sollen, wie zum Beispiel: Nacht, Haus, Geist, fliegen.

 Zur Differenzierung können Sie gezielt nach Adjektiven oder Nomen suchen lassen.

### Gefühle lesen

Milo ist neu an der Schule und hat noch keine Freunde gefunden. Sprechen Sie mit den Kindern über Ausgrenzung, Mut, Freundschaft und das schöne Gefühl, willkommen zu sein.

Laden Sie die Schülerinnen und Schüler dazu ein, die Perspektive zu wechseln und sich in die Gefühlswelt anderer Kinder mit unterschiedlichen Hintergründen hineinzusetzen.

Auf welche Weise würden sie ein Kind, das noch niemanden kennt, in der Klasse willkommen heißen und zu einer anstehenden Gruselparty einladen? Wie würden sie die Einladungskarte gestalten?

 Jedes Kind zeichnet und gestaltet eine Karte für ein neues Kind passend zum Gruselmotto.