

FABELN UND IHRE MERKMALE

HINWEISE FÜR DIE LEHRKRAFT

Übersicht über die Rätsel und Lösungen

★ Klasse: 5 / 6
★ Dauer: 20 Minuten

FABELN UND IHRE MERKMALE: STARTRÄTSEL

benötigte Materialien	★ Starrätsel ★ ggf. Internetzugriff (für die Recherche)	★ ggf. Taschenrechner
Lösung	Falsche Buchstaben: Lä (statt La) Fontaine, Lessing (statt Lessing), Marton (statt Martin), Phaedrup (statt Phaedrus) Name des versteckten Fabeldichters: Äsop → der letzte Buchstabe des Dichternamens befindet sich im Alphabet an Stelle: 16 Rechnung: $16 \cdot 16 = 256$	

FABELN UND IHRE MERKMALE: CODE 256

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 256	★ ggf. Internetzugriff
Lösung	⊗ = Esel (6), ♀ = Fuchs (1), ♀ = Löwe (2) Zahlen hinter den Tieren in angegebener Reihenfolge: 612	

FABELN UND IHRE MERKMALE: CODE 612

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 612
Lösung	Esel = störrisch, faul → (1) Fuchs = schlau, hinterlistig → (8) Löwe = stolz, mächtig → (3) Lamm = wehrlos → (7) Bär = gutmütig, naiv → (2) Hund Zahlen, die den drei letzten Tieren zugeordnet sind: 372

FABELN UND IHRE MERKMALE: CODE 372

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 372	★ ggf. Taschenrechner
Lösung	Bereite dich im Glück (Lö) auf das künftige Unglück vor (sung). Lösungswort: Lösung → Anzahl der Buchstaben: 6 Rechnung: $6 \cdot 6 \cdot 6 = 216$	

FABELN UND IHRE MERKMALE: CODE 216

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 216
Lösung	Nacheinander eingesetzt werden müssen: Lösung (aus Rätsel Code 372), Ausgangssituation (1), Handlung (2), Lehre (5), Gegenhandlung (3) Zahlen hinter den letzten drei Abschnitten: 253 → Abschlusscode

Für die Schatzkiste

Brüllend eilte nun der Löwe auf den Fuchs zu und ergriff ihn mit den Worten: „Der Esel ist mir gewiss, aber dich zerreiße ich wegen deiner Falschheit zuerst.“ Den Verrat benutzt man wohl, aber den Verräter liebt man doch nicht.

Äsop: Der Esel und der Fuchs. Zitiert nach: <https://www.projekt-gutenberg.org/aesop/fabeln/chap045.html> (02.03.2021)

Äsop: Der Esel und der Fuchs

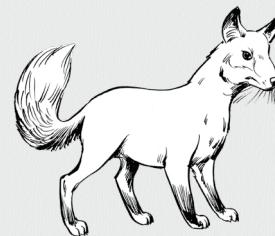
Ein Esel und ein Fuchs lebten lange freundschaftlich zusammen und gingen auch miteinander auf die Jagd. Auf einem ihrer Streifzüge kam ihnen ein Löwe so plötzlich in den Weg, daß der Fuchs fürchtete, er könne nicht mehr entfliehen. Da nahm er zu einer List seine Zuflucht. Mit erkünstelter Freundlichkeit

5 sprach er zum Löwen:

„Ich fürchte nichts von dir, großmütiger König! Kann ich dir aber mit dem Fleische meines dummen Gefährten dienen, so darfst du nur befehlen.“

Der Löwe versprach ihm Schonung, und der Fuchs führte den
10 Esel in eine Grube, in der er sich fing.

Äsop: *Der Esel und der Fuchs*. Zitiert nach: <https://www.projekt-gutenberg.org/aesop/fabeln/chap045.html> (02.03.2021)



Wie könnte die Fabel vom Esel und dem Fuchs wohl ausgehen? Natürlich könntet ihr selbst einen Schluss erfinden. Ihr könnt dieser Aufgabe aber auch entfliehen, indem ihr durch das Lösen der folgenden Rätsel den dreistelligen Abschlusscode ermittelt, der euch zum richtigen Ende führt.

Viel Spaß dabei!



FABELN UND IHRE MERKMALE: STARTRÄTSEL

Schritt 1: Bei den vier folgenden Fabeldichtern ist jeweils ein Buchstabe falsch geschrieben. Findet die falsch geschriebenen Buchstaben, um so den Namen eines weiteren Fabeldichters zu erhalten.

Schritt 2: An welcher Stelle im Alphabet befindet sich der letzte Buchstabe des Dichternamens? Multipliziert diese Zahl mit sich selbst. Das ist der Code des nächsten Rätsels.

Jean de Lä Fontaine (1621–1695)

Gottfried Ephraim Lessisg (1729–1781)

Marton Luther (1483–1546)

Phaedrup (um 20 / 15 v. Chr. – um 50 / 60 n. Chr.)

Falsche Buchstaben: _____

Name des versteckten Fabeldichters: _____

Der letzte Buchstabe des Dichternamens befindet sich im Alphabet an Stelle: _____

Rechnung: _____ • _____ = _____



FABELN UND IHRE MERKMALE: CODE 256

Schritt 1: Lest die Fabel und ordnet die drei Tiere den passenden Symbolen zu.

Schritt 2: Die Zahlen hinter den Tieren ergeben in der angegebenen Reihenfolge den Code.

Fuchs (1)

Löwe (2)

Esel (6)

Äsop: Des ♦ Anteil

Löwe, Esel und Fuchs schlossen einen Bund und gingen zusammen auf die Jagd. Als sie nun reichlich Beute gemacht hatten, befahl der ♦ dem ☺, diese unter sie zu verteilen. Der machte drei gleiche Teile und forderte den ♦ auf, sich selbst einen davon zu wählen. Da aber wurde der ♦ wild, zerriss den ☺ und befahl nun dem ♦ zu teilen. Der nun schob fast 5 die ganze Beute auf einen großen Haufen zusammen und ließ für sich selbst nur ein paar kleine Stücke über.

Da schmunzelte der ♦: „Ei, mein Bester, wer hat dich so richtig teilen gelehrt?“

Äsop: Des ♦ Anteil. Zitiert nach: <https://www.projekt-gutenberg.org/aesop/fabeln/chap002.html> (02.03.2021)

☺ = _____ ♦ = _____ ♣ = _____

Zahlen hinter den Tieren in angegebener Reihenfolge: _____



FABELN UND IHRE MERKMALE: CODE 612

Schritt 1: Findet den Weg durch die folgende Darstellung. Beginnt beim Esel. Wählt die menschliche Eigenschaft aus den beiden angrenzenden Kästchen, die der Esel in der Fabel verkörpert. Ist es „störrisch, faul“, folgt dort dem Pfeil zum Fuchs und sucht wieder in den beiden angrenzenden Kästchen die menschliche Eigenschaft, die der Fuchs in der Fabel verkörpert. Verkörpert der Esel aber die Eigenschaft „geschwätzig“, folgt ihr dem Pfeil zum Pfau. Arbeitet euch so durch, bis es nicht mehr weiter geht.

Schritt 2: Die Zahlen, die den drei letzten von euch gefundenen Tieren zugeordnet sind, bilden den Code.

Esel	geschwätzig →	(7) Pfau	ängstlich ↓
störrisch, faul ↓	(4) Rabe	unschuldig ↓	(6) Hase
(1) Fuchs	schlau, hinterlistig ↓	(4) Kranich	faul ↓
naseweis ↓	(8) Löwe	stolz, mächtig ↓	(1) Luchs
(5) Hund	treuherzig ↓	(3) Lamm	wehrlos ↓
eitel ↓	(9) Hahn	← hochmütig	(7) Bär
(4) Kranich	aufmüpfig →	(2) Dachs	gutmütig, naiv ↓
ruhig →	(2) Krähe		(2) Hund

Zahlen, die den drei letzten Tieren zugeordnet sind: _____



FABELN UND IHRE MERKMALE: CODE 372

Schritt 1: Fügt aus zwei der untenstehenden Teilsätzen die passende Fabellehre zusammen.

Schritt 2: Die beiden Silben hinter den richtigen Teilsätzen ergeben zusammen ein Wort. Zählt dessen Buchstaben und multipliziert das Ergebnis zwei Mal mit sich selbst (bei fünf Buchstaben: $5 \cdot 5 \cdot 5$).

Äsop: Der Eber und der Fuchs

Ein Fuchs sah einen Eber seine Hauer an einem Eichstamme wetzen und fragte ihn, was er da mache, da er doch keine Not, keinen Feind vor sich sehe?

„Wohl wahr“, antwortete der Eber, „aber gerade deswegen rüste ich mich zum Streit; denn wenn der Feind da ist, dann ist es Zeit zum Kampf, nicht mehr Zeit zum Zähnewetzen.“

Äsop: Der Eber und der Fuchs. Zitiert nach: <https://www.projekt-gutenberg.org/aesop/fabeln/chap031.html> (02.03.2021)

wer ein Meister werden will **lung** – Bereite dich im Glück **Lö** – vom Himmel gefallen **re**
– Früh übt sich **Hand** – Es ist noch kein Meister **Leh** – auf das künftige Unglück vor **sung**

Lehre: _____

Lösungswort: _____, Anzahl der Buchstaben des Lösungswortes: _____

Rechnung: _____ • _____ • _____ = _____



FABELN UND IHRE MERKMALE: CODE 216

Schritt 1: Bringt die folgende Fabel gedanklich in die richtige Reihenfolge. Schreibt dann die richtige Bezeichnung des Ablaufs neben den Fabeltext. Achtung: Ihr braucht noch ein Wort aus einem der vorherigen Rätsel, um die Tabelle zu vervollständigen.

Schritt 2: Die Zahlen bei den Ablaufbezeichnungen hinter den letzten drei Abschnitten aus der Tabelle ergeben den Code.

Ausgangssituation **1** – Handlung **2** – Gegenhandlung **3** – Lehre **5**

Gotthold Ephraim Lessing: Der Esel und der Wolf

Kaum war das Wort gesagt, so ward der Esel zerrissen.

Ein Esel begegnete einem hungrigen Wolfe.

„Habe Mitleiden mit mir“, sagte der zitternde Esel, „ich bin nur ein armes, krankes Tier; sieh nur, was für einen Dorn ich mir in den Fuß getreten habe!“

Mitleid ist den Mächtigen kein Grund, Gnade walten zu lassen.

„Wahrhaftig, du dauerst mich“, versetzte der Wolf, „und ich finde mich mit meinem Gewissen verbunden, dich von diesen Schmerzen zu befreien.“

Gotthold Ephraim Lessing: Der Esel und der Wolf. Zitiert nach: <https://www.projekt-gutenberg.org/lessing/fabel/fabel128.html> (02.03.2021)

Zahlen hinter den letzten drei Abschnitten: _____

HINWEISE FÜR DIE LEHRKRAFT Übersicht über die Rätsel und Lösungen

★ Klasse: 7–9
★ Dauer: 20 Minuten

PASSIV: STARTRÄTSEL

benötigte Materialien	★ Starrätsel
Lösung	Nacheinander eingesetzt werden müssen: von der Polizei (3), von der Radiomoderatorin (6), vom Arzt (4), durch die Feuerwehr (1), von der Mutter (5), von Werkhofmitarbeitern (2) Zahlen hinter den drei letzten „Tätern“: 152

PASSIV: CODE 152

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 152	★ ggf. Taschenrechner
Lösung	Objekte: den Angeklagten, das Baby, der Schüler, das Kleid, die Kühe Satzpaare: linke Spalte 6 und rechte Spalte 9, linke Spalte 2 und rechte Spalte 4, linke Spalte 8 und rechte Spalte 7, linke Spalte 5 und rechte Spalte 8, linke Spalte 4 und rechte Spalte 3 Rechnung: $69 + 24 + 87 + 58 + 43 = 281$	

PASSIV: CODE 281

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 281
Lösung	Nacheinander eingesetzt werden müssen: wird gefragt (7), ist gefragt worden (6), wurde gefragt (4), war gefragt worden (1), wird gefragt werden (3), wird gefragt worden sein (5) Zahlen hinter den letzten drei Passivformen: 135

PASSIV: CODE 135

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 135	★ ggf. Taschenrechner
Lösung	Aktivsätze: Satz 2 (ma), Satz 3 (tik), Satz 5 (ein), Satz 6 (ver), Passivsätze: Satz 1 (gram), Satz 4 (ist), Satz 7 (gnü), Satz 8 (gen), Lösungssatz: Grammatik ist ein Vergnügen. → Anzahl der Buchstaben: 24 Rechnung: $24 \cdot 24 = 576$	

PASSIV: CODE 567

benötigte Materialien	★ Rätsel Code 567	★ ggf. Taschenrechner
Lösung	<input type="checkbox"/> = Plusquamperfekt (5), ☺ = Futur I (6), ☢ = Perfekt (2) Zahlen hinter den Tempora in angegebener Reihenfolge: 562 Anzahl der Buchstaben des Wortes aus dem letzten Rätsel (Rätsel Code 135): 9 Rechnung: $562 + 9 = 571 \rightarrow$ Abschlusscode	

Für die Schatzkiste

Der ansonsten eher als zurückhaltend und gesittet bekannte ehemalige Schweizer Fußballnationaltrainer Ottmar Hitzfeld zeigte im WM-Qualifikationsspiel gegen Norwegen dem Schiedsrichter den „Stinkefinger“. Kameras haben die Szene eindeutig festgehalten und später wurde Hitzfeld dafür auch für zwei Spiele gesperrt. Seine kuriose Entschuldigung damals war: Er habe den Stinkefinger gar nicht dem Schiedsrichter gezeigt, sondern sich selbst!

Im Jahr 2006 schoss der damalige US-Vizepräsident Dick Cheney versehentlich auf den 78-jährigen Harry Whittington; die Schrotkugeln verletzten Whittington an der rechten Wange, am Hals und am Brustkorb. Wie harmlos klingt da „Whittington wurde bei Jagdunfall getroffen“? Hier erscheint der „Täter“ Cheney schon gar nicht mehr im Satz. Der Vizepräsident selbst sagte damals: „Letztlich bin ich derjenige, der den Abzug betätigte, welcher die Ladung abfeuerte, die Harry traf.“ Er stellte so eine lange Ereigniskette zwischen sich und das Ergebnis. Noch geschickter beschrieb Präsident George Bush das Ereignis: „Er hörte eine Wachtel auffliegen, drehte sich um, drückte ab und sah, dass sein Freund verwundet war.“ Und schon ist der „Täter“ nur noch Zeuge.

Verfasst einen Bericht über einen von euch verursachten Unfall, bei dem ihr euch als Verursacher sprachlich möglichst weit vom Geschehen entfernt. Ihr könnt dieser Aufgabe aber auch entfliehen, indem ihr durch das Lösen der folgenden Rätsel den dreistelligen Abschlusscode ermittelt, der euch zu einer weiteren kuriosen Entschuldigung führt.

Viel Spaß dabei!



PASSIV: STARTRÄTSEL

Schritt 1: Schreibt die folgenden Angaben der „Täter“ (das heißt der Verursacher der Handlung) in die richtigen Passivsätze.

Schritt 2: Die Zahlen der drei letzten von euch eingesetzten „Tätern“ ergeben von oben nach unten gelesen den Code.

durch die Feuerwehr ① – von Werkhofmitarbeitern ② – von der Polizei ③ – vom Arzt ④
– von der Mutter ⑤ – von der Radiomoderatorin ⑥

- Der Einbrecher wird _____ verhaftet.
 Die Nachrichten werden _____ verlesen.
 Der Patient ist _____ operiert worden.
 Der Brand wurde _____ gelöscht.
 Das Baby wird _____ gestillt.
 Der Schnee auf der Straße wurde _____ weggeräumt.

Zahlen hinter den letzten drei eingesetzten „Tätern“: _____



PASSIV: CODE 152

Schritt 1: Bestimmt in den Sätzen der linken Spalte die Objekte.

Schritt 2: Sucht, welche Objekte als Subjekte in der rechten Spalte passen und setzt sie dort ein.

Schritt 3: Bildet aus den beiden Zahlen der zusammengehörenden Spalten jeweils eine zweistellige Zahl. Die Zahl des Aktivsatzes aus der linken Spalte ist die Zehnerzahl, die andere die Einerzahl. Addiert anschließend die fünf Zahlen. Das ist der Code.

	linke Spalte	rechte Spalte	
6	Die Richterin verurteilt den Angeklagten.	_____ werden gemolken.	3
2	Der Vater wickelt das Baby frisch.	_____ wird verurteilt.	9
8	Die Lehrerin fragt den Schüler nach der Lösung.	_____ wird gewickelt.	4
5	Mit großer Sorgfalt näht der Schneider das Kleid.	_____ wird gefragt.	7
4	Jeden Morgen melkt er die Kuh.	_____ wird genäht.	8

Satzpaare: _____, _____, _____, _____, _____

Rechnung: _____ + _____ + _____ + _____ + _____ = _____



PASSIV: CODE 281

Schritt 1: Tragt die Passivformen an die richtige Stelle in der Tabelle ein.

Schritt 2: Die Zahlen der drei letzten von euch eingesetzten Passivformen ergeben von oben nach unten gelesen den Code.

war gefragt worden ① – wird gefragt ⑦ – wird gefragt werden ③
– wurde gefragt ④ – wird gefragt worden sein ⑤ – ist gefragt worden ⑥

Tempus	Aktiv	Passiv
Präsens	er, sie fragt	er, sie
Perfekt	er, sie hat gefragt	er, sie
Präteritum	er, sie fragte	er, sie
Plusquamperfekt	er, sie hatte gefragt	er, sie
Futur I	er, sie wird fragen	er, sie
Futur II	er, sie wird gefragt haben	er, sie

Zahlen hinter den letzten drei eingesetzten Passivformen: _____



PASSIV: CODE 135

Schritt 1: Kreuzt an, ob es sich bei den Sätzen um Aktiv- oder Passivsätze handelt.

Schritt 2: Die Silben neben den richtigen Kreuzchen ergeben von oben nach unten einen Satz.

Schritt 3: Zählt die Anzahl der Buchstaben des Lösungssatzes und multipliziert diese Zahl mit sich selbst. Das ist der Code.

Sätze	Aktiv	Passiv
Der Vertrag wird unterschrieben.	<input type="checkbox"/> Bes	<input type="checkbox"/> Gram
Svenja wird einen Vertrag unterschreiben.	<input type="checkbox"/> ma	<input type="checkbox"/> ser
Svenja unterschreibt den Vertrag.	<input type="checkbox"/> tik	<input type="checkbox"/> ver
Es werden Unterschriften gesammelt.	<input type="checkbox"/> als	<input type="checkbox"/> ist
Die Schülerinnen werden Unterschriften sammeln.	<input type="checkbox"/> ein	<input type="checkbox"/> ge
Die Gärtnerin wird die Hecken schneiden.	<input type="checkbox"/> ver	<input type="checkbox"/> stand
Die Hecken werden geschnitten werden.	<input type="checkbox"/> ver	<input type="checkbox"/> gnü
Die Hecken waren geschnitten worden.	<input type="checkbox"/> gab	<input type="checkbox"/> gen

Lösungssatz: _____, Anzahl der Buchstaben: _____

Rechnung: _____ • _____ = _____



PASSIV: CODE 576

Schritt 1: In der folgenden Tabelle sind für drei Tempora (Zeitformen) im Passiv jeweils zwei Beispiele angegeben. Findet heraus, um welche Tempora es sich handelt.

Schritt 2: Die Zahlen hinter den Tempusbezeichnungen ergeben in der angegebenen Reihenfolge eine dreistellige Zahl. Zählt zu dieser Zahl die Anzahl der Buchstaben des letzten Wortes aus dem Lösungssatz, den ihr in einem der vorherigen Rätsel ermittelt habt. Das ist der Code.

Präsens (1)	Perfekt (2)	Präteritum (3)
Plusquamperfekt (5)	Futur I (6)	Futur II (7)

Beispiel 1		Beispiel 2
☺	sie werden verhaftet werden	ich werde gefragt werden
☼	du bist untersucht worden	wir sind unterbrochen worden
□	ihr wart gelobt worden	du warst verdächtigt worden

= _____

= _____

= _____

Zahlen hinter den gesuchten Tempora in angegebener Reihenfolge: _____

Rechnung: _____ + _____ = _____