



# Einführung

## Grundprinzip

Eine „Entscheide du!“-Geschichte umfasst 34 Textabschnitte mit dazugehörigen Arbeitsaufträgen zur Überprüfung des Textverständnisses (jeweils im Format DIN A5).

Die Leser\*innen werden mit du angesprochen und sind selbst die Protagonist\*innen der Geschichte. Am Ende jedes Textabschnitts – außer bei den Schlussabschnitten – müssen die Leser\*innen eine inhaltliche Entscheidung fällen, zum Beispiel:

### Was tust du?

Du gehst nach links. → 2



Du gehst nach rechts. → 3



1

Die Entscheidung beeinflusst den Fortgang der Geschichte, denn bei den zwei Optionen ist jeweils genannt, welcher Textabschnitt als Nächstes gelesen werden muss, im oberen Beispiel etwa Textabschnitt 2 oder 3. Die Abschnitte sind fortlaufend nummeriert, sodass man den nächsten zu lesenden Text leicht findet.

Zu jedem Textabschnitt gibt es ein schön illustriertes Bild, welches das Erlesen des Inhalts unterstützen soll. Diese Bilder liegen auch als Bildkarten und in klein im Ausschneidebogen (siehe unten) vor. Da jedes Bild den Inhalt des Textabschnittes aufgreift und nur einmal vorkommt, sind sie leicht zuzuordnen.

Es gibt fünf unterschiedliche Schlussversionen, an denen die Geschichte ohne weitere Entscheidung endet. Sie sind durch folgendes Symbol gekennzeichnet:



Zu jedem Textabschnitt gibt es eine Karte mit jeweils vier kurzen Aufgaben, mit denen das Textverständnis überprüft wird. Die Lösungen dazu befinden sich auf der einleitenden Hinweiseite.



AB 1

## Vorbereitung

Die Entscheidungsgeschichte muss nicht für jedes Kind kopiert werden. Erstellen Sie stattdessen ein Exemplar, welches immer wieder verwendet werden kann. Wenn Sie die Seiten jeweils an der Hälfte auseinanderschneiden, können Sie Texte und Aufgaben voneinander trennen und die Aufgaben entweder auf die Rückseite der Textkarte kleben, als extra Aufgabenkarte bereitstellen oder als kleine Arbeitsblätter austeilen.

Wer über ein Laminiergerät verfügt, sollte es nutzen, um die Karten haltbarer zu machen. Die Aufgaben können dann leicht mit einem abwischbaren Folienstift bearbeitet werden. Alternativ kleben sie die Blätter auf Karton und lassen die Kinder zum Bearbeiten der Aufgaben eine Folie in passender Größe auf die Aufgabenkarten klemmen.

Zur Aufbewahrung der Karten eignet sich eine Kiste aus Karton oder ein Karteikasten in der passenden Größe. Extra bereitgestellte Auftragskarten sollten Sie darin immer hinter die passende Textkarte stecken.

## Einsatz im Unterricht

Die Entscheidungsgeschichte ist perfekt für die Freiarbeit geeignet. Schüler\*innen, die mit anderen Aufgaben fertig sind, können sie lesen. Auch in freien Lesezeiten kann die Geschichte zur Verfügung gestellt werden.

Aufgrund des gemeinsamen Beginns der Geschichte sowie der von Textabschnitt zu Textabschnitt individuelleren Weiterführung und Länge, eignet sich die Entscheidungsgeschichte aber auch gut für ein Leseprojekt oder als ganz besondere Klassenlektüre.

Wichtig ist, dass Sie am Anfang das Funktionsprinzip der „Entscheide du!“-Geschichte (siehe oben) im Klassenverband erläutern, damit die Kinder selbstständig damit umgehen können. Zum Start in das Leseprojekt können Sie den ersten Textabschnitt, den alle Kinder gemeinsam haben, im Plenum erlesen und zur Veranschaulichung die entsprechende Bildkarte (siehe unten) nutzen. Außerdem kann so auch die Arbeit mit dem Dokumentationsplan anschaulich vorgestellt und gemeinsam begonnen werden (siehe unten).



## Einführung

### Dokumentationsplan

Kopieren Sie jedem Kind am Anfang der Einheit den Dokumentationsplan und drucken Sie pro Kind jeweils eine Ausschneidevorlage mit den Bildern der Textabschnitte aus dem digitalen Zusatzmaterial (siehe Link) aus. Damit können die Kinder den Ablauf ihrer individuellen Geschichte festhalten, sich beim Weiterlesen nach einer Unterbrechung daran orientieren und für eine Präsentation visualisieren.

Beginnend mit dem Symbol der Geschichte, das oben neben die Überschrift eingeklebt wird (wie auf den Textkarten), und dem Bild zum ersten, bei allen gleichen Textabschnitt – die am besten gemeinsam aufgeklebt werden – wird nachfolgend immer das Bild des gelesenen Textabschnitts ausgeschnitten und aufgeklebt. Neben dem Bild können sich die Kinder Notizen machen.

Es ist empfehlenswert, den Dokumentationsplan und die Ausschneidevorlage zusätzlich noch etwas häufiger vorzubereiten und bei den Textkarten zur freien Verfügung anzubieten. Ein Dokumentationsplan enthält Platz für vierzehn Textabschnitte, was in den meisten Fällen ausreichen sollte. Dennoch kann es vorkommen, dass die gefällten Entscheidungen zu Texten mit mehr Textabschnitten führen. In solchen Fällen können Sie die Kinder aber auch alternativ die Bilder auf die Rückseite ihres Plans nach demselben Prinzip aufkleben lassen.

### Auftragskarten

Die Auftragskarten sind jederzeit nutzbar und für die Einzel-, Partner- bzw. Kleingruppenarbeit sowie zur Präsentation geeignet. Sie beinhalten Lesestrategien sowie verschiedene Methoden der Texterschließung und -präsentation. Stellen Sie sie den Kindern zusätzlich zur Verfügung, um sie individuell zu fördern und zu fordern.

### Bildkarten

Die Bilder zu den Geschichten gibt es farbig als Bildkarten zum kostenlosen Download (siehe Link). Nutzen Sie sie, um einzelne Textabschnitte oder die ganze Geschichte im Erzählkreis zu besprechen. Außerdem können die Kinder die Bildkarten auch für die Präsentation ihrer Geschichte nutzen.

### Präsentation

Jedes Kind hat eine individuelle Geschichte gelesen. Die Geschichten können unterschiedlich verlaufen und verschieden lang sein. Nun gibt es diverse Möglichkeiten, sie im Klassenverband zu präsentieren, zum Beispiel:

- durch eine mündliche oder schriftliche Nacherzählung (siehe Auftragskarten),
- durch einen Comic oder Bilder zum Aufhängen (siehe Auftragskarten),
- durch ein Rollenspiel in einer Kleingruppe (siehe Auftragskarten),
- durch ein Plakat, eine Wandzeitung oder ein Buch.

Hierfür kopieren Sie die Texte noch einmal, die das Kind gelesen hat. Es klebt sie in seiner gelesenen Reihenfolge auf und ergänzt evtl. die Bilder. Zusätzlich kann es stichpunktartig seine Entscheidungen oder das Geschehen kommentieren.

Name der Geschichte

Wenn du einen Textabschnitt gelesen hast, dann ergänze vorne die Nummer deines Textabschnittes, schneide das passende Bild aus der Ausschneidevorlage aus und klebe es in das leere Feld daneben. So kannst du der Reihe nach die Felder mit Bildern und Notizen füllen und deine Geschichte dokumentieren.

Bild	Notiz
<input type="checkbox"/> 1	
<input type="checkbox"/>	

Bild	Notiz
<input type="checkbox"/>	



# „Entscheide du!“-Geschichte: Klassenfahrt zur Gruselburg

Die Geschichte, die jedes Kind liest, ist abhängig von den getroffenen Entscheidungen und dadurch sehr individuell – über 650 Varianten sind möglich. Dabei gibt es keine Rückschritte auf bereits gelesene Textabschnitte. Mindestens sechs Textabschnitte müssen gelesen werden, im Maximum 19. Hier kann es empfehlenswert sein, beim 8. Lesetext (s. u.) die Entscheidungsfindung zu beeinflussen, damit die zu lesende Textmenge dem Leistungsniveau entsprechend kürzer wird ( $\rightarrow 19 \rightarrow 23 \rightarrow = 10 - 11$  Textabschnitte).

## Kürzeste Textversionen:

1→2→5→11→22→27      1→3→7→16→20→27      1→3→7→17→21→32      1→3→7→17→22→27

## Längste Textversionen:

1→3→6→2→4→10→15→19→13→7→16→14→17→21→25→29→22→31→33/→34

1→3→6→2→4→8→15→19→13→7→16→14→17→21→25→29→22→31→33/→34

1→3→6→2→5→9→15→19→13→7→16→14→17→21→25→29→22→31→33/→34

## Lösungen

- AB 1** 1. alt, einsam, düster, 2. Verstecken, 3. sonnig, 4. SCHIRMMÜTZE
- AB 2** 1. Kronleuchter, Schwert, Gemälde, 2. Eingangstür, 3. Edelmänner, Burgfräulein, Ritter, 4. dumpf
- AB 3** 1. weite Hose, kariertes Hemd, großer Schlapphut, 2. stapfen, trotten, betreten, schleichen 3. Hintereingang, 4. Ausrede
- AB 4** 1. Fliege, 2. beängstigend, 3. Das wird nicht gesagt., 4. Hände, Herz, Bauch
- AB 5** 1. Ich habe mich verhört. Es ist ein Scherz., 2. Blechritter, 3. den Schatz finden, den Schatz alleine behalten, 4. stramm gehen, sprechen
- AB 6** 1. König, 2. goldenes Waschbecken, 3. Er hat schwarze Stellen., 4. nass
- AB 7** 1. Verder-, -eingang, Garderobe, 2. Zeitung, Hut, Jacke, 3. nirgends, 4. WEN-DEL-TREP-PE
- AB 8** 1. links Fenster, rechts Türen, 2. rutschen, taumeln, schlittern, wanken, landen, 3. He, Arggg, Och, 4. ... dich in Gefahr bringen., ... die Burg sauber machen.
- AB 9** 1. Visier, 2. hereinlegen, 3. Donner, 4. Schlapphut
- AB 10** 1. Sie reparieren den Wasserhahn im Badezimmer., 2. Lärm, 3. Gang, Saal, Wand, 4. Kein Zutritt!
- AB 11** 1. Blechritter, Metallfigur, Silbermann, 2. summen, laufen, 3. geheimnisvoll, 4. Nur, wer den Schatz erkennt, darf ihn behalten.
- AB 12** 1. seifig, rutschig, klebrig, glitschig, schmierig, glatt, 2. Po, 3. glitschiges Gruselgemäuer., 4. Vorhang
- AB 13** 1. Vogelscheuche, 2. Vogel, 3. Teil der Wahrheit, 4. Sie schüttelt den Kopf. Sie glaubt dir nicht. Sie will, dass du ihr folgst.
- AB 14** 1. stocksteif, 2. Mitarbeiter der Burg, anderes Kind, 3. Affe, 4. Schattenriese
- AB 15** 1. Fernseher, Stuhl, Sofa, 2. Hemd, Fotos, 3. Datum der Woche, „Pläne“, 4. komisch, finster, bedrohlich
- AB 16** 1. Trinkglas, Rezeptbuch, Kessel, Feuer, 2. schwarz, grün, gelb, 3. schwindelig, 4. HEXENKÜCHE
- AB 17** 1. Riegel, Schloss, 2. Ratte, 3. Fenster, Tisch, Steinboden, 4. einen Tunnel graben, einen Schatz vergraben
- AB 18** 1. Schlapphut, leise Schritte, 2. Karton, 3. wird nicht gesagt, 4. herumschnüffeln, schleichen
- AB 19** 1. Das weißt du nicht., 2. summen, 3. Spinnweben, Staub, 4. ein Kitzeln
- AB 20** 1. sechs, 2. wellig, rund, 3. Burgmauer, Kinder, 4. telefonieren
- AB 21** 1. Beule, 2. alter Schlüssel, 3. Schatz, 4. Stirn, Hand, Rücken
- AB 22** 1. graues Fell mit dunklen Streifen, schwarzer Fleck über einem Auge, 2. Vor einem Fenster liegt die Katze in der Sonne., 3. Maunzl, 4. mit dem Burgverwalter
- AB 23** 1. dunkelbraun, 2. dünn, groß, 3. Der Verwalter muss Schulklassen begrüßen, ihnen die Burg zeigen und sich um noch viel mehr kümmern., 4. Du bist unerlaubt in der Wohnung der Hausmeisterin.
- AB 24** 1. giftgrün, pechschwarz, kirschrot, quittiegelb, 2. grün, 3. halbvoll, glasklar, uralt, windschief, 4. kreuz und quer
- AB 25** 1. Verlies, Kerker, 2. Quiijetsch!, 3. Stein, Staub, 4. weiß ich nicht
- AB 26** 1. Schokolade essen, 2. E-Mail, Schachtel, lächeln, zweimal, 3. Nachricht, Dose, grinsen, dreimal, 4. in sein Büro
- AB 27** 1. angespannt oder aufgereggt sein, 2. keine andere Klasse in der Burg → Renovierung, Benehmen der Hausmeisterin → Stress, Stimme aus der Rüstung → Streich; 3. Burghof, 4. grillen, lachen, singen
- AB 28** 1. passieren, balancieren, explodieren, 2. Waldmeister, 3. Fragezeichen (wird nicht gesagt), 4. heimlich
- AB 29** 1. Das wird nicht gesagt., 2. Salz, Karotten, Sahne, 3. Salzkarotten, Sahnesalz, 4. ZEITVERSCHWENDUNG
- AB 30** 1. ABENTEUERSPIEL, 2. Weil ihr nicht drinnen sein sollt., 3. BAUMSTAMM, BURGHOF, SCHIRMMÜTZE, 4. in deinem Zimmer
- AB 31** 1. am Rücken, unter dem Kinn, 2. Vierbeiner, Tier, Stubentiger, 3. vor die große Treppe, 4. Schätzchen
- AB 32** 1. Pommes, Nudeln mit Tomatensoße, Schokoladenpudding, 2. ... ist es warm., ... arbeitet ein Koch., 3. ... lagern Berge von Zutaten., ... bekommst du etwas zu essen., 4. Die Katze hat mit dem Media-Player gespielt.
- AB 33** 1. Schirmmütze, Hose (Klamotten), Kuscheltier, 2. Schatzsuche, Abend, Lagerfeuer, Preise, 3. Hausmeisterin, 4. spannend
- AB 34** 1. Katze oder Goldmünze, 2. schmieden, 3. Verstecken, 4. Bauch



1

## Klassenfahrt zur Gruselburg

Juhu, Klassenfahrt! Auf eine alte Burg soll es gehen, das klingt doch super! Aufgeregt machst du dich mit deiner Klasse und eurer Lehrerin auf die Reise. Mit dem Zug fahrt ihr in eine kleine Stadt und von dort müsst ihr einen steilen Berg hinauf wandern.

Ganz schön einsam liegt die Burg mitten im Wald und eine echte Straße gibt es hier auch nicht. Außer euch ist keine andere Gruppe auf der düsteren Burg. Drinnen ist es dunkel und kühl, aber die Zimmer sind trotzdem gemütlich.

Am ersten Nachmittag spielt ihr draußen zwischen Mauern, Brunnen und Toren Verstecken. Die Sonne brennt vom Himmel und dir wird ganz schön heiß. Als du gerade über den Hof rennst, hält dich eure Lehrerin am Arm fest. „Du bist ja schon ganz verschwitzt“, sagt sie. „Geh bitte in dein Zimmer und hole dir deine Schirmmütze.“ Was machst du?



Du antwortest: „Kein Problem!“ und gehst durch das Eingangsportal in die Burg. → 2



Du zögerst und antwortest: „Muss das sein? Es ist so gruselig da drinnen!“ → 3

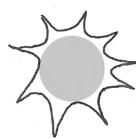


### AB 1 Klassenfahrt zur Gruselburg

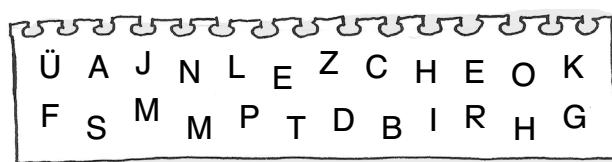
1. Wie wird die Burg beschrieben? Finde mindestens zwei Adjektive im Text und schreibe sie auf.

- 
2. Welches Spiel spielt ihr? Kreuze an.
- Fangen     Verstecken     Seilhüpfen

3. Wie ist das Wetter auf der Klassenfahrt? Kreise das passende Bild ein.



4. Was sollst du aus der Burg holen? Kreise die richtigen Buchstaben ein und schreibe das Lösungswort auf:





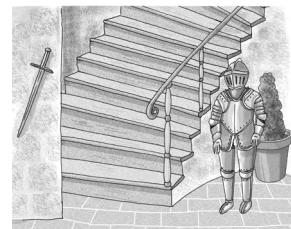
2

## Klassenfahrt zur Gruselburg

Du stehst in der schummrigen Eingangshalle der Burg. Über dir hängt ein verstaubter Kronleuchter und schaukelt im Wind, der durch die Eingangstür weht. Wenn da mal nicht das Seil reißt! Düstere Gemälde mit Goldrahmen zeigen Edelmänner, Ritter und Burgfräulein aus vergangenen Zeiten. Irgendwie findest du, dass dich alle böse angucken. Zwischen den Bildern verzieren Schwerter, Äxte und Rüstungen die Wände. Eine knarzende Holztreppe führt in den ersten Stock.

Du willst gerade nach oben gehen, da hörst du eine Stimme. Du folgst dem Geräusch – und erstarrst. Die Stimme kommt aus einer Rüstung! Steckt da drin etwa ein Ritter, der mit dir sprechen will? Das kann doch nun wirklich nicht sein! Du trittst näher und lauschst der Stimme.

Leider ist sie durch das zugeklappte Visier nur dumpf zu hören, sodass du nicht alle Wörter ganz verstehen kannst. „Hier *knister* ein *knister* groß *knister* für alle!“, ist alles, was du erlauschen kannst. Was hast du verstanden?



„Hier droht eine große Gefahr für alle!“ Natürlich willst du herausfinden, was so gefährlich ist. → 4



„Hier ruht ein großer Schatz für alle!“ Das klingt toll und du blickst dich neugierig um. → 5



AB 2

## Klassenfahrt zur Gruselburg

1. Welche Gegenstände gibt es in der Halle? Kreise sie ein.



2. Woher kommt der Wind? Kreise ein.

Geister

Klimaanlage

Eingangstür

Staubsauger

3. Welche Personen aus der Vergangenheit siehst du? Setze die Silben zu drei Wörtern zusammen und schreibe sie auf.




---



---



---

4. Wie klingt die Stimme aus der Rüstung? Kreuze an.

 gefährlich dumpf rostig



3

### Klassenfahrt zur Gruselburg

Die Lehrerin ruft die Hausmeisterin, die gerade den Rasen mäht. Die Frau trägt weite Hosen, ein kariertes Hemd und einen Schlapphut, unter dem man ihr Gesicht kaum sieht. Voll gruselig! Doch deine Lehrerin sieht das anscheinend anders. Sie bittet die Hausmeisterin, dich in die Burg zu begleiten. Die Hausmeisterin nickt und stapft los. Ergeben trottest du hinterher, während deine Freunde weiter Verstecken spielen. Haben die es gut, dass sie draußen bleiben dürfen!

Durch den Hintereingang betretet ihr die Burg. Die Hausmeisterin sagt irgendetwas zu dir, was du nicht verstehst. Du weißt: Auf keinen Fall willst du mit ihr durch das alte Gemäuer schleichen! Du brauchst dringend eine Ausrede. Du grübelst und grübelst und endlich fällt dir etwas ein.

„Entschuldigung“, beginnst du. Was machst du dann?



Du sagst: „Ich muss mal. Da vorne ist das Klo, ja?“, und lässt die Hausmeisterin stehen. → 6



Du sagst: „Ich muss mir kurz den Schuh binden. Gehen Sie schon mal vor.“, und wartest, bis die Hausmeisterin weg ist. → 7



AB 3

### Klassenfahrt zur Gruselburg

1. Wie sieht die Hausmeisterin aus?  
Male ihre Kleidung.
2. Im Text kommen mehrere Wörter für „gehen“ vor.  
Finde sie und schreibe sie auf.

---



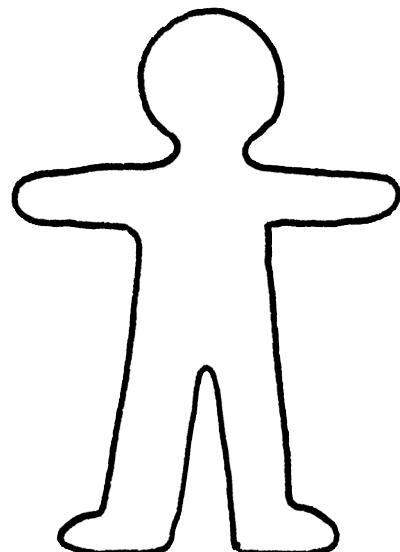
---

3. Wo betretet ihr die Burg? Kreuze an.

Hintertor  Hintereingang  Haupttür

4. Am Ende des Textes grübelst du. Was willst du finden?  
Schreibe das fehlende Wort auf.

Eine \_\_\_\_\_ ist eine Begründung, die nicht wirklich zutrifft.





# „Entscheide du!“-Geschichte: Abenteuer im Märchenland

Das Leseerlebnis ist bei dieser Entscheidungsgeschichte sehr individuell, nachdem die Geschichten von den getroffenen Entscheidungen der Leser\*innen abhängig und über 650 Varianten möglich sind. Mindestens fünf Textabschnitte müssen gelesen werden, im Maximum 22. Hier kann es empfehlenswert sein, beim 7. Lesetext (s. u.) die Entscheidungsfindung zu lenken, damit die zu lesende Textmenge dem Leistungsniveau entsprechend kürzer wird ( $\rightarrow 9 \rightarrow 22 \rightarrow = 9-12$  Textabschnitte).

Wichtig: Bei dieser Geschichte kann es zu Rückschritten auf bereits gelesene Textabschnitte (Nr. 6, 7, 17, 19 und 23) kommen. Die Kinder sollten wissen, dass sie sich in solch einem Fall anders als zuvor entscheiden müssen. Der Dokumentationsplan hilft dabei.

## Kürzeste Textversionen:

1→3→6→23→34    1→3→7→22→32    1→3→7→22→26→32    1→3→7→11→22→32  
1→2→4→8→22→32    1→2→4→7→22→32    1→2→5→12→19→33    1→2→5→9→22→32

## Längste Textversionen:

1→2→4→8→13→5→9→14→17→18→19→23→21→7→11→6→10→16→20→24→27→31→34

## Lösungen

- AB 1** 1. Du weißt es nicht., 2. Himmelbett, 3. blau, 4. Kerzenleuchter, Kissen, Nachttopf (Schüssel)
- AB 2** 1. Du bist dir nicht sicher., 2. Büsche, Gras, 3. leuchtend rot, tiefblau, 4. Stunden
- AB 3** 1. Himmelbett, Schrank, Sessel, Kamin, Zimmertür, 2. abklopfen, 3. hohl, 4. hinter einem Bild
- AB 4** 1. von einem dicken Baum aus, 2. Frauen, Männer, Kinder, 3. goldene Münzen, 4. Brüte
- AB 5** 1. kniehohes Gras, 2. Elfen, Schmetterlinge, Bienen, 3. schwarzes Fell, goldenes Horn, 4. am Rand der Lichtung
- AB 6** 1. Laterne, 2. Ich stoße mir den Kopf an einem Stein aus der Wand., 3. aufgeregt, 4. Gabelungen, Gabeln
- AB 7** 1. dick, dünn, uralt, brandneu, 2. Spiegel, Bilder, Landkarten, 3. ... man mit dem Buch reisen kann., 4. Spiegel
- AB 8** 1. Ich überlege, ob ich doch besser abhauen sollte., 2. ein Kind, 3. Sie wollen dich ausrauben., 4. PFEFFERBEIßER
- AB 9** 1. schnauben, brummeln, wiehern, 2. ... mit dem Einhorn reden., 3. Blume, 4. normal, silbern, zuckerig
- AB 10** 1. Tropfsteine, 2. Nein, aber der Drache am Seeufer sieht aus wie ein Berg., 3. liegen, schlafen, atmen, 4. Mücke
- AB 11** 1. rundes Gesicht mit Pferdeschwanz, spitzem Bart und Brille, 2. Quatsch, 3. Yin-Yang, 4. Wie komme ich nach Hause?
- AB 12** 1. rosa, himmelblau, hellgelb, zartgrau, 2. kunterbunt, 3. ... dass du die Blüten kaputt machst., ... dass du einen Schatten wirfst., 4. Märien
- AB 13** 1. verlieren, verschicken, 2. die Frau mit der Pfeife, 3. Schweinchen mit spitzen Ohren, geradem Schwanz und ellenlangen Beinen, 4. Höhle
- AB 14** 1. Nora, 2. sprechen, fliegen, Fragen beantworten, 3. individuelle Antwort, 4. gelbe Blumen, Grashalme, Klee
- AB 15** 1. pusten, 2. Die Mücke taumelt davon und landet im See., 3. Nase, Ohren, 4. glitzern, schimmern, strahlen, glänzen
- AB 16** 1. taumeln, schlucken, füllen, 2. tropf-, klatsch-, klitschnass, 3. Spucke, Wasser, 4. Oma
- AB 17** 1. tief-, raben-, pechschwarz, 2. Heimweh, 3. Das Einhorn lässt sich an der Wange streicheln., 4. Bach, Höhle
- AB 18** 1. wie festgeklebt, 2. Feen, Bienen, 3. hinter dir: Schloss, vor dir: Berge, 4. finster
- AB 19** 1. Gold, Edelsteine, Silber, 2. sehr groß, 3. Krone, Goldmünzen, Becher, Kette, 4. Der Ring liegt in einer kleinen, verzierten Holzkiste mit der Aufschrift „Magischer Ring“.
- AB 20** 1. Er ist fast so groß wie die Höhle., 2. rot-grün, 3. schnurren, 4. Mückenstich, Tropfstein, Zauberkraft
- AB 21** 1. Grün, warm, hügelig; grau, schroff, felsig, 2. 3. 3. freundlich, 4. Kleinling; individuelle Antwort
- AB 22** 1. glückern, sprudeln, 2. Muscheln, Krebse, Libellen, Fische, 3. Durst, Hunger, 4. individuelles Bild
- AB 23** 1. schwarz, finster, düster., 2. Meer, 3. Bach, 4. Wegweiser aus Holz, der in zwei verschiedene Richtungen zeigt.
- AB 24** 1. Schuppen, 2. Der Drache fliegt sehr hoch, fast in den Wolken., 3. harmlos, 4. Bergwiese
- AB 25** 1. sich vor Lachen duschen, sich gerade lachen, in Gelächter explodieren, faxen, 2. sich vor Lachen kugeln, sich schieflachen, in Gelächter ausbrechen, feixen, 3. sich über jemanden lustig machen, 4. Berge beben
- AB 26** 1. erschreckt, 2. staunen, 3. 3, 4. Das weißt du nicht.
- AB 27** 1. neu, unversehrt, braun, glatt, 2. Hut, Zauberstab, 3. Landkarte, Papierrolle, Bergbach, 4. individuelle Antworten
- AB 28** 1. Leder, 2. mehrere Jahrhunderte, 3. das eigene Zimmer mit Bett und Spielsachen, 4. Das Loch des Steins wird immer größer und ich gehe hindurch.
- AB 29** 1. schön, flach, bergig, steil, 2. müde, einsam, hungrig, 3. Wiese, 4. Brief, Hinweis auf den Heimweg, Landkarte
- AB 30** 1. müde, verschwitzt, rot, zerzaust, 2. rausgestreckte Zunge, 3. grüne Haut, silberne Lippen, Haare wie Algen, 4. Blubbeldi!
- AB 31** 1. hellblaues Holzhaus mit roten Fensterläden, 2. Feelix, Fee, 3. Fensterläden, Kartoffelschäler, Zipfelmütze, 4. Wunsch
- AB 32** 1. tief-, blut-, dunkel-, knallrot, 2. ein Stein, 3. Käfer, 4. ... voller Magie.
- AB 33** 1. golden mit drei Sternen, 2. sich drehen, dich blenden, 3. Mini-Karussell, 4. Sekunden
- AB 34** 1. waten, 2. du kannst atmen, du wirst nicht nass, 3. grün, dämmrig, 4. Wildwasserbahn



Schließlich kommst du an einen Bach. Das Wasser sprudelt und gluckert. Es ist so klar, dass du auf dem sandigen Boden Fische, Muscheln und Krebse sehen kannst. Am Ufer flattern Libellen umher. Das ist der perfekte Ort für eine Pause!

Du setzt dich hin und ziehst Schuhe und Strümpfe aus.

Mit dem großen Zeh testest du vorsichtig das Wasser. Iiih, ist das kalt! Aber auch sehr angenehm. Eine Weile plätscherst du mit den Füßen im Bach und ruhst dich einfach nur aus. Dann merkst du, dass dein Magen rumpelt und dein Mund ganz trocken ist. Du brauchst dringend etwas zu essen und zu trinken! Das Wasser vor dir sieht klar und sauber aus und am Ufer wachsen leuchtend rote Beeren. Du kennst sie von zu Hause und weißt, dass sie nicht giftig sind. Die Frage ist nur: Was sollst du zuerst tun?



Du trinkst Wasser aus dem Bach. → 26



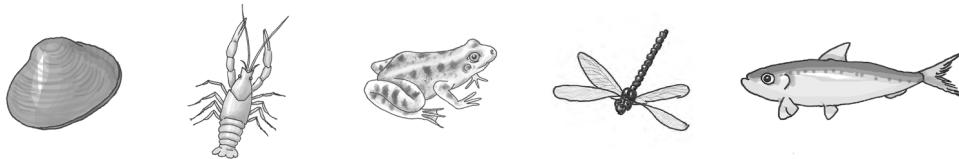
Du isst von den Beeren. → 32



1. Welche Verben beschreiben im Text die Bewegung des Wassers? Kreise ein.

gluckern      glucksen      sprudeln      brausen      sprühen

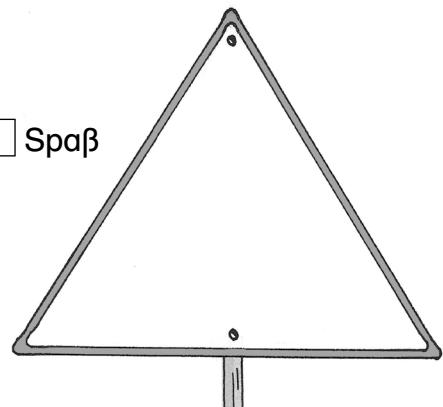
2. Welche Tiere gibt es am und im Bach? Kreise ein.



3. Was hast du in der Geschichte gerade? Kreuze an.

Durst       Langeweile       Hunger       Spaß

4. Man soll in der Natur nichts essen, was man nicht kennt.  
Schreibe und male ein Warnschild.

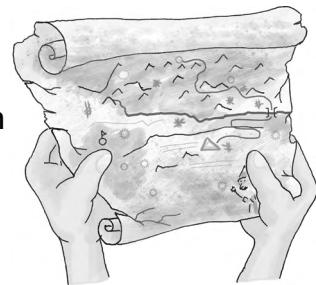




In der Hand hältst du eine Papierrolle. Sie ist alt, gelb, brüchig und du musst sie sehr vorsichtig öffnen. Linien, Zacken, grüne Felder und komische Zeichen sind darauf. He, das ist eine Landkarte! Kann sie dich durch das Märchenland führen? Vielleicht sogar nach Hause?

Du studierst die Karte genauer. Ganz oben erkennst du die Landschaft, in der du dich befindest. Weit unten ist ein magisches Wesen gezeichnet: eine Figur mit spitzem Hut und Zauberstab. Eine Fee! Sicher könnte sie dir drei Wünsche erfüllen, das machen Feen doch so. Dann möchtest du dreimal nach Hause.

Die Strecke zur Fee sieht allerdings ziemlich weit aus. Fröhlich marschierst du los und folgst dem Weg auf der Karte. Irgendwann kommst du an einen Bergbach, der strudelnd zu Tal rauscht. Wenn du hinüber könntest, würdest du viel schneller zur Fee kommen. Doch der Bach sieht mit seinen Felsen, Strudeln und Stromschnellen nicht ungefährlich aus. Was tust du?



Du folgst dem Weg, der dich in einem großen Bogen am Ufer entlangführt. → 31



Du läufst ins Wasser, um die Abkürzung durch den Bach zu nehmen. → 34



1. Wie ist die Karte? Streiche immer das falsche Adjektiv durch.

neu/alt      unversehrt/brüchig      gelb/braun      glatt/gerollt

2. Was besitzt die Fee? Kreise die passenden Bilder ein.



3. Welche Wörter kommen in der Geschichte vor?

Verbinde immer zwei Wörter zu einem zusammengesetzten Wort.

BACH	LAND
PAPIER	BERG
KARTE	ROLLE

4. Welche drei Wünsche hast du in Wirklichkeit? Schreibe auf.

- 1) \_\_\_\_\_
- 2) \_\_\_\_\_
- 3) \_\_\_\_\_



31

## Abenteuer im Märchenland

Nach einer langen Wanderung erreichst du die Stelle, an der auf der Karte die Fee eingezeichnet ist. Vor dir liegen ein See und ein hellblaues Holzhaus mit roten Fensterläden. Davor sitzt ein junger Mann mit Zipfelmütze und schält Kartoffeln. „Guten Tag“, sagst du. „Ich suche die gute Fee.“

Der Mann fängt an zu lachen. „Wie bitte? Das ist doch hier kein Märchenland!“

Nicht? Das weißt du allerdings besser. „Doch, ist es“, sagst du.

„Und hier soll eine gute Fee wohnen. Wo ist sie?“

Da verwandelt sich der Mann. Seine Mütze wird zum spitzen Hut und der Kartoffelschäler zum Zauberstab. Er selbst sieht plötzlich sehr magisch aus. „Ich bin Feelix“, sagt er. „Weil du an mich geglaubt hast, erfülle ich dir einen einzigen Wunsch. Was möchtest du?“

Da musst du gar nicht lange überlegen. „Nach Hause!“, rufst du. Feelix schwingt seinen Zauberstab ...



... und im nächsten Augenblick bist du wieder zu Hause. Gut gemacht!



AB 31

## Abenteuer im Märchenland

1. Welche Farbe hat das Haus?

Male es aus.



2. Wie heißt der Bewohner des Hauses und welches Wort versteckt sich in dem Namen?

Schreibe in die Lücken.

Er heißt \_\_\_\_\_ . In dem Namen steckt das Wort \_\_\_\_\_ .

3. Welche Wörter kommen in der Geschichte vor?

Verbinde immer zwei Wörter zu einem zusammengesetzten Wort.

SCHÄLER	WUNSCH	FENSTER
MÜTZE	ZIPFEL	
LÄDEN	KARTOFFEL	

4. Welches Wort bleibt in Aufgabe 3 übrig? Schreibe es in die Lücke.

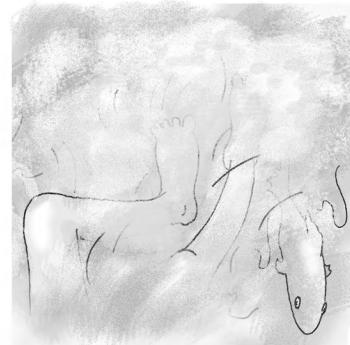
Du bekommst einen einzigen \_\_\_\_\_ erfüllt.



Du watest in das kalte Wasser. Es sprudelt um deine Füße, erst nur wenig, dann immer stärker. Eine hohe Welle reißt dich von den Beinen. Platsch! Du fliegst ins Wasser. Das Merkwürdige ist: Du wirst nicht nass und auch das Atmen ist kein Problem. Es ist, als wärst du in einer Tunnelrutsche gelandet.

Das Licht ist grün und dämmrig. Ab und zu schwimmt ein Fisch an dir vorbei. Rasend schnell zischt du durch das Wasser. Links, hui! Rechts, ui! Runter, hey! Noch eine Kurve, jaaa, und sogar ein Stückchen nach oben ... das ist ja besser als die Wildwasserbahn im Freizeitpark!

Nun siehst du eine lange Abfahrt vor dir. Du rutschst immer schneller und wilder. Du hältst dir die Hände vor die Augen – und plötzlich wird alles friedlich. Du sitzt ruhig und um dich herum ist es hell. Du nimmst die Hände von den Augen, blinzelst ...

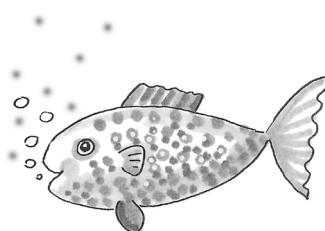


... und bist zu Hause in deinem Zimmer. Gut gemacht!



1. Was tust du im Wasser? Kreuze an.

- warten     waten     watscheln



2. Was ist im Wasser merkwürdig? Kreuze an.

- Du kannst schwimmen.     Du kannst atmen.  
 Du wirst nicht nass.     Du kannst Fische sehen.

3. Wie ist es im Wasser? Kreise ein.

nass    wild    grün    dämmrig    blau

4. Womit wird das Rutschen im Wasser verglichen? Verbinde die richtigen Wörter.

Wald

wasser

Wild

wissen

bahn

Welt



