



Ab 7 Jahren

DUDEN

LESERÄTSEL FÜR MUTIGE KINDER

Magischer Zauberwald



Hallo Freund der Magie,

du bist mutig und liebst die Welt von Zauberern, Hexen und Elfen? Dann komm mit in den Zauberwald und lerne seine unheimlichen Bewohner kennen! Rätsele dich von Seite zu Seite durch Buchstaben und Wörter und bringe in Ordnung, was freche Kobolde und listige Hexen durcheinandergebracht haben!

ZUGABE

Auf manchen Seiten gibt es eine Zugabe, die besonders Spaß macht.

FÜR EXTRAMUTIGE

Und auf den Extramutig-Seiten darfst du zeigen, dass du jede noch so magische Aufgabe lösen kannst.



Hast du das Rätsel auf einer Seite geknackt, darfst du zur Belohnung einen Sticker auf das runde Feld kleben.



Für die Reise durch den Zauberwald benötigst du deinen Kopf und Stifte in verschiedenen Farben. Bist du bereit? Dann kann es losgehen!

Liebe Eltern, in diesem Heft übt Ihr Kind spielerisch das Lesen und erweitert seinen Wortschatz. Los geht es mit einfachen Buchstabenrätseln, es folgen Rätsel mit Wörtern, Sätzen und kurzen Texten. Dabei werden die Aufgaben nach und nach schwieriger. Man kann das Heft von vorne bis hinten durchknobeln oder sich gezielt Rätsel aussuchen. Hilfreich ist es, wenn Sie die Aufgabenstellung mit Ihrem Kind gemeinsam lesen. Wenn es mal nicht weitergeht, helfen die Lösungen ab Seite 64. Viel Spaß im Zauberwald!

Im Hexenkessel brodelt es. Suche alle X und x.
Kreise sie ein.



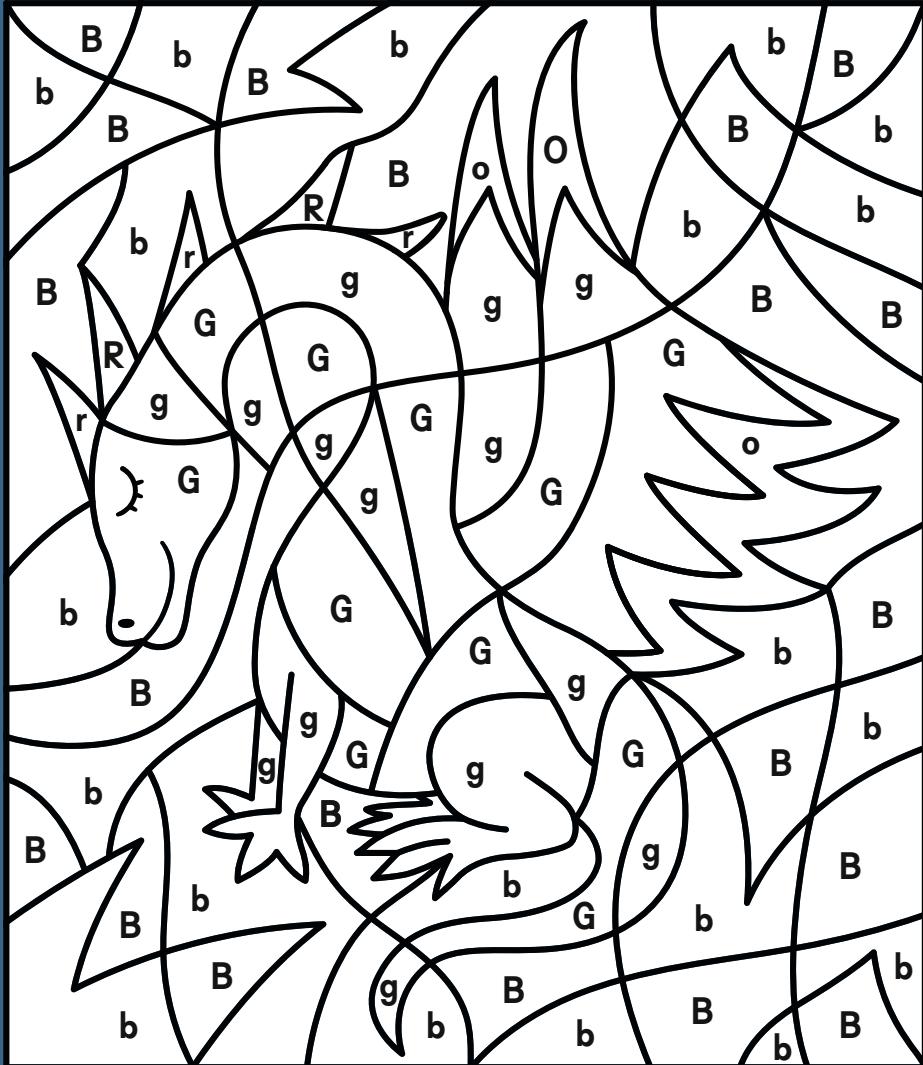
Prinzessin Fürchtenix reitet durch den Zauberwald.
Folge den Buchstaben **D** und **d**.
Wo landet die Prinzessin?



Hokuspokus, zeige dich!

Male die Felder in den richtigen Farben an.

6



G/g = grün; B/b = blau; O/o = orange; R/r = rosa



FÜR EXTRAMUTIGE

Welcher Buchstabe kommt auf jedem Zauberpilz vor?
Kreise ihn ein.



Mein Tipp:
Schau genau
hin!

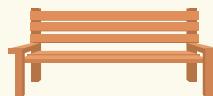


Die Waldfee will es wissen:
Welches Bild passt zu dem Wortanfang?
Kreise es ein.

Wo



Ba



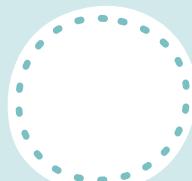
Hu



Fi



Ka



Drache Alma sammelt Dinge mit **a**.
Kreuze sie an.



15

ZUGABE

Was spielt Alma am liebsten?
Kreise ein.

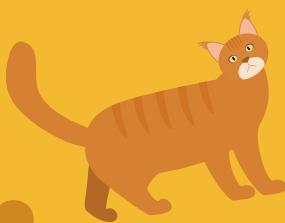


FÜR EXTRAMUTIGE

Zauberer Zacharias mag einen Buchstaben besonders gern.
Welchen? Schreibe ihn in das Kästchen.



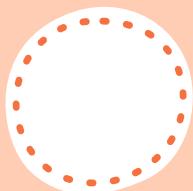
Mein Tipp: Der
Buchstabe kommt in
jedem Wort vor.



Wo hat der Zwerg seinen Schatz versteckt?
Trage jeden Anfangsbuchstaben in das richtige
Kästchen ein, dann weißt du es.

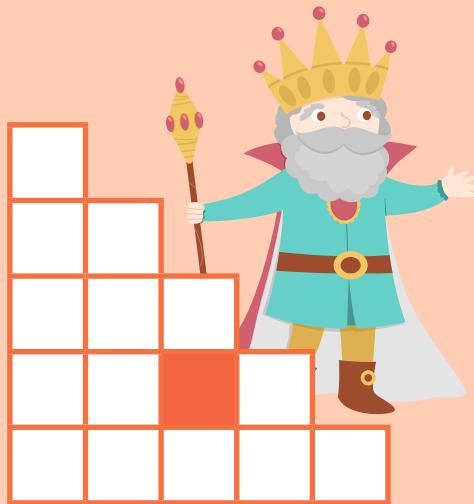
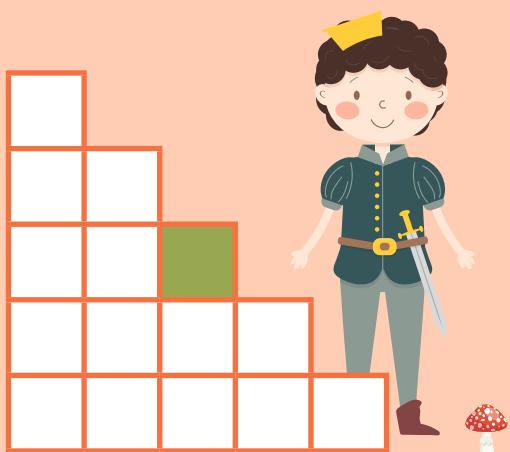
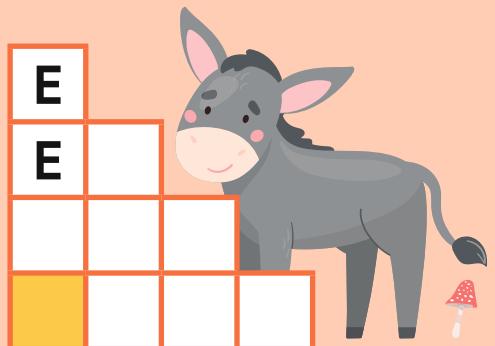
A horizontal row of five empty white squares, intended for the player to write letters into.

Mein Tipp:
Sprich die
Wörter laut!



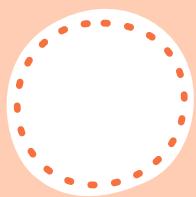
18

Baue Wörter. Beginne oben. Schreibe in jede Zeile den nächsten Buchstaben, bis das ganze Wort dasteht.



ZUGABE

Wer wohnt im Zaubersee? Trage die Buchstaben aus den farbigen Kästchen richtig ein.



Zwerg Zederik mag Reime.

Welche Wörter reimen sich? Verbinde Bild und Wort.



Fliege



Hose

Locke

26



Wanne

Wiese

Traum



Bei mir hält jeder Reim
so gut wie ein Klecks Leim.

Der weise Drache Dario findet für jede Lücke den passenden Buchstaben. Du auch?
Trage ein, was fehlt.

Bir__e

Fr__sch

Man__el

__ütze

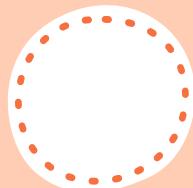
K__tze

Re__en

27



ZUGABE



Welchen Tag mag Dario am liebsten?
Lies die eingesetzten Buchstaben von links nach rechts unten.

--	--	--	--

Lies die Wörter. Schreibe dann zu jedem Bild das richtige Wort in die Kästchen.

Brunnen

Schwert

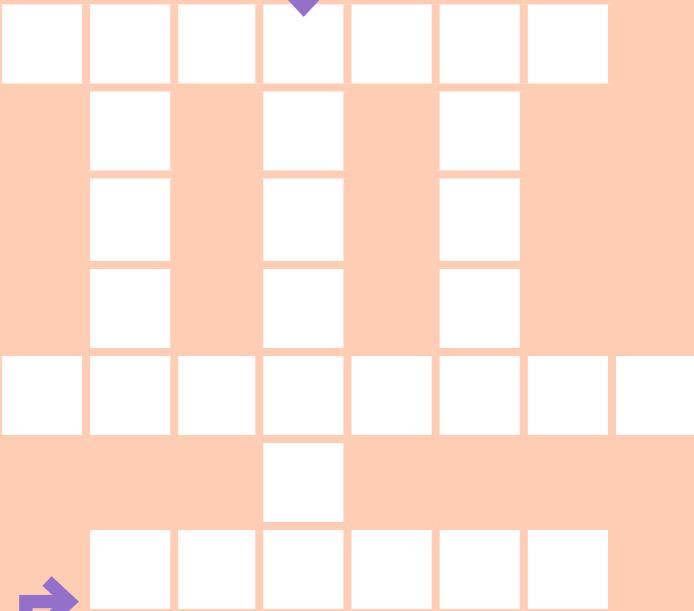
Prinzessin

Schloss

Kutsche

Ritter

Krone



Wie fühlt sich der Zwerg?
Trage die passenden Buchstaben ein.
Lies sie von oben nach unten.



u



p



e



T

Ich bin müde.

Ich bin wütend.

Ich bin fröhlich.

Ich bin traurig.

Ich bin verliebt.



l



Welche Blume
liebe ich?

Geh mit Katze Kabira durch den Tag.
Schau dir die Bilder an und ordne die Sätze.
Trage die richtigen Zahlen ein.



Kabira arbeitet.

Die Katze Kabira steht auf und duscht.

Abends schaut Kabira einen Film an.

Müde legt sich Kabira ins Bett.

Kabira frühstückt.

Lies den Text. Beantworte die Fragen.

Der Ritter steht vor dem Drachen.

Mutig hält er sein Schwert.

Doch der Drache will lieber schlafen.

Da geht der Ritter nach Hause.



Wer steht vor dem Drachen?

Was hält der Ritter?

Was will der Drache?



Was passiert, wenn Hexe Knuspel hext?
Lies den Text. Kreise die passende Überschrift ein.

Hexe Knuspel hext.

Es soll Schokolade regnen.

Sie schaut zum Himmel.

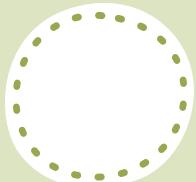
Erbsen fallen aus den Wolken.

Die Hexe hat sich verhext.

Der kleine Vogel

Hexen ist schwer

Der Wecker



FÜR EXTRAMUTIGE

Was geschieht nacheinander?

Nummeriere die Sätze in der richtigen Reihenfolge.

- Ein Flaschengeist kommt hervor.
- Oger Olaf findet eine Flasche.
- Olaf bekommt Angst und rennt weg.
- Olaf zieht den Korken heraus.
- Er wird größer und größer.



IMPRESSUM

Redaktionelle Leitung Constanze Schöder

Redaktion und Lektorat Eva Günkinger

Autorinnen Janine Eck, Ulrike Rogler

Layout und Satz formlabor, Hamburg

Umschlaggestaltung 2issue, München

Umschlagabbildungen Shutterstock:

Bigmouse108 (Drache), GreenSkyStudio (Drachenei),

Lana Palyanova (Zauberer mit Kessel), ONYXprj (Einhorn),

SofiaV (Troll); adobe.stock.com: Isabella (Wald)

www.duden.de

www.cornelsen.de

1. Auflage, 1. Druck 2024

© 2024 Cornelsen Verlag GmbH, Berlin

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis zu §§ 60 a, 60 b UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung an Schulen oder in Unterrichts- und Lehrmedien (§ 60 b Abs. 3 UrhG) vervielfältigt, insbesondere kopiert oder eingescannt, verbreitet oder in ein Netzwerk eingestellt oder sonst öffentlich zugänglich gemacht oder wiedergegeben werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und anderen Bildungseinrichtungen.

Das Wort **Duden** ist für die Cornelsen Verlag GmbH als Marke geschützt.

Druck: H. Heenemann, Berlin

ISBN: 978-3-411-78056-3



PEFC zertifiziert

Dieses Produkt stammt aus nachhaltig bewirtschafteten Wäldern und kontrollierten Quellen.

www.pefc.de

