

Der Leserabe auf Schatzsuche



Silbenmethode mit
Silbentrenner®

Das Leseheft zum Leseraben-
Geschichten-Spiel 2015
mit Texten von THiLO

Inhalt

Die Geschichte

- | | |
|-----------------------------|----|
| 1. Kaputter Motor | 2 |
| 2. Tanne mit zwei Spitzen | 4 |
| 3. Willibald der Zwölfte | 6 |
| 4. Noch ein schlechter Reim | 8 |
| 5. Ein fairer Tausch | 10 |
| 6. Mitternacht | 12 |
| 7. Geisterstunde | 14 |
| 8. Ein neues Rätsel | 16 |
| 9. Ein Mann ohne Alter | 18 |
| 10. Falscher richtiger Reim | 20 |
| 11. Brief von Holzbein | 22 |
| 12. Lesen zahlt sich aus | 24 |

Die Rätselfragen

26

Die Lösungskarte

30

Impressum

Herausgeber und Verleger: Stiftung Lesen, Römerwall 40, 55131 Mainz, www.stiftunglesen.de

Verantwortlich: Dr. Jörg F. Maas · **Programme und Projekte:** Sabine Uehlein · **Redaktion:** Miriam Holstein

Mitarbeit: Lea Zander · **Texte Leseraben-Geschichte:** THiLO · **Leserabenillustrationen:** Heribert Schulmeyer

Gestaltung: Plugin Design, Harald Walitzek, Undenheim · **Druck:** Dinges & Frick GmbH, Medientechnik - Drucktechnik - Verlag, Greifstraße 4, 65199 Wiesbaden; **Auflage:** 10.000 Exemplare

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten; © Stiftung Lesen, Mainz 2015
Das Geschichtenheft darf für Unterrichtszwecke vervielfältigt werden.

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.

Für das Leseraben-Geschichten-Spiel hat der Autor THiLO extra eine Geschichte erfunden. Darin unternimmt der Leserabe eine spannende Schatzsuche.

Was ihm genau dabei passiert, erfahrt ihr in den nächsten Wochen, wenn ihr in der Klasse das Leseraben-Geschichten-Spiel spielt und zu jedem der zwölf Kapitel die kniffligen Fragen am Ende dieses Hefts beantwortet.

Viel Spaß dabei und viele Grüße vom Leseraben
eure Stiftung Lesen

1. Kapitel: Kaputter Motor

Es ist der erste Tag der Sommerferien.

Der Leserabe will mit Kai und Marie in den Urlaub fahren.

Vor lauter Freude fliegt er ein großes Herz in die Luft.

Als er ankommt, sitzen alle schon im Auto.

⁵ „Auf geht’s!“, ruft Kai.

Der Leserabe flattert zum Fenster hinein.

„Hurra!“, jubelt er.

„Ab nach Italien! Ich esse drei Wochen nur Pizza!“

Doch kaum ist das Auto auf der Straße, knallt es.

¹⁰ Qualm kommt aus dem Auspuff.

„Nix Pizza ...“, stammelt der Leserabe. „Motori kaputti ...“

Der Vater von Kai und Marie sieht sich den Schaden an.

„Tja“, murmelt er geknickt. „Der ist hin.“

Statt in den Urlaub geht es nun in die Werkstatt.

¹⁵ Der Leserabe ist entsetzt.

„Und fliegen könnt ihr immer noch nicht, oder?“, fragt er.

Was nun?

Um sie aufzuheitern, schleppt der Leserabe seine Freunde in die Bücherei.

²⁰ Kai und Marie lesen zwar gern, aber Lesen statt Urlaub?

„Wir kennen doch alle Bücher hier schon in- und auswendig“, seufzt Kai traurig.

Da fragt der Leserabe die Frau hinter der Theke:

„Hast du ein Buch, das die zwei noch nicht kennen?“

²⁵ Die Frau denkt kurz nach.

Dann geht sie in den Keller der Bücherei.

Mit einem alten, verstaubten Buch kommt sie wieder.

„Das hat sich schon lange keiner mehr ausgeliehen!“, sagt sie.

Kein Wunder, das Buch sieht auch wirklich sehr gammelig aus.

³⁰ Es ist ganz aus Leder und uralt.

Doch als Marie es aufschlägt, fällt ein Zettel heraus.

Mit einer Zeichnung darauf.

An einer Tanne mit zwei Spitzen ist ein rotes Kreuz eingezeichnet.

„Wahnsinn!“, ruft Kai. „Das ist ja eine Schatzkarte!“

³⁵ Und das Beste:

Der Schatz von Käpt'n Holzbein soll in ihrer Stadt versteckt sein ...?



2. Kapitel: Tanne mit zwei Spitzen

Kai und Marie sind hellauf begeistert.

Ein Piratenschatz in ihrer Stadt?

Den müssen sie finden!

Vor der Bücherei sehen sie sich die Karte noch einmal genau an.

⁵ Viele Wege sind darauf, die es heute gar nicht mehr gibt.

Die Karte muss uralt sein.

Der Leserabe denkt nach.

„Wir müssen die Tanne mit den zwei Spitzen finden“, schlägt er vor.

„Das rote Kreuz hat doch irgendetwas zu bedeuten!“

¹⁰ Er kennt die ganze Stadt wie seine Westentasche.

Aber an eine Tanne mit zwei Spitzen kann er sich nicht erinnern.

Hoffentlich ist die nicht längst gefällt worden.

„Ich glaube, ich weiß, wo die steht!“, ruft Kai plötzlich.

„Im Echowald! Da waren wir mit Papa schon einmal wandern.“

¹⁵ Jetzt fällt es auch Marie wieder ein.

Gleich laufen die drei Freunde los.

Bald lassen sie die Häuser hinter sich.

Immer tiefer und tiefer gehen sie in den Echowald hinein.

Der Wald ist finster und unheimlich.

²⁰ Andauernd knistert und knackt es rundherum –

und das Echo verstärkt die Geräusche noch.

Ist deswegen kein anderer Mensch zu sehen?

„Hallo?“, ruft Kai.

„Hallo. Hallo. Hallo.“, klingt es zurück.

²⁵ Schnell pfeift der Leserabe ein fröhliches Lied.

Da ist es nur noch halb so gruselig.

Endlich finden sie die Tanne.

„Wir müssen graben!“, glaubt Kai.

Doch Marie entdeckt im Holz eine Botschaft.

³⁰ Mit krakeligen Buchstaben ist dort eingeritzt:

Wenn du einmal meinen Namen nennst,

Dann kommt der Hinweis angerennst.

Ruf Willibald

vom Echowald

³⁵ „Angerennst?“, wundert sich Kai.

„Da hat jemand ein neues Wort erfunden.“

Sollen sie wirklich rufen?



3. Kapitel: Willibald der Zwölfte

„Lasst uns rufen“, findet der Leserabe.

„Was soll schon passieren?“

Unser Geschrei kann höchstens eine Bande bis an die Zähne bewaffneter Piraten anlocken ...“

⁵ Marie schluckt.

Aber dann trauen sie sich doch.

„Willibald!“, rufen die drei so laut sie können.

Nur einmal.

Aber durch das Echo klingt der Ruf hundertfach zurück.

¹⁰ Der Leserabe muss sich die Flügel auf die Ohren drücken.

Er ist ja so empfindlich.

Kaum ist aber der letzte Buchstabe verklungen, steht ein Wildschwein vor ihnen.

„Gestatten, Willibald der Zwölfte!“, grunzt es.

¹⁵ Kai und Marie staunen.

„Ein sprechendes Schwein?“, stammelt Kai.

„Das gibt es doch gar nicht!“

Und der Leserabe muss natürlich lästern:

„Willibald, du kannst besser sprechen als reimen.“

²⁰ Kennst / angerennst – das ist ja schlimm!“

Doch das Wildschwein schüttelt den Kopf.

„Den Spruch hat sich Käpt'n Holzbein ausgedacht“, antwortet es.

„Für meinen Urururgroßvater, Willibald den Ersten.“

Willibald grunzt stolz.

²⁵ „Wir sollen dem Schatzsucher den Weg zeigen.“

In meiner Familie haben nämlich alle den gleichen Fleck.“

Das Wildschwein dreht sich um und wackelt mit dem Schwänzchen.

Kai, Marie und Leserabe betrachten das Muster im Fell.

„Das sieht aus wie der Tümpel am Bocksberg“, fällt Marie auf.

³⁰ Sie vergleichen den Fleck mit ihrer Schatzkarte.

„Tatsächlich!“, lobt der Leserabe. „Superklasse, Marie!“

Gleich laufen sie los.

„Schaut am Ufer nach!“, empfiehlt Willibald.

„Und rennst nicht so!“



4. Kapitel: Noch ein schlechter Reim

Kai hält die alte Schatzkarte vor sich.

„Hier lang!“, entscheidet er.

Mühsam klettern er und Marie über den Bocksberg.

Bald sind sie völlig außer Atem.

⁵ Der Leserabe fliegt natürlich.

„Laufen ist doch gar nicht so schwer“,

versucht er die beiden von oben aufzuheitern.

„Einfach einen Fuß vor den anderen setzen.“

Zum Glück geht es auf der anderen Seite bergab.

¹⁰ Voller Tatendrang kommen die drei am Tümpel an.

Sie stapfen durch das sumpfige Ufer.

Genau wie Willibald der Zwölfte es ihnen geraten hat.

Plötzlich brüllt Kai wie ein Pavian:

„Hierher, Leute!“

¹⁵ Im Schilf hat er einen Piratensäbel gefunden

und daneben einen bemoosten Stein entdeckt.

Als er das Moos abkratzt, finden sie eine kurze Nachricht.

Zweimal musst die Glocke du benutzen,

Aber bloß kein Bonbon lutzen.

²⁰ „Lutzen?“, wundert sich Marie. „Schon wieder ein erfundenes Wort.“

Der Leserabe kichert.

„Hier sind wir richtig“, glaubt er.

„Das fürchterliche Gereime kann nur von einem stammen:

Käpt'n Holzbein!“ Die drei suchen das ganze Ufer ab.

²⁵ Aber eine Glocke finden sie nicht.

„Das war es dann“, ärgert sich Kai.

„Die Schatzsuche ist vorbei.“

Genervt wirft er ein Steinchen ins Wasser.

Doch kaum ist er drei Schritte gegangen,

³⁰ trifft ihn das Steinchen am Hinterkopf.

Überrascht drehen sich die drei wieder um.

Nichts und niemand ist zu sehen.

Also wirft Kai noch einen Stein, an die gleiche Stelle wie eben.

Sofort beginnt die Oberfläche zu blubbern.

³⁵ Ein grünes Wesen taucht auf, mit Entengrütze in den Haaren.

Es ist ein Wassermann!

Und auf seinem Kopf ist eine Beule.



5. Kapitel: Ein fairer Tausch

„Aua!“, beschwert sich der Wassermann.

„Was soll das?“

Grummelnd reibt er sich die Beule, wo ihn Kais Stein getroffen hat.

Kai weiß nicht, was er sagen soll.

⁵ Aber Marie findet schnell ihre Sprache wieder.

„Wir wollten mit dir sprechen“, sagt sie ehrlich.

„Aber wir haben die Glocke nicht gefunden. Tut uns leid.“

Der Wassermann brummt versöhnt.

„Die ist längst verrostet“, verrät er.

¹⁰ „Muss mal eine neue anbringen.“

Kai räuspert sich.

„Kennst du Käpt'n Holzbein?“, fragt er vorsichtig.

Der Wassermann nickt.

„Aber natürlich!“, jauchzt er. „Er liebt Wasser genauso wie ich!“

¹⁵ Mit seiner grünen Hand kratzt er sich den Kopf.

„Irgendwas habe ich noch von ihm. Hmmm.“

Eine Glocke war es nicht ...“

„Vielleicht eine Schatzkiste?“, schlägt der Leserabe vor.

Der Wassermann schüttelt heftig den Kopf.

²⁰ Die Tropfen fliegen den drei Freunden nur so um die Ohren.

„Nee. Keine ganze Kiste ...“

Dann lacht der Wassermann.

„Ein Schlüssel war es!“, blubbert er.

„Aber seit dreihundert Jahren hat niemand danach gefragt.“

²⁵ Marie, Kai und der Leserabe sehen sich begeistert an.

„Wir sollen ihn jetzt abholen“, sagt Marie schnell.

Da taucht der Wassermann.

Mit einem rostigen Schlüssel kommt er wieder.

Marie hält ihm ihre Hand entgegen.

³⁰ „Moment!“, sagt da der Wassermann lachend.

„Verschenken tue ich den nicht.

Ich tausche nur. Habt ihr ein Bonbon?“

Kai kramt eins aus seiner Tasche.

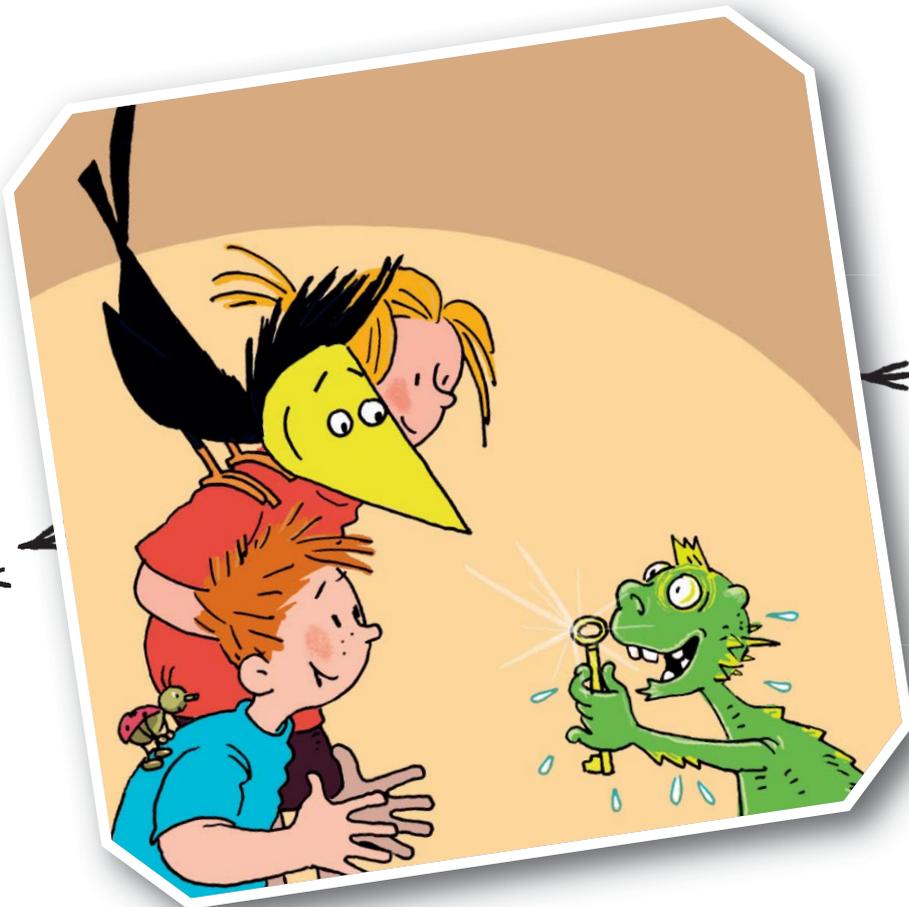
„Zum Glück habe ich das noch nicht gelutzt...“, schmunzelt er.

³⁵ Der Wassermann schnippt es sich in den Mund.

Genüsslich verzieht er das grüne Gesicht.

„Lecker!“, schmatzt er.

„Den Schlüssel habt ihr euch redlich verdient!“



6. Kapitel: Mitternacht

Lange betrachten Kai, Marie und der Leserabe den Schlüssel.

„Wozu der wohl gehört?“, fragt Marie.

Der Leserabe kratzt mit seinem Schnabel den Rost ab.

„Ürrrks!“, schimpft er. „Schmeckt nicht!“

⁵ Marie und Kai lachen.

„Hey, da ist ein Wappen drauf!“, freut sich Kai.

Sie schauen auf der Schatzkarte nach.

Das gleiche Wappen ist über einer Burgruine eingezeichnet.

Eine Stunde später stehen die drei in der Ruine.

¹⁰ „Hier! Hier soll es spuken ...“, sagt Marie leise.

Aber die Burgruine ist leer.

Und Türen gibt es auch nicht.

Nirgendwo passt der Schlüssel.

Der Leserabe sieht noch einmal auf die Karte.

¹⁵ „Da!“, krächzt er plötzlich. „Wir sind zu früh!“

Tatsächlich! Die Turmuhr auf der Schatzkarte zeigt Mitternacht an!

Aufgeregt kehren sie nach Hause zurück.

Kai und Marie legen sich in ihre Betten.

Der Leserabe schläft lieber in der Lampe.

²⁰ Mitten in der Nacht zupft ihn Kai am Flügel.

„Komm, wir müssen los!“, flüstert er.

Leise schlüpfen sie aus dem Haus.

Als sie an der Burgruine ankommen, schlägt die alte Turmuhr.

Zwölfmal. Mitternacht. Geisterstunde.

²⁵ Marie und Kai halten sich an den Händen.

Raum für Raum **suchen** sie ab.

Ein **Uhu** heult.

Im **Rittersaal** ist es richtig **unheimlich**.

Überall **stehen** plötzlich Möbel.

³⁰ Sie sind halb **durchsichtig**.

Direkt vor **ihnen** **erscheint** ein **alter** Schrank.

Schnell knipst Kai **seine** **Taschenlampe** an.

In das Holz der Tür steht **ingeritzt**:

Lass den **Schlüssel** dreimal **kreisen**.

³⁵ **Aber** bitte ganz, ganz **leisen**.

Der **Leserabe** **schüttelt** sich.

„**Leisen**? Kein **Wunder**, dass ich mich so **grusele**.“

Die **Reime** **werden** ja immer **schauriger**!“

Kai **aber** steckt den **Schlüssel** ins Schloss.

⁴⁰ „**Sollen** wir?“, fragt er **leise**.

Marie nickt.



7. Kapitel: Geisterstunde

Kaum ist der Schlüssel dreimal umgedreht, rumpelt es im Schrank.
Die Tür schwingt auf.

Ein Gespenst schwebt heraus.

Es ist genauso groß wie Kai und Marie.

⁵ „Ich bin Leopold“ flüstert es.

„Hallo!“, ruft der Leserabe fröhlich.

„Schön, dich kennenzulernen!“

„Psst!“, macht das Gespenst.

„Seid ganz, ganz leisen!“

¹⁰ Meine Mama darf uns nicht hören.“

Hektisch sieht es sich um.

„Ich habe eigentlich 500 Jahre Stubenarrest.

Weil ich mein Zimmer aufgeräumt habe!“

Flüsternd unterhalten sich die vier.

¹⁵ Klar war Käpt'n Holzbein hier.

Leopold hat ihn heimlich beobachtet.

„Der Pirat hat die Schatzkarte an die Innenseite
von meiner Schranktür gehängt“, verrät er.

Doch der Plan hängt nicht glatt.

²⁰ An einer Stelle gibt es eine Beule,
weil ein Nagel ins Holz geschlagen wurde.

Genau am Berg ohne Namen.

„Da müsst ihr hin!“, verrät das kleine Gespenst.

„Das habe ich auch belauscht!“

²⁵ „Poldi?!“, erklingt da eine bauchige Stimme aus der Blumenvase.

„Mit wem redest du denn da?“

Leopold reißt erschrocken die Augen auf.

„Mit niemandem, Mama“, antwortet das kleine Gespenst.

„Ich habe doch Stubenarrest!“

³⁰ Kai, Marie und der Leserabe verabschieden sich lieber.

„Sollen wir den Schlüssel für dich dalassen?“, fragt Marie.

Aber Leopold schüttelt den Kopf.

„Nicht nötig“, kichert er.

„Ich schlüpfe sowieso jede Nacht

³⁵ durch das Schlüsselloch nach draußen.“



8. Kapitel: Ein neues Rätsel

Als der Leserabe am nächsten Morgen aufwacht,
liegt er noch immer in der Deckenlampe.

Hat er das Abenteuer auf der Burg etwa nur geträumt?

Gibt es gar kein Gespenst in ihrer Stadt?

⁵ „Doch“, versichern Kai und Marie.

„Leopold hat mit uns gesprochen.

Wir müssen zum Berg ohne Namen!“

Also schlüpfen die beiden Kinder in ihre Wanderstiefel.

„Hihi“, kichert der Leserabe.

¹⁰ „Warum fahren wir nicht mit der Eisenbahn?

Dann bin ich ein Zugvogel!“

Doch bald vergeht ihnen das Lachen.

Der Berg ohne Namen ist ziemlich hoch.

Die Sonne brennt, Kai und Marie schwitzen.

¹⁵ Zum Glück liegt der Leserabe auf Kais Rucksack und erzählt Witze.

Bald sind sie in den Wolken.

Es ist verdammt neblig.

Und auf dem Weg sind keine Schuhabdrücke mehr zu finden.

Die drei haben sich verlaufen.

²⁰ „Ich erkunde mal die Lage“, sagt der Leserabe ausgeruht.

Doch weit kommt er in dem Nebel nicht.

Mit Anlauf flattert er gegen einen Wegweiser.

Zuerst sieht der Leserabe nur Sternchen.

Aber dann kann er das Schild lesen.

²⁵ Das Ohr fast taub, die Augen *müdde*
Frag viermal nach in seiner *Hüdde*

„*Müdde? Hüdde?* – Schon wieder selbst ausgedachte Worte!“,
kann es der Leserabe gar nicht fassen.

„Käpt'n Holzbein ist der schlechteste Reimer der Weltgeschichte,
³⁰ soviel steht fest!“, mault er.

Sie gehen ein paar Schritte weiter.

„Ob mit *Hüdde* vielleicht die Hütte dahinten gemeint ist?“,
fragt Marie.

Auf der Spitze des Berges steht eine windschiefe Hütte.

³⁵ „Kommt“, sagt Kai. „Wir klopfen mal an.“



9. Kapitel: Ein Mann ohne Alter

Lange dauert es, bis sich die Tür der Hütte öffnet.

Eine Ewigkeit.

Dann steht ein uralter Mann vor ihnen.

Seine Haare sind weiß wie Schnee.

⁵ Sein Bart reicht bis zum Boden.

Sein Umhang ist voller Löcher.

„Ja?“, nuschelt der Mann.

„Wir kommen von Käpt'n Holzbein!“, sagt Kai.

„Was?“, brüllt der Mann.

¹⁰ „Wir kommen von Käpt'n Holzbein!“, wiederholt Marie.

„Was?“, brüllt der Mann und hält sich eine Hand hinter sein Ohr.

„Wir kommen von Käpt'n Holzbein!“, krächzt nun der Leserabe.

„Wie bitte?“, fragt der Mann.

Da schreien die Freunde zusammen:

¹⁵ „Wir kommen von Käpt'n Holzbein!“

Drei Kilometer entfernt fällt ein Eichhörnchen vom Baum.

Und endlich, beim vierten Mal, hat sie der Alte verstanden.

„Ja, ja“, erinnert er sich jetzt.

„Holzbein war oft bei mir.“

²⁰ Aber noch öfter in der Haifischbar, unten am Hafen.

Immer auf dem gleichen Hocker ...“

Kai klatscht in die Hände.

„Die Haifischbar gibt es noch“, jubelt er.

„Da muss es einen neuen Hinweis geben!“

²⁵ Er will gleich loslaufen.

Marie aber staunt.

„Du hast den Piraten selbst gekannt?“, fragt sie den Einsiedler.

„Wie bist du denn so alt geworden?“

Der Mann zuckt mit den Schultern.

³⁰ „Ich besitze keine Uhr und keinen Kalender“, antwortet er.

„Da werde ich eben nicht älter.“

Welches Jahr haben wir denn? 1755?“

Der Leserabe nickt. „Ja, ja, ungefähr.“



10. Kapitel: Falscher richtiger Reim

In der Haifischbar wimmelt es von Matrosen und Seebären.

Schon von draußen hört man sie grölen und lachen.

Der Leserabe setzt sich lieber auf Kais Schulter.

Dann treten sie ein.

⁵ „Kannst du uns sagen, wo Käpt’n Holzbein immer gesessen hat?“,
fragt Marie die Kellnerin mutig.

„Vielleicht“, sagt die Frau schlecht gelaunt.

„Aber erst müsst ihr was bestellen.

Zwei Limo und eine Schale Körner für euren Papagei?“

¹⁰ Der Leserabe plustert sich auf.

„Papagei?“, schnaubt er. „Du hast wohl Kokosnüsse auf den Augen!“

Die Frau lacht.

„Fragt doch mal den Piraten da drüben“, sagt sie grinsend.

Der Mann an der Theke hat ein Kopftuch auf und eine Augenklappe.

¹⁵ Täuscht sich Marie

oder starrt sein gesundes Auge besonders auf die Schatzkarte?

„Mein Name ist Mecki Taschenmesser“, verrät der Pirat.

„Mein Ururururgroßvater ist mit Holzbein gesegelt.“

Mecki zieht seinen Säbel.

²⁰ Erschrocken flattert der Leserabe auf.

Aber der Pirat tippt nur auf den Hocker neben sich.

„Opa hat immer hier gesessen – und der Kapitän dort!“,

erklärt Mecki Taschenmesser.

Der Hocker ist am Boden festgeschraubt.

²⁵ Kai legt die Karte auf die Theke.

Unter dem Lederpolster vom Hocker entdeckt er einen neuen Spruch:

Stampf fünfmal neben meinen Platz
und du bist sofort beim Schatz!

³⁰ Sofort stampft Kai los.

Dreimal, viermal.

Da fällt dem Leseraben etwas auf:

„Hey, Moment! Platz / Schatz?“

Das ist ein richtig guter Reim.

³⁵ Der stammt nicht von Käpt'n Holzbein.

Das ist eine Falleeeeeeeee!“

Leider hat Kai bereits zum fünften Mal gestampft.

Unter ihnen öffnet sich eine Falltür.

Die drei sausen in die Tiefe.

⁴⁰ Sie sehen gerade noch,

wie sich Mecki Taschenmesser die Schatzkarte schnappt.



11. Kapitel: Brief von Holzbein

„Waaaaaaaah!“, schreit der Leserabe.

Auf einer langen Rutsche rauschen die drei Freunde in die Tiefe.
In die tiefste Dunkelheit.

Buff, buff, buff landen sie schließlich im Sand.

⁵ „Wo sind wir?“, flüstert Marie.

Da flackern plötzlich Fackeln auf.

Kai, Marie und der Leserabe staunen.

Sie hocken in einer riesigen unterirdischen Grotte.

Das Meer plätschert ans Ufer.

¹⁰ Und vor ihnen liegt ein altes Piratenschiff.

Es sieht aus, als wäre es gerade erst hier gelandet.

Sogar das Segel flattert noch im Wind.

Kai springt gleich auf.

„Lasst uns Piraten spielen!“, ruft er aufgeregt.

¹⁵ „Wenn wir schon keinen richtigen Schatz bekommen!“

Die drei spielen auf dem Schiff Fangen.

„Seht mal hier“, ruft Marie plötzlich.

Am Steuerrad hängt eine Flasche.

Und in der Flasche ist ein gerollter Brief.

²⁰ „Fremder, wer du auch bist,

du hast dir den Schatz redlich verdient.

Meinem alten Steuermann Tassilo Taschenmesser
vertraue ich nicht.

Er wird demjenigen eine Falle stellen,

²⁵ der mit meiner Karte in der Haifischbar auftaucht.

Da bin ich mir **sicher**.
Und dann geht es ab in **unsere geheime Grotte**.
Also habe ich den Schatz **einfach** hier **versteckt**.
Und **Tassilo** sucht ihn nun in **Afrika**. Hihi.“

³⁰ **Darunter** steht noch ein Reim.
Scheußlich, wie **immer**:

Geh nach rechts nun noch sechs **Schratte**,
dort liegt der Schatz **unter** der **Latte**.
Viel Spaß mit **meinen Worten** –

³⁵ **Käpt'n Holzbein**

„Sechs **Schratte** ...?“, **wiederholt** der **Leserabe lachend**.
„Der meint **sicher Schritte**.“
Marie hebt das Bein.
„Dann mal los!“



12. Kapitel: Lesen zahlt sich aus

Das letzte Rätsel ist geknackt!

Die drei Freunde messen genau sechs Schritte ab.

Dann knarrt die Holzplanke, auf die sie treten.

Mit vereinten Kräften reißen die drei Freunde die Latte heraus.

⁵ Darunter ist ein Hohlraum.

Kai und Marie fassen ins Dunkle.

„Ich fühle eine Kiste“, stöhnt Marie.

„Aber sie ist schwer wie Blei!“

Der Leserabe lacht.

¹⁰ „Klar, da ist ja auch ein riesiger Schatz drin!“

Er flattert in den Hohlraum und schiebt von unten.

Endlich steht die Schatzkiste auf Deck.

Leider ist sie mit einem dicken Schloss verriegelt.

„So ein Mist!“, schimpft Kai.

¹⁵ Enttäuscht lässt er den Kopf hängen.

„Jetzt reicht’s!“, murrte der Leserabe.

„Noch mehr Rätsel knacke ich nicht!“

Er holt tief Luft.

Einmal, zweimal, siebenmal.

²⁰ Dann beißt er das Schloss durch.

„Wofür hat man schließlich einen Schnabel!“,
krächzt er.

Kai und Marie öffnen vorsichtig den Deckel.

„Hurra!“, rufen alle drei zusammen.

²⁵ Die Kiste ist voll mit Büchern.

Alle von Käpt’n Holzbein selbst geschrieben!

Sie heißen:

Meine Abenteuer auf der singenden Insel.

Oder:

³⁰ Der Ausbruch des Diamanten-Vulkans.

Oder:

Der Tintenfisch mit der Makrelen-Allergie.

„Da können wir bis zum Ferienende lesen!“,

jubeln Kai und Marie.

³⁵ Und aus einem der Bücher fällt sogar noch eine Goldmünze.

Davon lassen ihre Eltern blitzschnell das Auto reparieren.

Nun können sie doch noch in den Urlaub fahren!

Zwei Tage später liegt der Leserabe im Liegestuhl am Strand.

Im Schnabel ein riesiges Stück Pizza.

⁴⁰ „Ich hab’s ja immer gewusst!“, krächzt er.

„Lesen zahlt sich aus!“



Die Rätselfragen

1. Kapitel: Kaputter Motor

Wohin schleppt der Leserabe Kai und Marie?

1 2

Was entdecken die Freunde in dem alten Buch?

12

2. Kapitel: Tanne mit zwei Spitzen

In welchem Wald steht die Tanne, die die drei suchen?

3

Wie viele Spitzen hat die Tanne?

5



3. Kapitel: Willibald der Zwölfte

Wer oder was ist Willibald?

21

Wem sollen die Willibalds den Weg zeigen?

7

4. Kapitel: Noch ein schlechter Reim

Wo findet Kai den Piratensäbel?

8

Was taucht auf einmal aus dem Tümpel auf?

20



5. Kapitel: Ein fairer Tausch

Wie reibt sich der Wassermann die Beule?

19

Was liebt Käpt'n Holzbein genauso sehr wie der Wassermann?

11

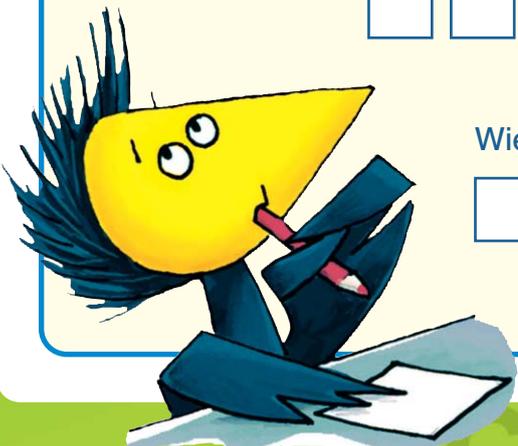
6. Kapitel: Mitternacht

Wann gehen die Freunde zurück zur Burg?

14

Wie oft sollen die Freunde den Schlüssel kreisen lassen?

13



7. Kapitel: Geisterstunde

Wer ist Leopold?

24

Woher kommt die bauchige Stimme?

15



8. Kapitel: Ein neues Rätsel

Zu welchem Berg müssen die Freunde?

26

Wer ist der schlechteste Reimer der Weltgeschichte?

18

9. Kapitel: Ein Mann ohne Alter



Was besitzt der Alte nicht?

17

Auf was saß Käpt'n Holzbein in der Haifischbar immer?

16

10. Kapitel: Falscher richtiger Reim

Wie heißt der Pirat?

4

Von wem wimmelt es in der Haifischbar?

23

11. Kapitel: Brief von Holzbein

Wo hängt die Flasche, in der ein zusammengerollter Brief steckt?

10

Was entdecken die Freunde in der Grotte?

6

22

12. Kapitel: Lesen zahlt sich aus

Womit bezahlen die Eltern von Kai und Marie ihr Auto blitzschnell?

25

Bis wann können die Freunde lesen?

9

Lösungskarte

<input type="checkbox"/>									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="checkbox"/>									
11	12	13	14	15	16	17	18	19	
<input type="checkbox"/>									
20	21	22	23	24	25	26			



Der Leserabe auf Schatzsuche

Das Leseraben-Geschichten-Spiel 2015



Arbeitsblätter für den Unterricht zum Leseraben-Geschichten-Spiel 2015

Impressum

Herausgeber und Verleger: Stiftung Lesen, Römerwall 40, 55131 Mainz, www.stiftunglesen.de
 Verantwortlich: Dr. Jörg F. Maas – Programme und Projekte: Sabine Uehlein – Redaktion: Miriam Holstein – Leseraben-Illustrationen: Heribert Schulmeyer – Fachautorinnen: Andrea Kroll, Grundschule Wellsee, Kiel; Eva Meggers, Grundschule am Schwentinepark, Ralsdorf – Bildnachweis: Fotolia.com (© Davidus, S. 9; © JiSign, S. 12, 19; © Miguel Garcia Saaved, S. 15, 24; © casaltamoiola, S. 21; © La Gorda, S. 21; © Alexey Bannykh, S. 21; © marog-pixcells, S. 21; © Ion Popa, S. 21; © sabine voigt, S. 23) – Gestaltung: Harald Walitzek, Plugin Design, Undenheim;
 Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

© Stiftung Lesen, Mainz 2015

Die Arbeitsblätter dürfen für Unterrichtszwecke kopiert werden.

1. Kapitel: Kaputter Motor

A B C Klasse 1 & 2



Urlaub

Wohin würdest du gerne in den Urlaub fahren? Wie sieht es dort aus? Male ein Bild und stelle es deinen Klassenkameraden vor.

A B C Klasse 1 & 2



Bücher sind ...

Wie können Bücher sein? Streiche die Wiewörter durch, die nicht passen.

- dick
- alt
- schnell
- aufregend
- lustig
- langweilig
- sauber
- wichtig
- gut
- spannend
- berühmt
- klein
- einsam
- freundlich
- artig

A B C Klasse 1 & 2



Mein Versteck

Wo würdest du in deinem Zimmer einen Schatz verstecken? Erzähle dann deinem Tischnachbarn davon und begründe: Warum ist das ein gutes Versteck?

Klasse 2: Schreibe die Begründung auf.

A B C Klasse 2

Sil-ben

Silben verbinden

Welche Wörter mit der Silbe „weg“ kannst du zusammensetzen? Schreibe sie zweifarbig in dein Heft. Kleiner Tipp: Alle Wörter bestehen aus drei Silben.

- ge
- bern
- fen
- weg
- len
- brin
- gen
- neh
- wer
- zau
- men
- hen
- fal



Schatz-Suchsel

Welche Schätze findest du? Suche waagrecht!

Klasse 2: Schreibe die Wörter unten mit Begleiter (Artikel) auf!

K	e	t	t	e	a	b	P	e	r	l	e	c
r	G	o	l	d	m	ü	n	z	e	t	f	g
E	d	e	l	s	t	e	i	n	l	f	d	v
h	B	r	o	n	z	e	p	o	k	a	l	m
n	w	D	i	a	m	a	n	t	p	q	r	s
A	r	m	r	e	i	f	s	R	i	n	g	m
t	S	i	l	b	e	r	b	e	c	h	e	r
v	j	x	y	O	h	r	r	i	n	g	z	c
P	e	r	l	m	u	t	t	k	n	o	p	f
q	l	g	k	t	K	r	o	n	e	f	g	h

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

2. Kapitel: Tanne mit zwei Spitzen

A B C Klasse 1 & 2



Keine Angst

Was tust du, wenn du dich fürchtest? Der Leserabe krächzt ein fröhliches Lied. Kannst du Kai und Marie noch einen anderen Tipp geben, damit sie sich im Echowald nicht so fürchten? Erzähle deinem Tischnachbarn dein Rezept gegen Angst.

Klasse 2: Schreibe Kai und Marie deinen Tipp auf.

A B C Klasse 1 & 2



Streng geheim

Schreibe eine geheime Botschaft mit Zitronensaft auf ein weißes Papier. Wenn der Saft getrocknet ist, kann man die Nachricht nicht mehr lesen. Tauscht eure Nachrichten in der Klasse aus. Benutzt dann mit Erwachsenen zusammen ein Bügeleisen, um die geheimen Nachrichten wieder sichtbar zu machen.



A B C Klasse 1 & 2



Echo

Findet heraus, was ein Echo ist. Ihr könnt dazu Erwachsene befragen oder in einem Kinderlexikon nachsehen. Wenn ihr die Silben richtig zusammensetzt, erfahrt ihr, welches Tier sich mit Echo orientiert.

maus

der

Fle

A B C Klasse 1 & 2

Sil-ben

Im Wald

Findest du heraus, welche Tiere es im Wald gibt?

Eich- I- Ka- Kä- Re- Spin- Wild- chen -fer -gel -he -hörn
-ne -nen -nin -schwei

Achtung: Manche Silben kannst du mehrfach benutzen!

Schreibe auf, welche Tiere du gefunden hast. Du kannst auch mit einem Partner zusammenarbeiten.



Erfinde eine Geheimschrift

Denke dir für jeden Buchstaben eine Zahl oder ein Zeichen aus. Schreibe dann deinen Namen auf das Arbeitsblatt.

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

Mein Name ist _____.

3. Kapitel: Willibald der Zwölfte

ABC Klasse 1 & 2



Eine Familie

Kennst du die Familie Hausschwein? Und die Familie Wildschwein?

Trage ein: Frischling, Ferkel, Bache, Eber, Keiler und Sau

	Vater	Mutter	Kind
Hausschwein			
Wildschwein			

ABC Klasse 1 & 2



Reimen macht Spaß

Kannst du reimen?

Schwein

B.....

W.....

St.....

kl.....

m.....

d.....

f.....

Klasse 2: Bilde aus den Reimwörtern einen lustigen kleinen Vers.

ABC Klasse 1 & 2



Schnell, schneller ...

Bilde Namenwörter (Nomen) mit dem Wortbaustein **RENN**

gen	pferd	wa
auto	Renn	stre
rad	cke	bahn

Klasse 2: Schreibe die Namenwörter mit Begleiter in dein Heft.

ABC Klasse 1 & 2



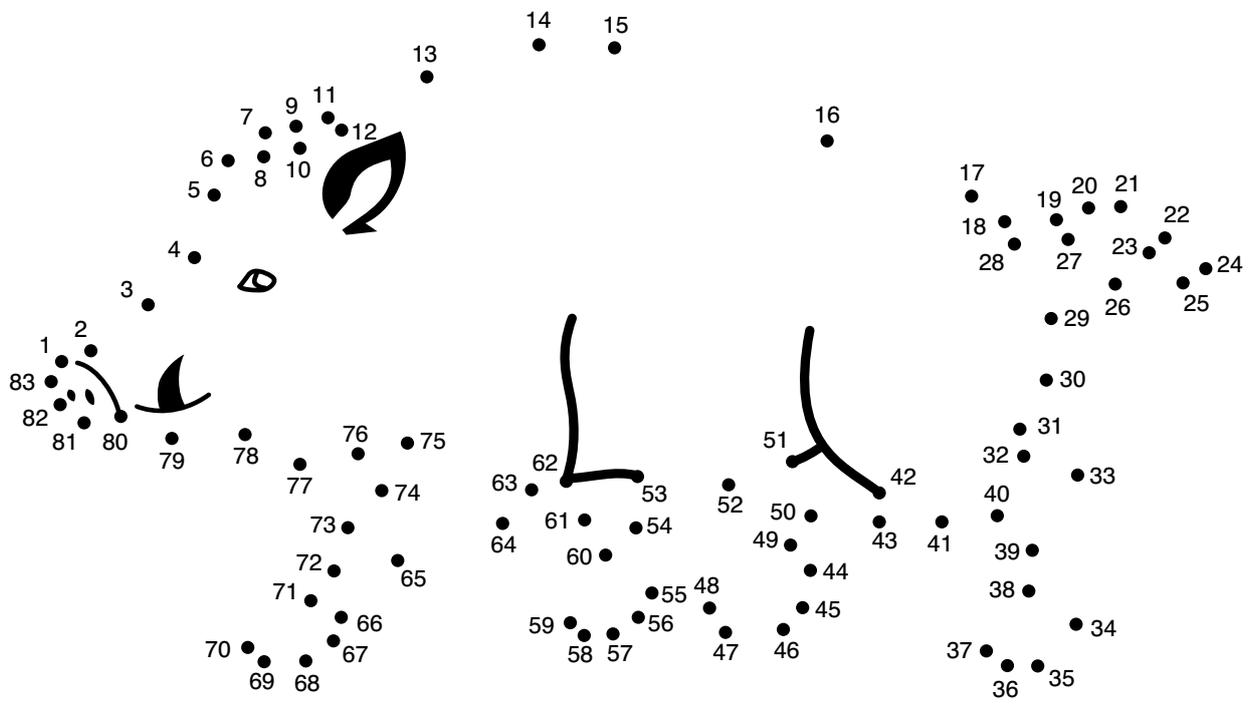
Muster im Fell

Male das besondere Muster von Willibalds Fell!



Zahlen verbinden

Kannst du die Zahlen verbinden? Welches Tier kommt zum Vorschein? Male es aus.



4. Kapitel: Noch ein schlechter Reim

A B C Klasse 1 & 2



Wassermann-Sudoku

Jede Silbe darf nur einmal senkrecht oder waagrecht in einer Reihe vorkommen. Schaffst du das?

Was		
	ser	
		mann

A B C Klasse 1 & 2



Das Reich des Wassermanns
Wie sieht wohl das Reich des Wassermanns im Tümpel aus? Male es.

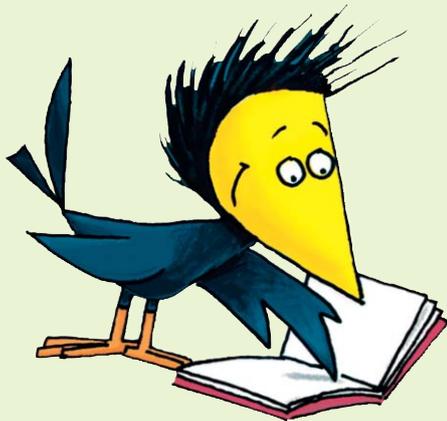
A B C Klasse 1 & 2



Schwimmt oder sinkt?

Probiert in einer Wanne mit Wasser aus und kreuzt an:

Gegenstand	schwimmt	sinkt
Korken		
Münze		
Stein		
Holzstückchen		
Radiergummi		



A B C Klasse 1 & 2

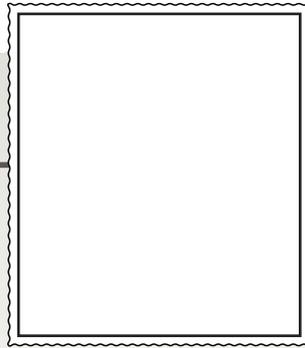


Unter Wasser

Was könnte es unter Wasser neben dem Wassermann noch für wunderbare Wesen geben? Welche Tiere, aber auch anderen Wesen wie zum Beispiel Meerjungfrauen könnten dort leben? Überlegt euch zu zweit, wen ihr bei einer Unterwasserexpedition treffen könntet.



Wassermann-Steckbrief



So sehe ich aus.

Ich heiße: _____

(Denke dir einen Namen aus!)

Ich bin _____ Jahre alt!

Ich wohne: _____

Mein Lieblingsessen ist: _____

Meine Hobbys sind: _____

Zu meiner Familie gehören: _____

Gar nicht leiden kann ich: _____



5. Kapitel: Ein fairer Tausch

A B C Klasse 2



Was fehlt?

Hier fehlen die Selbstlaute (Vokale)! Kannst du den Satz dennoch lesen und die fehlenden Buchstaben eintragen?

D_r W_ss_rm_nn t__cht g_nz t__f __nd k_mmt m_t
__n_m __lt_n r_st_g_n Schl_ss_l w__d_r.

A B C Klasse 1 & 2



Schlüssel verloren

Hast du schon einmal einen Schlüssel verloren? Erzähle deinem Tischnachbarn davon.

Klasse 2: Schreibe die Geschichte auf.

A B C Klasse 1 & 2



Wer ist der Schlüsseldieb?

Ein Kind sitzt mit verdeckten Augen auf dem Boden. Vor ihm liegt ein Schlüsselbund. Die Mitschüler sitzen mit den Händen auf dem Rücken im Kreis um das Kind herum. Nun schleicht sich ein Kind zum Schlüssel, nimmt ihn möglichst leise auf und setzt sich zurück auf seinen Platz. Die Hände mit dem Schlüssel versteckt es auf dem Rücken. Kann das Kind aus der Mitte erraten, wer den Schlüssel genommen hat? Es hat drei Versuche.

A B C Klasse 1 & 2



Reime finden

Findet ihr jeweils zwei Reimwörter?

Schlüssel – R..... – Sch.....

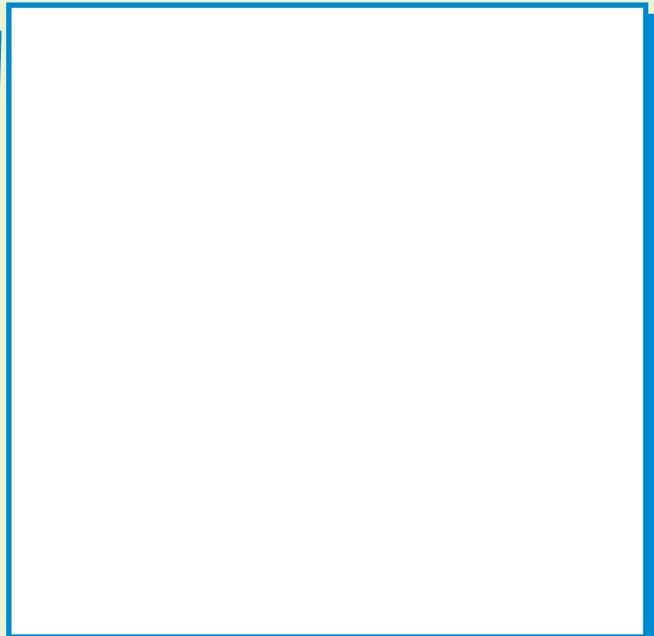
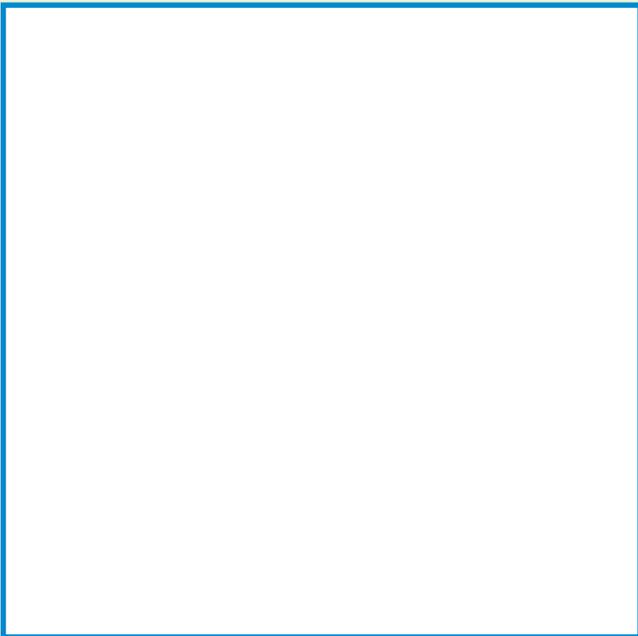
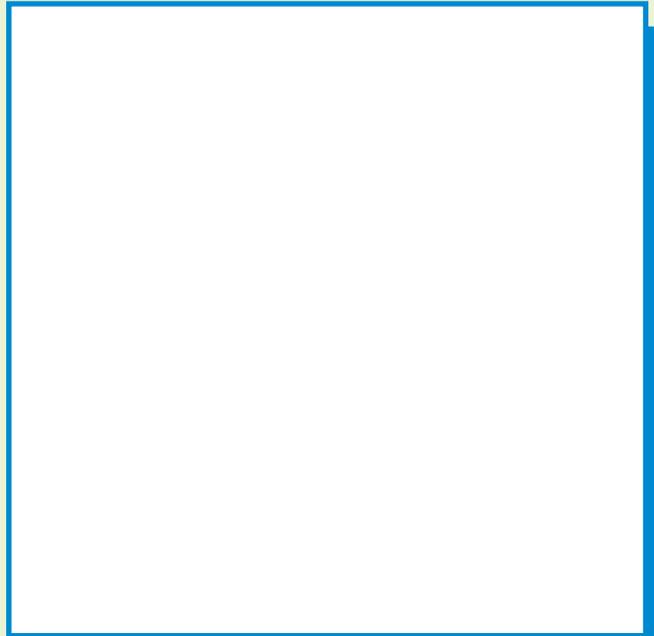
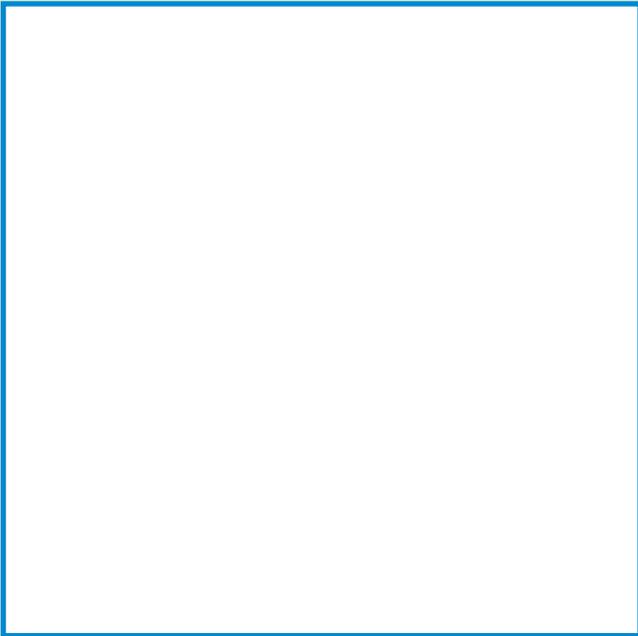
Glocke – S..... – H.....





Der Wassermann und ich

Male eine Bildergeschichte oder einen Comic darüber, wie du einen Wassermann triffst.



6. Kapitel: Mitternacht

A B C Klasse 1 & 2



Ein alter Schrank

Male auf ein Blatt Papier einen schönen alten Schrank!

Klasse 2: Schreibe vier Sätze über den Schrank auf. Welche Farbe hat er? Was ist alles im Schrank? Wem gehört er?

A B C Klasse 1 & 2



Geisterstunde

Wie oft schlägt die Turmuhr um Mitternacht? Klopfe so oft auf den Tisch.

A B C Klasse 1 & 2



Silbendurcheinander

Hier ist so einiges durcheinandergeraten. Kannst du die Silben in die richtige Reihenfolge bringen?

ine - Burg - ru = _____

nacht - ter - Mit = _____

stän - Ker - der - zen = _____

sel - Schlüs - loch = _____



A B C Klasse 1 & 2



Mitternacht

Streiche durch: Welche Uhrzeiten passen nicht zur Mitternacht?





Einzahl – Mehrzahl

Trage die fehlenden Wörter richtig ein:



EINZAHL	MEHRZAHL
das Schloss	viele _____
das Gespenst	viele _____
_____	viele Schränke
die Nacht	viele _____
_____	viele Schlüssel
_____	viele Türme
die Ruine	viele _____
_____	viele Burgen
_____	viele Geheimnisse
die Angst	viele _____

7. Kapitel: Geisterstunde

A B C Klasse 1 & 2



Wörtersalat

Hier gibt es einen Wörtersalat! Kannst du die Wörter aus dem Kapitel richtig zusammensetzen?

arrest karte loch
Schrank Lese tür
Schlüssel Stuben
rabe Schatz

Klasse 2: Finde noch andere zusammengesetzte Namenwörter!



A B C Klasse 1 & 2



Silben suchen

Suche in dem Kapitel der Leseraben-Geschichte Wörter mit

1 Silbe: _____

2 Silben: _____

3 Silben: _____

Klasse 2:

4 Silben: _____

Kennst du ein Wort mit 5 Silben?

A B C Klasse 1 & 2



Stubenarrest

Hattest du auch schon einmal Stubenarrest? Sprecht in der Klasse darüber, wie ihr es findet, dass das kleine Gespenst Stubenarrest hat, weil es sein Zimmer aufgeräumt hat.

A B C Klasse 1 & 2



Strafen ausdenken

Das kleine Gespenst Leopold hat 500 Jahre Stubenarrest. Denke dir mit deinem Tischnachbarn andere Strafen aus. Wer findet die schrecklichste Strafe?

Lösung Wörtersalat: Schatzkarte, Schlüsselloch, Schranktür, Leserabe, Stubenarrest



Zeichne eine Schatzkarte!

Wo würdest du den Schatz verstecken? Und wie würde die Schatzkarte aussehen, die zu ihm führt?



8. Kapitel: Ein neues Rätsel

A B C Klasse 1 & 2



Kurze Wörter suchen

Suche aus diesem Kapitel alle Wörter mit drei Buchstaben heraus! Wer findet die meisten?

Klasse 2: Finde noch eigene Wörter mit drei Buchstaben! Sammelt sie auf einem Wörterplakat.

Wie viele Silben haben eigentlich Wörter mit drei Buchstaben meistens?

Antwort: _____ Silbe/n

A B C Klasse 2

Sil-ben

Schnellesen

Übe die folgenden Wörter ganz schnell zu lesen! Macht einen Schnelllesewettbewerb in eurer Klasse!

Dec ken lam pe, A ben teu er, Ge spenst, Wan der stie fel,
Ei sen bahn, Zug vo gel, Ruck sack, Schuh ab drüc ke, ver lau fen,
Weg wei ser, Stern chen, Holz bein, Welt ge schich te, Spit ze,
wind schief

A B C Klasse 1 & 2



Begleiter gesucht

Finde zu den Namenwörtern den richtigen Begleiter!

_____ Ruck sack, _____ Son ne,
_____ A ben teu er, _____ Burg,
_____ Witz

A B C Klasse 1 & 2



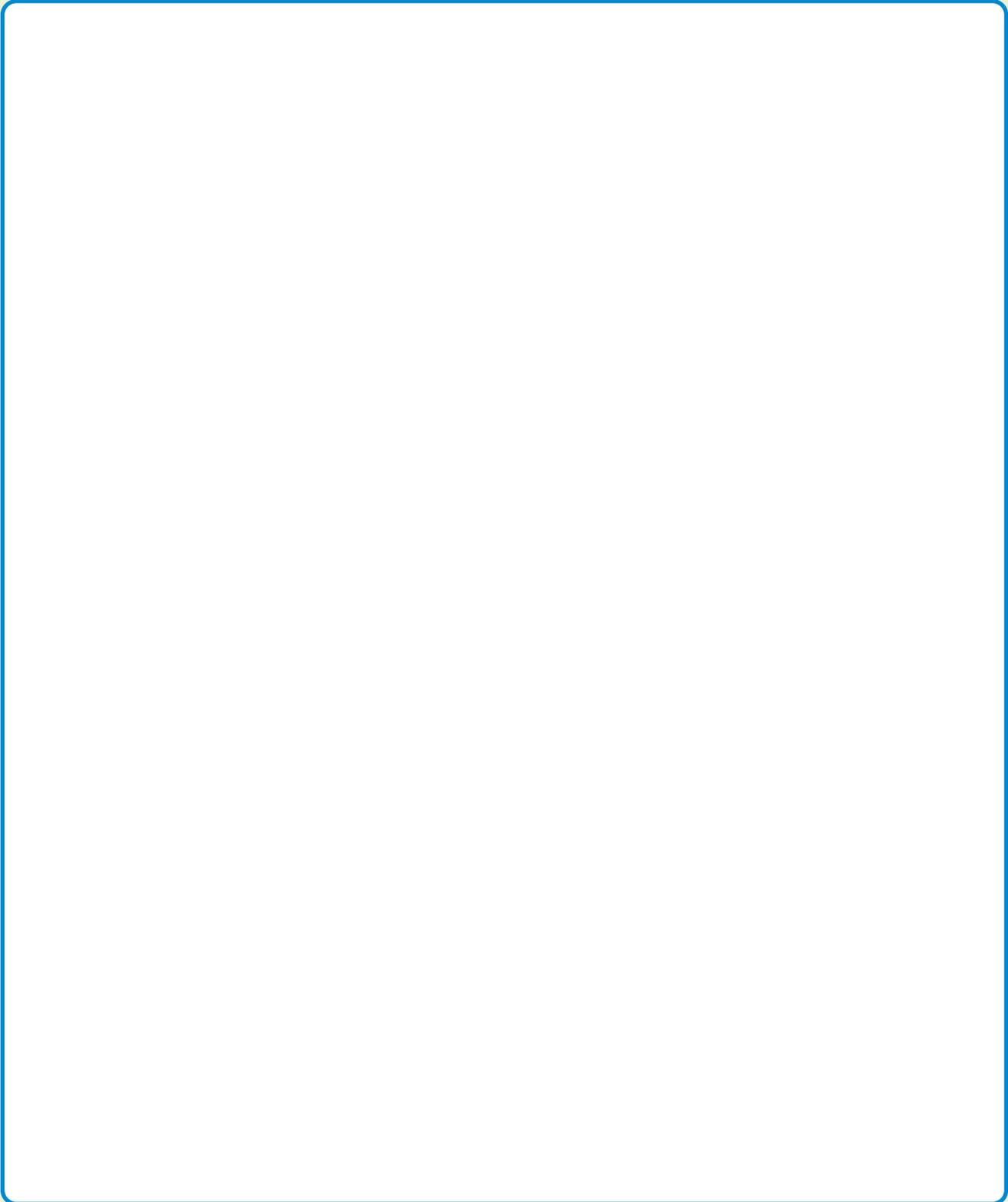
Verlaufen!

Die drei haben sich auf der Wanderung verlaufen. Hast du dich auch schon mal verlaufen? Erzähle davon! Wie hast du den Weg wiedergefunden?



Berg und Hütte

Male ein Bild von dem Berg und der Hütte, die in diesem Kapitel beschrieben sind.
Lies genau nach und vergleicht eure Bilder dann in der Klasse.



9. Kapitel: Ein Mann ohne Alter

A B C Klasse 1 & 2

Sil-ben

Was gehört zusammen?

Welche Wörter gehören zusammen?
Verbinde.

Um	te
Ha	tern
Schul	hang
Hüt	fen

Klasse 2: Schreibe die Wörter auf, die Namenwörter mit Begleiter!

A B C Klasse 1 & 2

Sil-ben

Welche Silbe fehlt?

Schreibe die fehlende Silbe auf die Linien
(du findest alle Wörter im neunten Kapitel).

Le-se-____-be, Ki-lo-____-ter,
Eich-____-chen, Ka-____-der

A B C Klasse 1 & 2

Kennst du ...

... Leute, die sehr alt sind? Berichte deinen Klassenkameraden.

Klasse 2: Vergleiche, wie alt eure Großeltern sind.

A B C Klasse 1 & 2

Text genau lesen und verstehen

Wieso hält sich der uralte Mann eine Hand hinters Ohr?

Warum fällt ein Eichhörnchen vom Baum?

Warum will Kai gleich losrennen?



Kalenderblatt

Der alte Mann behauptet, er würde nicht älter werden, weil er keinen Kalender hat ... Glaubst du das?

Welches Datum ist heute?

_____.

Gestalte ein Kalenderblatt, das zum heutigen Tag passt!

Achte darauf,

- dass das Datum auf dem Kalenderblatt steht,
- welche Jahreszeit wir gerade haben,
- wie das Wetter heute ist,
- ob heute etwas Besonderes los ist.



10. Kapitel: Falscher richtiger Reim

A B C Klasse 1 & 2



Silbendurcheinander

Finde die Silben, die zusammengehören. Alle Wörter kommen in diesem Kapitel der Leseraben-Geschichte vor.

Ma	Ko	kos	nüs
sen	se	tro	
pa	gei	Pa	

Klasse 2: Denke dir ein eigenes Silbenrätsel aus und lass es von einem Mitschüler lösen.

A B C Klasse 1 & 2



Lachen, grölen und ...

Die Matrosen grölen und lachen. Findest du noch andere Wörter für lachen?

grölen, lachen, _____

A B C Klasse 2



Wörter sortieren

Sortiere die Wörter nach der Anzahl der Silben. Schreibe sie in der richtigen Reihenfolge in zwei Farben auf. Fang bei einer Silbe an!

Holzbein, festgeschraubt, sich, Taschenmesser

1 Silbe: _____

2 Silben: _____

3 Silben: _____

4 Silben: _____

A B C Klasse 1 & 2



Reimwörter finden

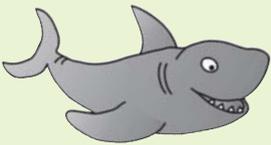
Verbinde die Reimwörter! Ein Reimpaar findest du im Text! Kreise es ein!

Schatz	fragen
Hocker	Platz
flattert	locker
sagen	schnattert

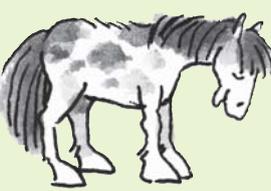
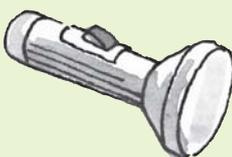
Klasse 2: Finde eigene Reimwörter!

Silbenklatschen

Sprich die Wörter und klatsch dazu die Silben. Kreise ein, wie oft du klatschen kannst. Wie viele Wörter haben 1, 2, 3 oder 4 Silben?

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

Die Begriffe: Hai, Matrose, Papagei, Pirat, Schlüssel, Laterne, Leserabe, Papi, Taschenlampe, Schiff, Ball

11. Kapitel: Brief von Holzbein

A B C Klasse 1 & 2



Namenwörter suchen

Suche fünf Namenwörter in diesem Kapitel! Schreibe sie mit Begleiter auf.

Klasse 2: Schreibe drei Wiewörter aus dem Kapitel auf.

A B C Klasse 1 & 2



Geheimversteck

Wo würdest du etwas Geheimes verstecken? Schreibe es auf oder erzähle deiner Freundin/deinem Freund davon! Was würdest du dort verstecken?

A B C Klasse 1 & 2



Silbenflaschenpost

Hier schwimmen einige Flaschen mit Silben. Sie sind etwas durcheinandergeraten. Kannst du sie richtig zusammenfügen? Du findest die drei Wörter im elften Kapitel.

plötz

steckt

taucht

auf

lich

ver

A B C Klasse 1 & 2



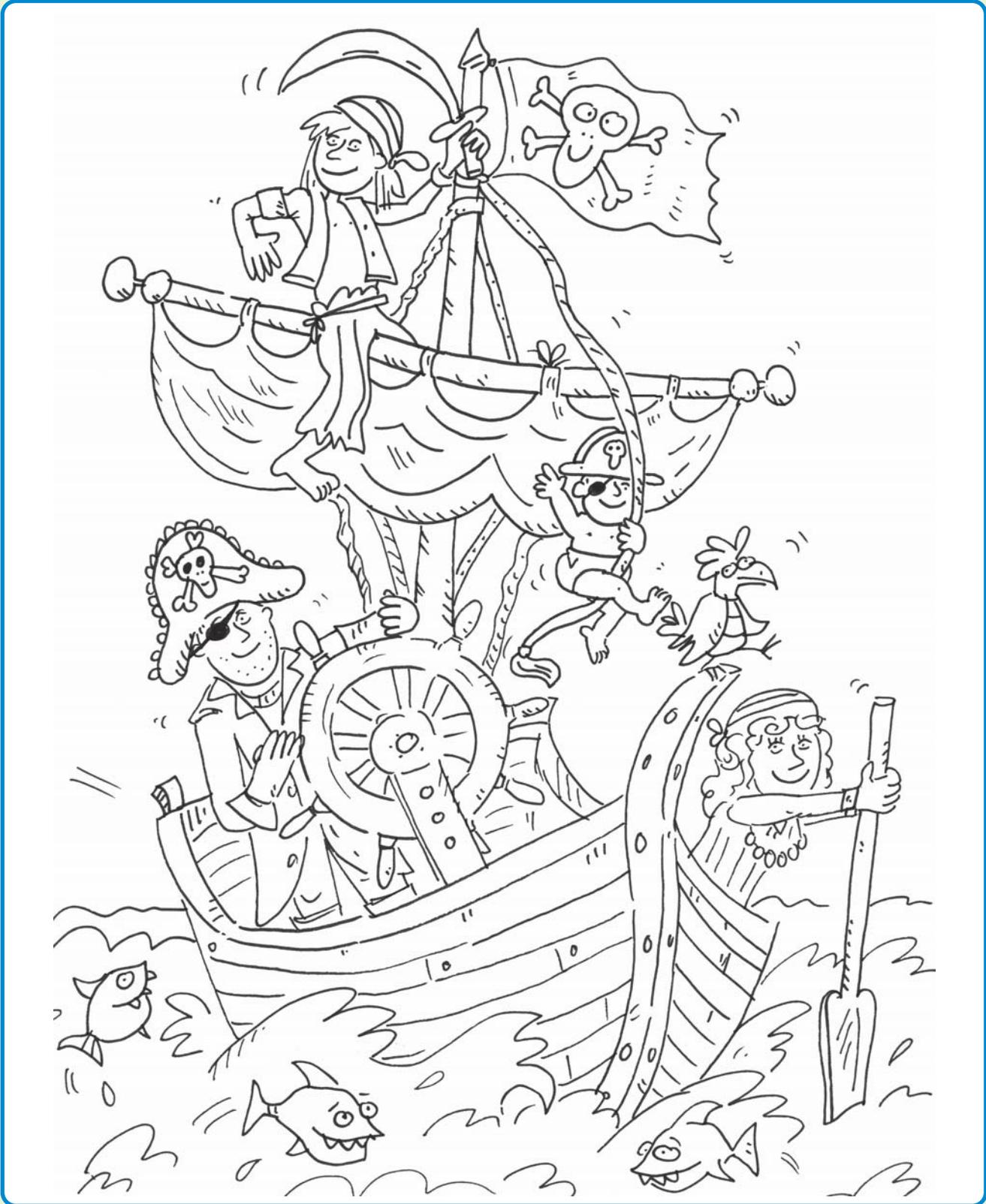
Flaschenpost

Besprecht in der Klasse, was eine Flaschenpost ist und wie sie funktioniert. Schreibe eine Flaschenpost und wirf sie in den nächsten Fluss, See oder ins Meer. Wenn es kein Gewässer in deiner Nähe gibt, stell einfach eine Schüssel mit Wasser im Klassenraum auf und lass deine Flaschenpost dort schwimmen. Mal sehen, ob dir jemand antwortet!



Das Piratenschiff

Male das Piratenschiff von Käpt'n Holzbein aus.



12. Kapitel: Lesen zählt sich aus

A B C Klasse 1 & 2



Wort-Schatzkarten

Hier sind einige Wörter durcheinandergeraten! Setze sie richtig zusammen.



Klasse 2: Zeichne eigene Wort-Schatzkarten auf und lasse sie von deinen Klassenkameraden lösen.

A B C Klasse 1 & 2



Der Schatz

Erzähle einem Klassenkameraden, was die drei in der Schatzkiste finden.

Klasse 2: Schreibe es auf.

A B C Klasse 1 & 2



Goldmünze – wünsch dir was!

Was würdest du mit einer wertvollen Goldmünze machen? Schreibe auf oder erzähle es deinen Klassenkameraden. Hängt ein Plakat mit euren Wünschen im Klassenraum auf!

A B C Klasse 2



Wer gewinnt den Silbenschatz?

Jetzt ist Schnelligkeit gefragt! Wer ist der schnellste Silbenleser?

la ma su mi ka de wo li te fu wi bu de
kar fin gen dei sen ben ten sil den ter
mach bert keit lass drei sche rich lich

Ich habe _____ Sekunden gebraucht.

