

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Einführung	5
Hinweise zu Vorbereitung und Durchführung	5
Dokumentationsplan	7
Auftragskarten	8
„Entscheide du!“-Geschichte: Klassenfahrt zur Gruselburg	11
Hinweise und Lösungen	11
Text- und Aufgabenkarten	12
„Entscheide du!“-Geschichte: Abenteuer im Märchenland	46
Hinweise und Lösungen	46
Text- und Aufgabenkarten	47

VORSCHAU

Der Band enthält digitales Zusatzmaterial zum Download:

- farbige Bildkarten zur Präsentation
- Ausschneidevorlagen mit kleinen Bildkarten für den Dokumentationsbogen

Die Benutzerhinweise zum Download des Zusatzmaterials und den entsprechenden Zusatzcode finden Sie am Ende des Buches.

Symbol

„Entscheide du!“-Geschichte von _____

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



Auftragskarten Einzelarbeit



Markiere beim Lesen wichtige Textstellen.



Markiere beim Lesen unbekannte und schwierige Wörter.

- Kläre die Wörter mit dem Wörterbuch.
- Besprich die Wörter mit einem anderen Kind.



Fasse den Textabschnitt kurz zusammen.



Fasse die Geschichte kurz zusammen.



Überlege, wie die Geschichte weitergehen könnte.



Überlege, wie die Geschichte weitergehen könnte, wenn du dich anders entschieden hättest.



Schreibe einen Brief an eine Figur.
Schreibe auf, was du über ihr Abenteuer in der Geschichte denkst.



Schreibe einen Brief von einer Figur an dich.
Lasse die Figur erzählen, was sie über dein Abenteuer in der Geschichte denkt.



Auftragskarten Partner- & Kleingruppenarbeit

 <p>Sprecht über die Orte in der Geschichte.</p> <ul style="list-style-type: none">• Welcher Ort hat euch besonders gut gefallen und welcher nicht?• Warum?	 <p>Sprecht über die Gefühle der Figuren in der Geschichte.</p> <ul style="list-style-type: none">• Was fühlen sie wohl?• Warum?
 <p>Sprecht über eine Entscheidung.</p> <ul style="list-style-type: none">• Warum habt ihr euch so entschieden?• Seid ihr mit eurer Entscheidung zufrieden?• Hattet ihr Erwartungen, was nach der Entscheidung passiert?• Trafen die Erwartungen zu?	 <p>Sprecht über eure Entscheidungen in der ganzen Geschichte.</p> <ul style="list-style-type: none">• Konntet ihr euch immer leicht entscheiden?• Wenn nein, wie habt ihr es dennoch geschafft?• Was tut ihr, wenn ihr euch schwer entscheiden könnt?
 <p>Erzählt euch eure Lieblingsstelle in der Geschichte.</p> <ul style="list-style-type: none">• Was hat euch am besten gefallen?• Warum?	 <p>Vergleicht eure Geschichten.</p> <ul style="list-style-type: none">• Was ist gleich?• Was ist unterschiedlich?• Welche Geschichte gefällt euch besser und warum?
 <p>Habt ihr schon einmal etwas Ähnliches erlebt wie in der Geschichte? Erzählt.</p>	 <p>Sprecht darüber, wie euch die Geschichte gefallen hat. Begründet eure Entscheidung.</p>



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 Eingangsportale 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:

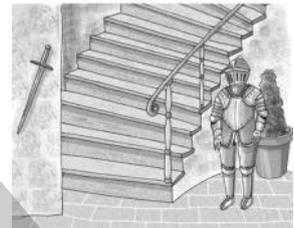




Du stehst in der schummrigen Eingangshalle der Burg. Über dir hängt ein verstaubter Kronleuchter und schaukelt im Wind, der durch die Eingangstür weht. Wenn da mal nicht das Seil reißt! Düstere Gemälde mit Goldrahmen zeigen Edelmänner, Ritter und Burgfräulein aus vergangenen Zeiten. Irgendwie findest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



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



2. Woher kommt der Wind? Kreise ein.

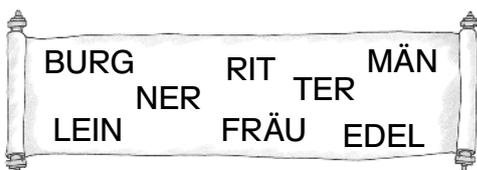
Geister

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 trottet 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.

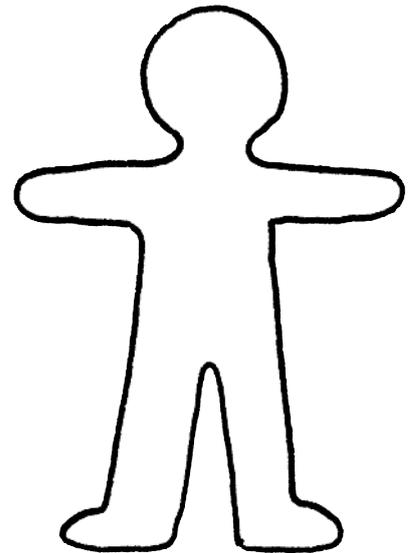
2. Im Text kommen mehrere Wörter für „gehen“ vor. Finde sie und schreibe sie auf.

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.



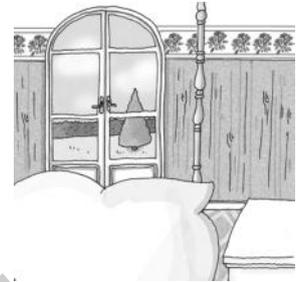


1

Abenteuer im Märchenland

„Uuuuuuuah!“ Du gähnst herzhaft und reibst dir die Augen. Du hast einfach himmlisch geschlafen! Nur ... dein Herz schlägt plötzlich bis zum Hals. „Wo bin ich?“, fragst du dich erstaunt. Das hier ist nicht dein Bett. Du bist an einem Ort, den du noch nie zuvor gesehen hast!

Neugierig blickst du dich um. Du liegst in einem breiten Himmelbett. Kissen und Vorhänge sind aus blau glänzendem Seidenstoff. Neben dem Bett stehen ein silberner Kerzenleuchter und eine Schüssel. Du musst kichern, denn in die sollst du anscheinend Pipi machen. Riesige Fenstertüren mit goldenen Griffen führen in einen Garten. Wenn dich nicht alles täuscht, dann bist du in einem richtigen Märchenschloss! Wie kommst du hierher? Und wie kannst du wieder nach Hause gelangen? Um das herauszufinden, springst du aus dem Bett. Deine Kleider liegen zum Glück neben dem Bett. Auch das Handy ist noch da, hat aber kein Netz. Was tust du?



Du verlässt das Schloss durch die Fenstertüren und erkundest die Umgebung. → 2



Du siehst dich in deinem Zimmer um. → 3



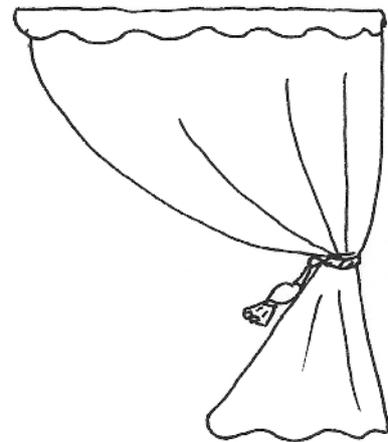
AB 1

Abenteuer im Märchenland

1. Wie bist du im Märchenschloss gelandet? Kreuze an.
 Ausflug Museum Du weißt es nicht.

2. Wie heißt das Bett, in dem du geschlafen hast?
Schreibe auf.

3. Welche Farbe haben die Vorhänge?
Male aus.



4. Welche Gegenstände hast du im Zimmer gesehen?
Kreise ein.





2

Abenteuer im Märchenland

Du gelangst in einen Wald. Die Bäume sind knorrig und dick. Hier und da wachsen leuchtend rote Pilze und tiefblaue Beeren. Schmetterlinge tanzen vor dir auf dem Weg. Im Unterholz raschelt und wispert es. Du bist nicht ganz sicher, ob das nur der Wind in den Blättern ist oder ob dort Feen und Zwerge miteinander flüstern. Denn die würden perfekt in diesen Märchenwald passen.

Stundenlang schlängelt sich der Weg durch den Wald, bis er sich endlich gabelt. Am Ende des rechten Weges siehst du eine Lichtung, auf der die Sonne scheint. Du blickst nach links und siehst in der Ferne eine Holzhütte. Sie sieht zwar alt und einfach aus, aber aus dem Schornstein dringt Rauch und an den Fenstern hängen grüne Fensterläden. Dort scheinen Menschen zu leben! Vielleicht können sie dir helfen, nach Hause zu kommen. Was tust du jetzt?



Du gehst nach links zur Hütte. → 4



Du gehst nach rechts zur Lichtung. → 5



AB 2

Abenteuer im Märchenland

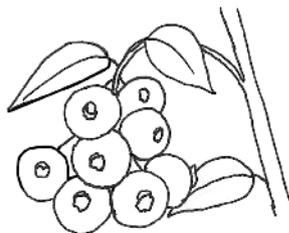
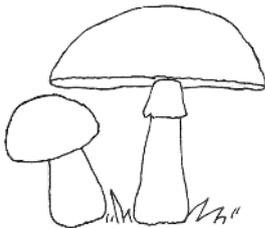
1. Was hörst du im Märchenwald? Kreuze an.

Stimmen Wasser Du bist dir nicht sicher. Wind

2. Was siehst du nicht im Märchenwald? Streiche durch.

Büsche Gras Pilze Bäume Schmetterlinge

3. Welche Farben haben die Pilze und Beeren im Märchenwald? Male aus.



4. Wie lange wanderst du durch den Wald? Kreuze an.

Minuten Stunden Tage