

Symbol

„Entscheide du!“-Geschichte von _____

Name der Geschichte

Wenn du einen Textabschnitt gelesenen 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 Partner- & Kleingruppenarbeit



Sprecht über die Orte in der Geschichte.

- Welcher Ort hat euch besonders gut gefallen und welcher nicht?
- Warum?



Sprecht über die Gefühle der Figuren in der Geschichte.

- Was fühlen sie wohl?
- Warum?



Sprecht über eine Entscheidung.

- Warum habt ihr euch so entschieden?
- Seid ihr mit eurer Entscheidung zufrieden?
- Hattet ihr Erwartungen, was nach der Entscheidung passiert?
- Trafen die Erwartungen zu?



Sprecht über eure Entscheidungen in der ganzen Geschichte.

- Konntet ihr euch immer leicht entscheiden?
- Wenn nein, wie habt ihr es dennoch geschafft?
- Was tut ihr, wenn ihr euch schwer entscheiden könnt?



Erzählt euch eure Lieblingsstelle in der Geschichte.

- Was hat euch am besten gefallen?
- Warum?



Vergleicht eure Geschichten.

- Was ist gleich?
- Was ist unterschiedlich?
- Welche Geschichte gefällt euch besser und warum?



Habt ihr schon einmal etwas Ähnliches erlebt wie in der Geschichte?
Erzählt.



Sprecht darüber, wie euch die Geschichte gefallen hat.

Begründet eure Entscheidung.



1

Abenteuer im Märchenland

„Uuuuuuuaah!“ 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



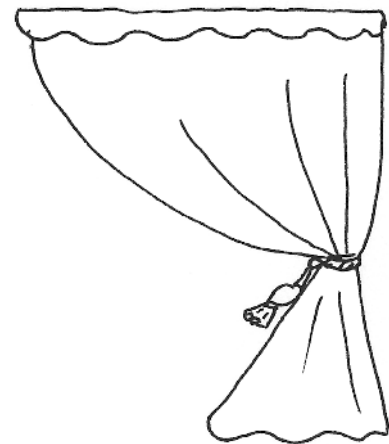
AB 1

Abenteuer im Märchenland

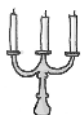
1. Wie bist du im Märchenschloss gelandet? Kreuze an.
 Ausflug Museum Du weißt es nicht.

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

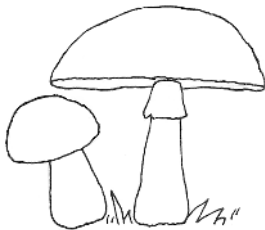
1. Was hörst du im Märchenwald? Kreuze an.

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



6

Abenteuer im Märchenland

Du gehst durch die Geheimtür in den dunklen Gang. Gut, dass hier eine kleine Laterne steht. Die kannst du mitnehmen! Die Wände hier drin sind aus grobem Fels und der Boden ist uneben. Autsch! Du stößt dir den Kopf an einem Stein, der plötzlich aus der Wand ragt. Deine Laterne spendet einfach nicht genug Licht.

Trotzdem cool, so ein Geheimgang. Wo er dich wohl hinführt? Ob du etwas Spannendes entdeckst? Aufgeregt läufst du den Gang entlang, es gibt Kurven und Knicke, aber niemals eine Gabelung. Schließlich siehst du im Schein deiner Lampe ein finsternes Loch vor dir. Es ist eine Treppe, die nach unten führt, tiefer und tiefer hinab in den Fels. Irgendetwas schimmert da verlockend.

Du hebst die Lampe und siehst, dass eine andere Treppe nach oben geht. Dort wird es heller. Das ist Tageslicht! Was tust du?



Du steigst die ausgetretenen Stufen nach oben. Wo du wohl rauskommst? → 23



Du gehst vorsichtig nach unten, immer weiter in die Tiefe. → 10



AB 6

Abenteuer im Märchenland

1. Was leuchtet dir im Geheimgang? Kreuze an.

Fackel Taschenlampe Laterne

2. Wie tust du dir weh? Schreibe auf.

3. Wie fühlst du dich? Male den passenden Smiley aus.



ängstlich



fröhlich



wütend



aufgeregt

4. Was gibt es im Geheimgang nicht? Streiche durch.

Gabelungen Gabeln Knicke Kurven



7

Abenteuer im Märchenland

Du wanderst durch das Schloss. Von einer großen Halle aus gelangst du in die Bibliothek – einen Raum voller Bücher: dicker, dünner, uralter, brandneuer, mit Goldschrift, mit gar keiner Schrift, mit Bildern und mit Zeichen, die du nicht lesen kannst. An den Wänden zwischen den Regalen hängen ein Spiegel, Landkarten von Gegenden, die du nicht kennst, und Zeichnungen von Tieren, die du dir nicht einmal erträumt hast.

In der Mitte des Raumes steht ein Tisch. Es gibt Papier, eine altmodische Schreibfeder, ein Tintenfass und ein Buch mit dem Titel *Buch der Reisen*. Darunter ist in klein vermerkt: *Öffne mich und reise, wohin du willst*. Das klingt gut, vielleicht kommst du so nach Hause! Aber kann das wirklich funktionieren?

„Ich weiß ja nicht ...“, flüsterst du unsicher.

„Also, iiiiich würde das auch nicht glauben“, sagt da eine Stimme. Du siehst dich um. Die Stimme kommt eindeutig aus dem Spiegel. Was tust du jetzt?



Du findest die Stimme aus dem Spiegel spannend und erhoffst dir von dem Spiegel mehr Informationen zu erhalten. → 11



Du öffnest das Buch und sofort beginnt der Zauber: Das Zimmer dreht sich, alles verschwimmt und eine fantastische Reise beginnt! → 22



AB 7

Abenteuer im Märchenland

1. Wie sind die Bücher im Schloss? Schreibe mindestens drei Adjektive aus dem Text auf.

2. Was hängt an den Wänden des Zimmers? Kreuze an.

Spiegel Postkarten Bilder Landkarten Tiere

3. Was steht auf dem Buch? Kreuze an. Dort steht, dass ...

- ... das Buch verreisen möchte.
 ... man das Buch zerreißen kann.
 ... man mit dem Buch reisen kann.

4. Wer spricht? Male an.





Die Räuber bemerken nicht, dass du ins Haus kommst. Du überlegst kurz, ob du doch lieber abhauen solltest. Da erblickt dich eines der Kinder, das eine Katze streichelt. „Hallo, wo kommst du denn her?“, ruft es. Nun sehen auch die anderen Räuber auf. „Ein Eindringling!“, brüllt jemand und „Ausrauben!“ jemand anderes. „He, mal langsam, ihr Pfefferbeißer. Das ist doch nur ein Kind“, sagt eine ältere Frau und zieht an ihrer Pfeife. „Also, wer bist du?“

Alle Räuber sehen dich an. Du überlegst, wie du am besten aus der Sache wieder herauskommst: Vielleicht helfen sie dir ja, wenn du sagst, dass du nur auf der Durchreise bist und den Weg nicht kennst. Aber wahrscheinlich schmeißen sie dich gleich wieder raus – sicher jedoch ohne die erhoffte Information. Wenn du dagegen etwas Tolles erfindest, kannst du sie vielleicht beeindrucken und so dazu bringen, dir zu helfen. Was tust du?



Du behauptest: „Ich bin der Hexerei kundig und sehr, sehr mächtig!“ Schon blickst du in erschrockene Gesichter! → 13



Du sagst: „Ich habe mich verirrt.“ Da jagen dich die Räuber lachend aus dem Haus und weiter in den Wald. → 22

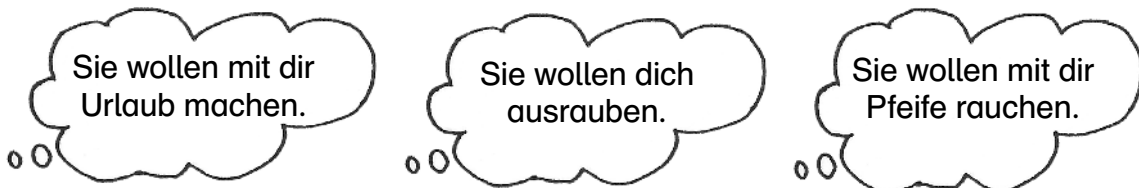


1. Was denkst du, als du ins Haus kommst? Schreibe auf.

2. Wer entdeckt dich zuerst? Kreuze an.

eine Frau mit Pfeife eine Katze ein Kind

3. Was wollen die Räuber mit dir machen? Male an.



4. Wie nennt die Frau die anderen Räuber? Schreibe die fehlenden Vokale auf.

PF _ FF _ RB _ _ β _ R