



Herzlich Willkommen auf der Gruselburg!

Hallo Du,

sich entscheiden ist nicht immer leicht, das kennst du sicher! Aber hier macht Entscheiden richtig Spaß! Denn du bist in dieser Geschichte nicht nur als Hauptfigur mittendrin, am Ende jedes Textabschnitts kannst du auch bestimmen, wie es weitergeht.

Wähle deine Fortsetzung aus und klicke mit der Computermouse oder tippe mit dem Finger auf das Feld. Und schon wirst du direkt zu deinem nächsten Textabschnitt geführt.

Es kann sein, dass du dabei zu einem Textabschnitt kommst, den du schon einmal gelesen hast. Dann solltest du dich anders als beim ersten Mal entscheiden.

So gestaltest du deine ganz eigene Geschichte.

Das Ende deiner Geschichte ist dann durch dieses Symbol gekennzeichnet:



Auf jeder Karte hast du außerdem die Möglichkeit, mit Anklicken oder Antippen des Textes mit diesem Symbol wieder von vorne zu starten:

Zurück zum Anfang!



Was machst du jetzt? Lies, entscheide und klicke an!

Du hast alles verstanden? Hurra!
Dann geht's los!



Du hast noch Fragen? Dann wende
dich an deine Lehrkraft!

Sie sind Lehrkraft oder ein Elternteil? Dann klicken Sie für weitere Informationen!



Einführung

Was ist noch besser, als eine spannende Geschichte zu lesen? An ihr aktiv mitzuwirken und sie selbst zu gestalten ... und das Ganze auch noch digital! Deshalb macht Entscheiden bei der vorliegenden Geschichte nach dem Entscheide-selbst-Prinzip Spaß und steigert die Lesemotivation! Außerdem entsteht so nicht nur eine tolle Kombination aus moderner Leseförderung und digitalem Unterricht, die Entscheidungen sorgen auch für kurze Verschnaufspausen, die besonders schwächeren Leser*innen zugutekommen.

Grundprinzip

Die Geschichte „Klassenfahrt zur Gruselburg“ umfasst 34 Textabschnitte mit schön illustrierten Bildern, die das Erlesen des Inhalts unterstützen. Die Leser*innen sind selbst die Protagonist*innen der Geschichte und müssen am Ende jedes Textabschnitts – außer bei den Schlussabschnitten – eine inhaltliche Entscheidung über die Art der Fortsetzung fällen. Zum Beispiel:

Was machst du?

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



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



Einführung

Die Entscheidung beeinflusst den Fortgang der Geschichte: Durch Anklicken oder Antippen des gewünschten Feldes werden die Kinder direkt zu dem Textabschnitt geführt, der als Nächstes gelesen werden muss. Dadurch ist die Geschichte, die jedes Kind liest, sehr individuell! Über 650 Varianten sind möglich, bis die Geschichte mit einer der fünf unterschiedlichen Schlussversionen endet. Diese sind durch folgendes Symbol gekennzeichnet:



Jedes Kind muss dabei mindestens sechs Textabschnitte lesen, im Maximum ergeben sich 19 zu lesende Texte. Es gibt keine Rückschritte auf bereits gelesene Textabschnitte.

Auf jeder Karte haben die Kinder außerdem die Möglichkeit, mit Anklicken oder Antippen des Textes mit diesem Symbol die aktuelle Version der Geschichte abzubrechen und wieder an den Textanfang zurückzukehren.

Zurück zum Anfang!



Viel Spaß bei diesem ganz besonders interaktiven Leseprojekt wünscht
Anne Scheller

Was möchten Sie jetzt machen? Bitte anklicken!

Zur Startseite zurückkehren!



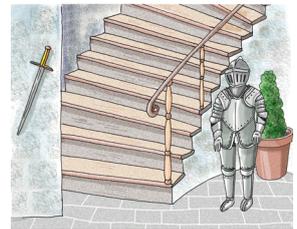
Die „Entscheide du!“-Geschichte selbst ausprobieren!



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 verziern 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.



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

Zurück zum Anfang!





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.



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

Zurück zum Anfang!





Klassenfahrt zur Gruselburg

Du gehst durch die Burg. In den Händen balancierst du die Flasche mit der grünen Flüssigkeit. Sie sieht wirklich gefährlich aus. Bestimmt ist sie giftig oder explodiert, wenn sie geschüttelt wird.

Du achtest nur noch auf die Flasche, aber nicht mehr auf den Fußboden. Und da passiert es: Du übersiehst eine Stufe und stolperst. Aus der offenen Flasche spritzt die grüne Flüssigkeit in hohem Bogen heraus – und landet ausgerechnet in deinem Gesicht. Nichts explodiert und du fällst auch nicht tot um. Stattdessen schmeckst du etwas Süßes. Mmh, Waldmeister. Es ist nur Limo!

Du fängst an zu lachen und trinkst die Limo aus. Hunger hast du allerdings auch! Zum Glück ist die Burgküche nicht weit, ein köstlicher Geruch wabert dir schon entgegen.

Doch als du gerade hineingehen willst, kommt jemand aus einem Nebenzimmer und schleicht verstoßen davon. Was tust du?



Du folgst der verdächtigen Person.



Du betrittst die Burgküche.

Zurück zum Anfang!





Klassenfahrt zur Gruselburg

Du schüttelst die Erde vom Papier ab und faltest es auseinander. Es ist von oben bis unten in einer altmodischen Handschrift beschrieben. Was ist das denn? Ein Brief von jemandem, der im Kerker gefangen war? Oder vielleicht eine Anweisung, wie man den Schatz finden kann?

Du kannst die Schrift leider nicht besonders gut lesen. Ein paar Wörter entzifferst du dann aber doch: Suppe steht da zum Beispiel, etwas weiter unten Karotten und am Ende Sahne und Salz. Wenn dich nicht alles täuscht, ist das ein Kochrezept – und kein Schatz!

Du bist wahnsinnig enttäuscht. Das ist doch alles Zeitverschwendung! Doch da fällt dein Blick auf die Münze, die du ebenfalls gefunden hast. Die hast du dir noch gar nicht angesehen. Wahrscheinlich ist sie genauso wertlos wie dieses Rezept! Was tust du?



Du lässt die Münze Münze sein und gehst nach oben in die Burg zurück, um endlich deine Schirmmütze aus deinem Zimmer zu holen.



Du siehst dir die Münze genauer an. Sie ist groß, schwer und schimmert unter dem Dreck golden!

Zurück zum Anfang!

