

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

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 Eingangsportal 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.

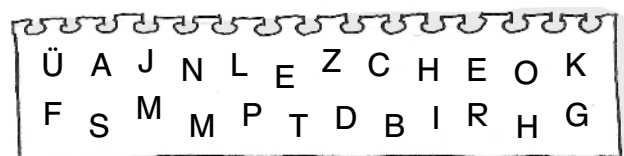
2. Welches Spiel spielt ihr? Kreuze an.

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:





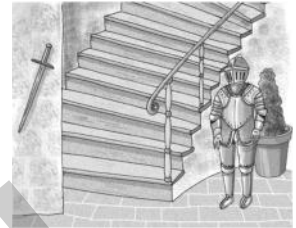
2

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 anblicken. Zwischen den Bildern verzierern Schwerter, Äxte und Rüstungen die Wände. Eine knarrende Holztreppe führt in den ersten Stock.

Du willst gerade nach oben gehen, da hörst du eine Stimme. Du folgst dem Geräusch – und erstarst. 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



AB 2

Klassenfahrt zur Gruselburg

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



2. Woher kommt der Wind? Kreise ein.

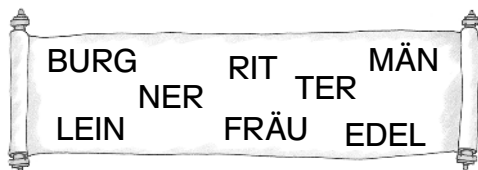
Geister

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



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



1. Wie sieht die Hausmeisterin aus? Male ihre Kleidung.

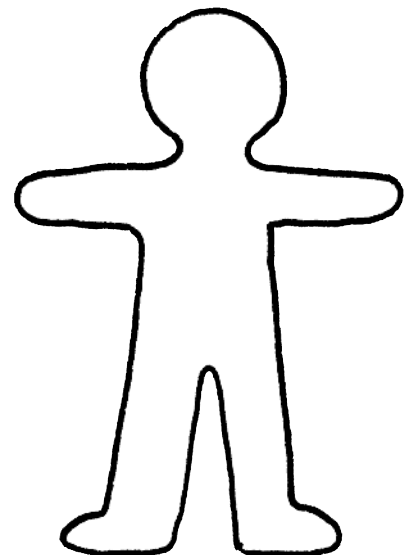
2. Im Text kommen mehrere Wörter für „gehen“ vor. Finde sie und schreibe sie auf.

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.





Am oberen Ende der Wendeltreppe betrittst du einen kreisrunden Raum. Wie es hier aussieht! Auf den Tischen stehen allerlei seltsame Apparaturen. In Töpfen, Glaskolben und Flaschen siehst du schwarze, grüne und gelbe Flüssigkeiten. Auf einer Kochplatte brodelt ein Sud aus Kräutern und Früchten. Dazwischen liegen Zettel mit geheimnisvollen Rezepturen. Im ganzen Raum herrscht ein seltsamer Geruch, von dem dir etwas schwindelig wird. Eine richtige Hexenküche! Nur Hexen, Zauberer oder verrückte Gelehrte entdeckst du nicht. Zum Glück! Du hältst dir die Nase zu. So wie das riecht, ist bestimmt die Hälfte von dem Zeug giftig. Aber kann das wirklich sein? Würden sie hier solch gefährliche Dinge herstellen, wo Kinder hinkommen könnten? Ob der nette Burgverwalter, der euch heute begrüßt hat, davon weiß? Was wohl noch so alles hinter diesen düsteren Mauern versteckt ist? ... Du bist unsicher und grübelst eine Weile. Zu welchem Ergebnis kommst du?



Du glaubst nicht, dass etwas in dieser Burg wirklich gefährlich sein kann, und läufst wieder nach unten. → 14



Du glaubst, dass in der Burg eine Menge Gefahren lauern. Du willst ein Fenster öffnen, um deiner Klasse eine Warnung zuzurufen. → 20



1. Was siehst du nicht im Raum? Streiche durch

- | | | | |
|-----------|------------|------------|--------|
| Trinkglas | Apparatur | Rezeptbuch | Kessel |
| Feuer | Glaskolben | Flasche | Zettel |

2. Welche Farben haben die Flüssigkeiten? Male sie richtig an.



3. Wie fühlst du dich? Kreuze an.

- schwummerig schwindelig scheußlich

4. Wie wird der Raum genannt? Sortiere die Buchstaben und schreibe das Wort auf.

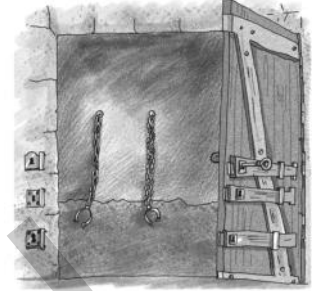




Du steigst die letzten Treppenstufen hinab und kommst zu einer Tür. Sie steht offen, aber die vielen alten Schlösser und Riegel verraten dir: Früher wurde sie meist fest verschlossen gehalten. Neugierig betrittst du den Raum und erschrickst, weil etwas auf dich zu huscht. Ein Geist? Eine riesige Spinne? Iiih, es ist eine Ratte, die sich von deinem Besuch gestört fühlt und auf dich zuläuft. Zum Glück huscht sie schnell davon. Du siehst dich um. Möbel gibt es hier unten nicht, nur ein paar Ketten hängen an den Wänden. Der Raum hat auch keine Fenster, aber durch die Tür fällt etwas Licht herein. Hilfe, das ist das alte Verlies!

Du weichst zurück und dabei knirscht es unter deinen Füßen. Der Boden besteht hier nicht aus Stein, sondern nur aus fest gestampfter Erde. Da hätten sich die Gefangenen doch einen Tunnel nach draußen graben können!

Da fällt dir etwas ein: Unter diesem Fußboden könnte man gut etwas vergraben, etwas Gefährliches vielleicht oder einen Schatz! Aber wie sollst du hier etwas finden? Was tust du?



Du beschließt, hier im Verlies nach Spuren zu suchen, die zeigen, wo schon einmal gegraben wurde. → 21



Du findest, dass eine Suche viel zu viel staubige Arbeit wäre, und gehst zu deinem Zimmer. → 22



1. Was gibt es an der Tür? Kreise ein.

Riegel Schlüssel Schloss Katzenklappe

2. Was erschreckt dich? Kreise das passende Bild ein.



3. Was siehst du im Verlies nicht? Streiche durch.

Fenster Ketten Tisch Steinboden

4. Was könnte man im Verlies tun? Kreuze an, was im Text steht.

- einen Tunnel graben
 Blumen eingraben
 einen Schatz vergraben