



## Herzlich Willkommen im Märchenland!

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 Verschnaufpausen, die besonders schwächeren Leser\*innen zugutekommen.

### Grundprinzip

Die Geschichte „Abenteuer im Märchenland“ 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 verlässt das Schloss durch die Fenstertüren und erkundest die Umgebung.



Du siehst dich in deinem Zimmer um!



## 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.



Du gehst nach rechts zur Lichtung.

Zurück zum Anfang!





## Abenteuer im Märchenland

Die Wände im Zimmer sind mit dunklem Holz verkleidet. Außer dem Himmelbett siehst du einen großen Schrank, einen Sessel, einen Kamin und eine Zimmertür, die sicher weiter ins Schloss führt. In dem Bett hast du schon gelegen, zum Schrank gibt es keinen Schlüssel und der Sessel ist zwar gemütlich, aber nach Hause bringt er dich auch nicht. Und nun?

Du beginnst, die Wände abzuklopfen. Das hast du mal in einem Film gesehen. Tatsächlich: An einer Stelle in der Ecke des Zimmers klingt das Geräusch beim Klopfen anders, irgendwie hohl. Du schiebst deine Finger in die Ritzen zwischen den Holzleisten, du drückst und ziehst. Nichts rührt sich. Enttäuscht lehnt du dich an die Wand. Dabei berührst du ein Gemälde, das eine dicke Frau zeigt. Es bewegt sich! Wenn dich nicht alles täuscht, ist das eine waschechte Geheimtür! Was tust du?



Du öffnest die Geheimtür und entdeckst einen dunklen Gang. Wo der wohl hinführt?



Du verlässt den Raum doch lieber durch die Zimmertür. Mal sehen, was es im Schloss so alles zu sehen gibt!

Zurück zum Anfang!





## Abenteuer im Märchenland

„Ho, ho, ho! Ha, ha, ha!“ Die Riesen brechen in Gelächter aus: Sie kichern, glucksen und lachen sich schief, sie wiehern, feixen und kugeln sich vor Lachen.

„Du willst aus dem Jahr 2000-irgendwas kommen?“, ruft einer grinsend.

Davon haben sie anscheinend noch nie gehört und sie glauben dir auch nicht.

„Hör mal, Kleinling.“ Einer der Riesen beugt sich zu dir hinunter. „Dir ist wohl die Bergluft zu Kopf gestiegen. Oder willst du uns veräppeln?“

„Das haben wir gar nicht gern!“, knurrt ein anderer.

„Nein, nein“, sagst du. „Es stimmt, ich ...“

„Ho, ho, ho! Ha, ha, ha!“ Die Riesen glauben dir einfach nicht. „Wenn du nur Quatsch redest, gehen wir jetzt“, sagen sie. Sie winken, drehen sich um und marschieren davon, dass die Berge beben.

Du stehst da und weißt nicht, wie es nun weitergehen soll.

Da hörst du das Plätschern von Wasser. Ist da ein Bach?

Was tust du?



Du gähnst und gehst Richtung Wasser, um eine Pause zu machen.



Du holst tief Luft und erklimmst die nächste Anhöhe, um dir einen Überblick zu verschaffen.

Zurück zum Anfang!





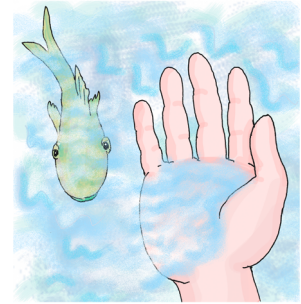
## Abenteuer im Märchenland

Du schöpfst eine Handvoll Wasser aus dem Bach, um es zu trinken. Schon öffnest du den Mund und – huch, beinahe hättest du einen kleinen Fisch verschluckt! Erschreckt lässt du ihn ins Wasser fallen. Der Fisch wedelt mit der Schwanzflosse und sagt höflich: „Danke.“

Du reibst dir die Augen. Ist das ein sprechender Fisch?  
„Klar spreche ich!“, blubbert der Fisch. „Und nun würde ich an deiner Stelle trinken, das ist nämlich magisches Wasser.  
Du wirst staunen!“

Magisches Wasser? Ist das ein Zauberbach, der dich nach Hause bringt? Du trinkst eine Handvoll Wasser und noch eine und noch eine, aber du sitzt immer noch im Märchenland.  
Der Fisch hat nur Spaß gemacht. „Wie du aussiehst!“, blubbert er vergnügt.

Du runzelst die Stirn. Wie sollst du schon aussehen? Ein gruseliger Gedanke taucht in dir auf: Hat das Wasser dich irgendwie verändert ... verzaubert? Was tust du?



Du wartest, bis sich das Wasser beruhigt, damit du dein Spiegelbild betrachten kannst.



Du glaubst nicht an eine Verwandlung und isst nun doch lieber von den Beeren, die am Ufer wachsen.

Zurück zum Anfang!





## Abenteuer im Märchenland

In der Hand hältst du eine Papierrolle. Sie ist alt, gelb, brüchig und du musst sie sehr vorsichtig öffnen. Linien, Zacken, grüne Felder und komische Zeichen sind darauf. He, das ist eine Landkarte! Kann sie dich durch das Märchenland führen? Vielleicht sogar nach Hause?

Du studierst die Karte genauer. Ganz oben erkennst du die Landschaft, in der du dich befindest. Weit unten ist ein magisches Wesen gezeichnet: eine Figur mit spitzem Hut und Zauberstab. Eine Fee! Sicher könnte sie dir drei Wünsche erfüllen, das machen Feen doch so. Dann möchtest du dreimal nach Hause.

Die Strecke zur Fee sieht allerdings ziemlich weit aus. Fröhlich marschierst du los und folgst dem Weg auf der Karte. Irgendwann kommst du an einen Bergbach, der strudelnd zu Tal rauscht. Wenn du hinüber könntest, würdest du viel schneller zur Fee kommen. Doch der Bach sieht mit seinen Felsen, Strudeln und Stromschnellen nicht ungefährlich aus. Was tust du?



Du folgst dem Weg, der dich in einem großen Bogen am Ufer entlangführt.



Du läufst ins Wasser, um die Abkürzung durch den Bach zu nehmen.

Zurück zum Anfang!

