

Inhalt

Methodisch-didaktische Hinweise	4-5
Lesetext	6-25
Die Insel der Wunder	6
Die Zauberwaldwohnungen	7
Streit und noch mehr Streit	8-9
Das Schiff in der Kugel	10
Die Suche nach dem Schiff	11-12
Das wachsende Rätsel	13
Schiff in Sicht	14
Ein vorsichtiger Plan	15-16
Unerwünschter Besuch	17-18
Der Plan	19
Spuk auf der Insel der Wunder	20-21
Ins Netz gegangen	22
Ein Fehler	23
Der Brief	24
Neue Inselbewohner	25
Kopiervorlagen	26-28
Legeplan	26-27
Lösungsbild	28
Legematerial	29-42
Vampir Vincent	29-30
Fee Fenja	31-32
Zwerg Ziwo	33-34
Drache Drago	35-36
Meerjungfrau Merja	37-38
Riese Ron	39-40
Hexe Helga	41-42
Bildquellen	43



Methodisch-didaktische Hinweise

Lesen kennen wir als Tätigkeit, bei der wir oftmals alleine sind. Ob Sachtexte im Unterricht oder der Roman zuhause auf dem Sofa. Normalerweise lesen und erarbeiten wir uns Texte alleine. Das muss aber nicht immer so sein. Dieses Material ermöglicht den Schülern das gemeinsame Erarbeiten einer Geschichte, wobei die gesamte Lerngruppe an der Lösung eines Rätsels beteiligt ist. Gemeinsam taucht die Klasse in eine Fantasiewelt ein und lernt beim Lesen sieben verschiedene Fantasiefiguren kennen: Meerjungfrau, Fee, Drache, Riese, Zwerg, Vampir und Hexe. Nur wenn alle SchülerInnen beim Lesen bzw. Zuhören aufmerksam sind, kann die Lerngruppe das Rätsel lösen, indem das Legematerial richtig ausgelegt wird. Auf der Rückseite des Legematerials entsteht dabei ein Lösungstext.

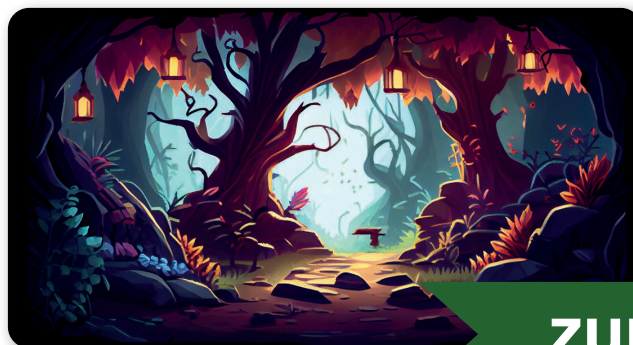
Es ist möglich, dass die einzelnen Kapitel von der Lehrkraft vorgelesen werden, die SchülerInnen leise für sich lesen oder sich die Kinder gegenseitig abwechselnd einzelne Abschnitte laut vorlesen. Dabei kann vor der ganzen Klasse oder in Kleingruppen vorgelesen werden.

Anleitung und Vorbereitung:

- Die **Legekarten (S. 29-42)** beidseitig und in Farbe kopieren und laminieren.
- Das **Legefeld (S. 26-27)** vergrößert auf DIN A3 ausdrucken, ausschneiden, zusammenkleben und auf einem Extratisch im Klassenraum ausgelegen.
- Die Klasse wird nun in sieben Gruppen eingeteilt und die Legekarten werden ausgeteilt. Jede Gruppe erhält zu jeweils einer Fantasiefigur 18 Karten. Es gibt also folgende Gruppen: Meerjungfrau, Fee, Drache, Riese, Zwerg, Vampir und Hexe. Jede Karte zeigt ein Merkmal einer Fantasiefigur (z. B. Haarfarbe). Dabei werden für jede Figur 6 verschiedene Merkmale auf den Karten dargestellt und zu jedem Merkmal gibt es drei verschiedene Karten (z. B. rote, braune und blonde Haare). Beim Lesen der Geschichte müssen die SchülerInnen ständig prüfen, ob Ihre Fantasiefigur beschrieben wird. Erkennen die Schüler ein im Text beschriebenes Merkmal, wird die passende Karte herausgesucht. Die Karten sind nummeriert, sodass jede ausgesuchte Karte einem Feld auf dem großen Legefeld zugeordnet werden kann. Beim Lesen oder nach dem Lesen der Geschichte werden alle ausgesuchten Karten auf das Legefeld gelegt. Mit der **Kopiervorlage von S. 28** (eventuell auf DIN A3 vergrößert), die ein Bild von allen Fantasiefiguren zeigt, können die Schüler überprüfen, ob sie die Merkmale der Fantasiefiguren richtig ausgewählt haben (Achtung, es sind nicht alle Merkmale abgebildet!). Beim Umdrehen der einzelnen Karten auf dem Legefeld ergibt sich ein kurzer Text, das Ergebnis des gemeinsamen Lesens.

Viel Spaß beim Lesen mit Kopf, Herz und Hand, ein schönes gemeinsames Leseerlebnis und dabei eine aufregende Reise in eine zauberhafte Fantasiewelt wünschen Ihnen das Redaktions-Team des Kohl-Verlags und

Sabrina Hinrichs



Methodisch-didaktische Hinweise



Hinweis für die Lehrkraft: In dieser Reihenfolge erscheinen die Merkmale in der Geschichte:

1. Meerjungfrau Merja: Felsen (S. 6)
2. Fee Fenja: Haarreif (S. 6)
3. Drache Drago: Feuerball (S. 6)
4. Zwerg Ziwo: Schubkarre (S. 7)
5. Hexe Helga: Kessel (S. 7)
6. Riese Ron: drei Augen (S. 7)
7. Vampir Vincent: Sarg (S. 7)
8. Drache Drago: Schwanz in Flammenform (S. 8)
9. Fee Fenja: goldener Staub (S. 8)
10. Riese Ron: brauner Rucksack (S. 8)
11. Zwerg Ziwo: Zipfelmütze (S. 9)
12. Meerjungfrau Merja: blaue Schwanzflosse (S. 9)
13. Vampir Vincent: Blutgruppe AB (S. 9)
14. Hexe Helga: Kugel (S. 10)
15. Zwerg Ziwo: Bart (S. 10)
16. Drache Drago: Horn (S. 10)
17. Vampir Vincent: Knoblauch (S. 11)
18. Riese Ron: Stiefel (S. 11)
19. Meerjungfrau Merja: Seepferdchen (S. 12)
20. Fee Fenja: Ohrringe (S. 13)
21. Hexe Helga: Spinne (S. 13)
22. Meerjungfrau Merja: Perlenkette (S. 14)
23. Fee Fenja: Harfe (S. 14)
24. Zwerg Ziwo: Hammer (S. 15)
25. Hexe Helga: lila Hut (S. 15)
26. Drache Drago: rosa Flügel (S. 15)
27. Riese Ron: Zahnlücken (S. 15)
28. Vampir Vincent: Kreuz mit Rose (S. 16)
29. Riese Ron: Fellrock (S. 17)
30. Ziwo: Gürtel (S. 17)
31. Meerjungfrau Merja: Bikini (S. 17)
32. Fee Fenja: hellblaue Flügel (S. 17)
33. Drache Drago: Ei (S. 18)
34. Hexe Helga: Zauberspruch (S. 19)
35. Vampir Vincent: Umhang (S. 20)
36. Drache Drago: Höhle (S. 20)
37. Hexe Helga: Besen (S. 20)
38. Fee Fenja: Zauberstab (S. 20)
39. Riese Ron: Knüppel (S. 21)
40. Vampir Vincent: Zähne (S. 21)
41. Zwerg Ziwo: Laterne (S. 21)
42. Meerjungfrau Merja: Haarschmuck (S. 22)

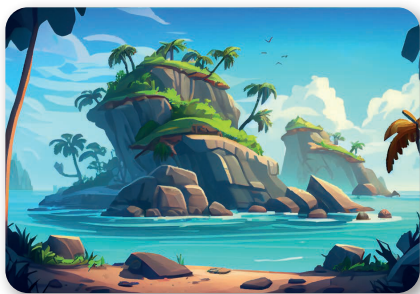


Lösungstext:

Liebe Besucher, bitte kommt zurück auf die Insel. Sie ist groß genug für uns alle. Gerne wollen wir alles mit euch teilen: Strand, Palmen, Zauberwald, Früchte, Freundschaft, Hilfsbereitschaft und alle anderen Wunder. Wir versprechen: Der Spuk ist vorbei. Viele Grüße, die Inselbewohner.

Die Insel der Wunder

Mitten im Meer liegt die Insel der Wunder, die von den Menschen bisher unentdeckt geblieben ist. Hier gibt es Strände mit feinem rosafarbenem Sand und bonbonbunten Muscheln, bunte Felsen im Wasser und an Land in den verrücktesten Formen und einen verwunschenen dichten Wald, in dem Lebewesen wohnen, die es auf der Erde ansonsten nirgendwo gibt.



Heute ist ein sonniger Tag, das klare Wasser glitzert wunderschön und die Sonnenstrahlen bahnen sich ihren Weg bis zum sandigen rosafarbenen Meeresboden. Die Meerjungfrau Merja sitzt in der Nähe des rosafarbenen Sandstrandes auf einem Felsen. Hier lebt sie etwas abseits der anderen Inselbewohner, die sich ständig streiten.

Auch Merja versteht sich vor allem mit der Fee Fenja überhaupt nicht. Immer wieder behauptet Fenja, die Schönste auf der Insel zu sein, und paddelt mit ihrem Boot aus einem großen lila Palmblatt oft an Merjas Felsen vorbei, um sie daran zu erinnern. Außerdem gibt sie mit ihrem rosa Haarreif, der mit pinken Blumen verziert ist, unglaublich an. Dabei passt dieser überhaupt nicht zu ihren kinnlangen rötlichen Haaren, die allerdings wirklich zauberhaft glitzern.

Doch als Merja nun von ihrem Felsen aus ihr Spiegelbild im Wasser betrachtet, ist sie überzeugt, dass sie mit ihren glänzenden langen Haaren und ihrem schlanken Körper viel schöner ist. Sie bewundert gerade ihre glatten rosafarbenen Haare, die leicht im Wind wehen, als die spiegelglatte Wasseroberfläche sich plötzlich kräuselt. Verwundert schaut Merja auf. Am Ufer entdeckt sie Fenja, die mit ihrem Zauberstab über das Wasser streicht und damit die kleinen Wellen erzeugt, die Merjas hübsches Spiegelbild in ein verschwommenes und verzerrtes Bild verwandelt haben. „Du kannst dich noch so lange bewundern“, hört Merja Fenjas Stimme. „Ich bin die Schönste auf der ganzen Insel!“

Bevor Merja etwas antworten kann, ertönt über ihr ein Rauschen. Auch Fenja schaut erschrocken zum Himmel hinauf. Der Drache Drago kommt angesaust und speit direkt vor Merja einen gefährlichen Feuerball in die Luft. Erschrocken lässt Merja sich ins Wasser gleiten und verschwindet im kühlen Wasser. Nur hier ist sie vor den anderen Inselbewohnern sicher, die es leider nicht alle gut mit ihr meinen. Elegant gleitet sie ins tiefere Wasser und taucht in den bunten Korallenwald ein, in eine andere Welt, in der sie genauso zuhause ist wie über der Wasseroberfläche. Hier ist es ruhig, bunt und wunderschön. Jedes Mal wenn sie abtaucht, Walgesänge aus der Ferne hört und den Korallenwald bewundert, ist die Überwasserwelt für sie sofort vergessen.



Unerwünschter Besuch (1/2)

Kurz darauf kauern Helga, Ziwo, Fenja, Drago und Ron im Gebüsch hinter dem Strand und warten gemeinsam auf die Ankunft des Schiffes. Nur Ron ist viel zu groß, um sich richtig verstecken zu können. „Mit deinem braunen Fellrock siehst du aus wie ein bewachsener Hügel“, beruhigt ihn Helga. „Den hellblauen Gürtel solltest du allerdings besser entfernen.“ „Mein Gürtel ist viel unauffälliger!“, meint Ziwo und deutet auf seinen hellgrauen Gürtel mit einer silbernen Schnalle. „Wir könnten tauschen!“ Fenja kichert. „Der wird Ron aber wohl kaum passen.“ Nun lachen auch Helga und Drago. „Bewegen darfst du dich übrigens nicht, Ron!“, fügt Helga hinzu. Der große Riese verdreht seine drei Augen genervt. Wie soll er es nur noch länger mit seinen Inselmitbewohnern in diesem engen Versteck aushalten?

Merja hat sich zur gleichen Zeit hinter ihrem Felsen versteckt und schaut von dort zu, was passiert. Fenja beobachtet sie argwöhnisch. Denn ihr gefällt Merjas hübscher orangefarbener Bikini mit den zwei gelben Seesternen. Auch Merja wirft ihrer Konkurrentin neidische Blicke zu. Sie hätte gerne auch so zarte, hellblaue Flügel wie die schöne Fee. Erst als das Schiff die Bucht erreicht hat, vergessen die beiden den Neid und die Konkurrenz. An Deck sind nun ganz deutlich fünf Wesen zu sehen. Sie werfen ein großes Netz vom Boot aus ins Wasser und steigen dann in ein kleines Beiboot. Ziwo hat ein Fernglas mitgebracht und schaut sich die merkwürdigen Wesen genauer an. Sie haben Arme, Beine und Haare wie Fenja, Vincent, Helga und Ziwo. Sie sind allerdings etwas größer und haben weder Flügel noch Hüte oder Zipfmützen. „Das hat es noch nie gegeben“, murmelt Helga immer noch ungläubig. „Wir waren bisher immer allein auf der Insel.“ „Vielleicht gehen sie schnell wieder“, vermutet Fenja.

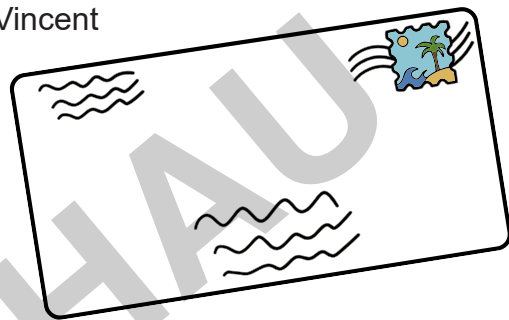


Dann sehen alle gespannt zu, wie die Wesen ihr Boot ganz in der Nähe ihres Versteckes an den Strand ziehen. Die Besucher schauen sich fasziniert um, als hätten sie lila Palmen und rosafarbenen Sandstrand noch nie gesehen. Einige haben braune und andere blonde Haare und alle tragen Hosen an den Beinen, langärmelige Pullover und Schuhe an den Füßen.



Der Brief

Erleichtert fahren die Menschen mit ihrem Schiff auf das offene Meer hinaus. „Dass es in so einem wunderschönen Paradies so sehr spukt, hätte ich nie gedacht“, murmelt ein Mann. „Das war ganz schon angsteinflößend.“ „Vielleicht haben sich die Bewohner der Insel genauso vor uns gefürchtet wie wir vor ihnen und wollten uns deshalb vertreiben“, vermutet eine Frau. „Hauptsache, wir sind jetzt in Sicherheit!“, erwidert ein anderer. Plötzlich entdecken alle gleichzeitig den Vampir mit seinem roten Umhang am Nachthimmel. „Er steuert genau auf uns zu“, murmelt die Frau. Unsicher und verängstigt beobachten alle, wie der Vampir näherkommt und schließlich auf dem Deck landet. „Keine Angst! Ich tue euch nichts“, erklärt Vincent sofort, als er die erschrockenen Gesichter sieht. „Wir wollen uns hiermit bei euch entschuldigen!“ Mit diesen Worten übergibt er den Brief und ist kurz darauf genauso schnell wieder verschwunden, wie er gekommen ist. Neugierig beugen sich die Menschen über den Brief und beginnen zu lesen.



Bitte beachten:

Hier wird nun das Legematerial auf die Vorlage angeordnet und anschließend die Karten auf die Textseite umgedreht. Die Wörter ergeben (wenn die richtigen Karten rausgesucht wurden) einen sinnvollen Text. Dieser Text ist Inhalt des Briefes, den die Menschen nun lesen. Erst dann geht die Geschichte hier weiter.

„Was meint ihr?“, fragt jemand nach dem Lesen in die Runde. „Ich denke, du hattest recht“, sagt ein Mann zu der Frau. „Die Bewohner der Insel hatten einfach Angst vor uns. Weil wir die Meerjungfrau befreit haben, wissen sie nun, dass wir nicht böse oder gefährlich sind.“ Nach einem kurzen Schweigen meldet sich einer der Männer zu Wort. „Also ich würde die Inselbewohner gerne kennenlernen. Wir sollten wieder umkehren!“, schlägt er vor.

Kurz darauf wendet das Schiff. Langsam nähert es sich nun wieder der Insel der Wunder, beobachtet von den Inselwesen, die am Strand auf ihren nun erwünschten Besuch warten. Schon von Weitem winken sich alle gegenseitig zu.

Kopiervorlage - Legefeld 1

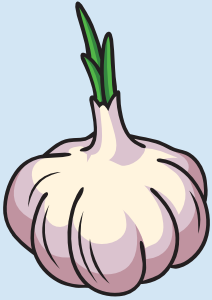
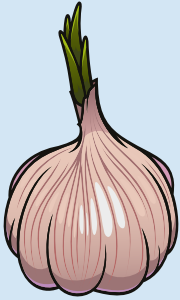
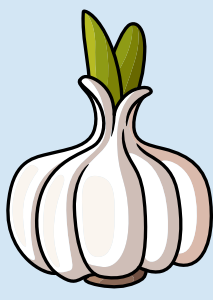

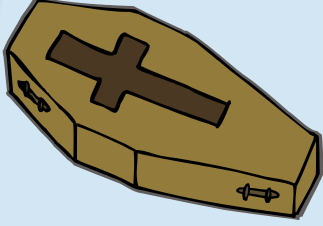

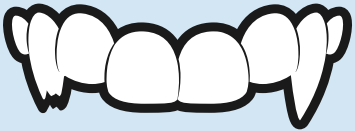

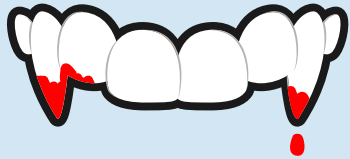






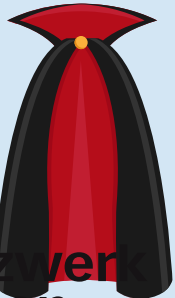
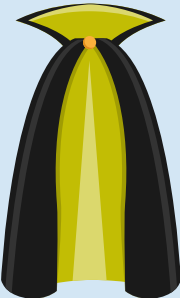



1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24

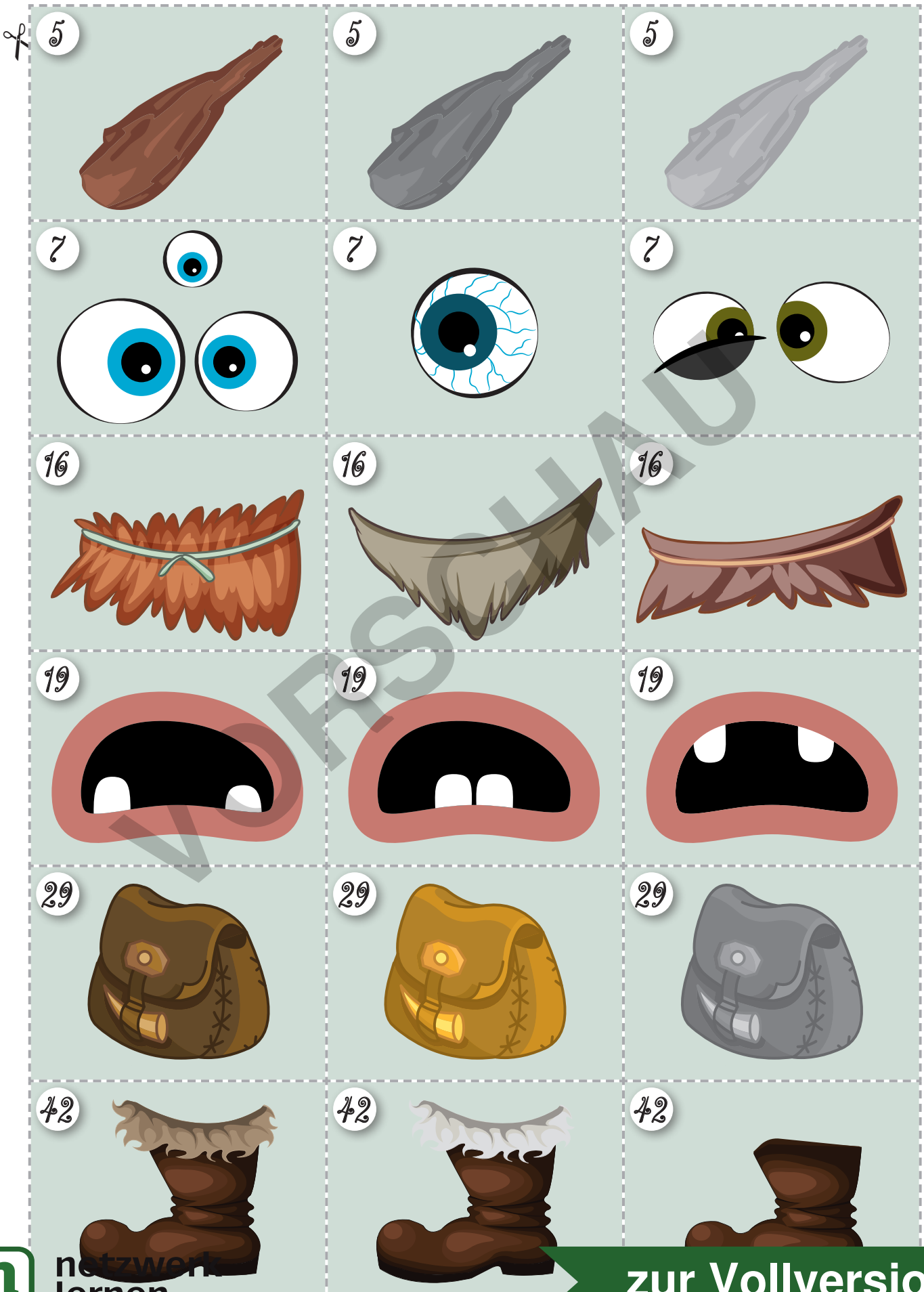
hier Legefeld 2 ankleben



Legematerial - Vampir Vincent

7 	7 	7 
10 	10 	10 
20 	20 	20 
28 	28 	28 
32 	32 	32 
49 	49 	49 

Legematerial - Riese Ron



netzwerk
lernen

zur Vollversion

Legematerial - Riese Ron

will- kommen	unsere	zurück
den	groß	die
Es	Dazu	Wir
von	quer	alles
oder	Inselseite	und
zurück!	teuer.	Insel- bewohner

