

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Aktive Sprachförderung mit den Wurzelwichteln*


Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



# Inhaltsverzeichnis

<b>Einleitung</b> .....	4	<i>Lebensmittel</i> .....	66
<b>Überblick der Spiele und Aktivitäten mit Zuordnung zu Förderbereichen</b> .....	7	Geschichte .....	66
<b>1. Schlüssel: Wortschatz und Satzbau</b> .....	12	Wortschatz- und Satzbautraining .....	66
<i>Ich und mein Körper</i> .....	12	Lauschübungen .....	68
Geschichte .....	12	Kopiervorlagen 18.1–19 .....	69
Wortschatz- und Satzbautraining .....	14	<i>Auf dem Bauernhof</i> .....	72
Lauschübungen .....	19	Geschichte .....	72
Kopiervorlagen 1–8 .....	21	Wortschatz- und Satzbautraining .....	73
<i>In der Schule</i> .....	30	Lauschübungen .....	74
Geschichte .....	30	Geschichte .....	75
Wortschatz- und Satzbautraining .....	31	Kopiervorlagen 20.1–22 .....	76
Lauschübung .....	36	<b>2. Schlüssel: Reime</b> .....	80
Kopiervorlagen 9–11 .....	37	Geschichte .....	80
<i>Gefühle</i> .....	40	Spiele zum Erkennen von Reimen .....	81
Geschichte .....	40	Spiele zum Produzieren von Reimen ...	82
Wortschatz- und Satzbautraining .....	41	Kopiervorlage 23 .....	84
Lauschübungen .....	42	<b>3. Schlüssel: Silben</b> .....	85
Kopiervorlage 12 .....	44	Geschichte .....	85
<i>Fahrzeuge</i> .....	45	Spiele zur Gliederung in Silben .....	86
Geschichte .....	45	Spiele zum Silbenzählen .....	87
Wortschatz- und Satzbautraining .....	46	Kopiervorlage 24 .....	89
Lauschübungen .....	48	<b>4. Schlüssel: Laute und Buchstaben</b> .....	90
Kopiervorlagen 13.1–14 .....	50	Geschichte .....	90
<i>Familie</i> .....	53	Spiele mit dem eigenen Namen .....	91
Geschichte .....	53	Spiele zur akustischen Differenzierung der Laute .....	91
Wortschatz- und Satzbautraining .....	54	Spiele zur Buchstabenform .....	92
Lauschübungen .....	55	Wortschatzarbeit mit An-, In- und Auslauten .....	94
<i>Im Haus oder in der Wohnung</i> .....	56	Übungen zu einzelnen Lauten (A/a, E/e, I/i, O/o, U/u, F/f, L/l, M/m, N/n, R/r, S/s) .....	97
Geschichte .....	56	Ende der Geschichte .....	103
Wortschatz- und Satzbautraining .....	57	Kopiervorlagen 25–29 .....	104
Lauschübung .....	58	<b>Literaturverzeichnis</b> .....	112
Kopiervorlagen 15/16 .....	59		
<i>Kleidung</i> .....	61		
Geschichte .....	61		
Wortschatz- und Satzbautraining .....	61		
Lauschübung .....	64		
Kopiervorlage 17 .....	65		



**Digitales Zusatzmaterial**

- Kennenlernspiele
- Spiele zur Eigenwahrnehmung
- Geschichtenbilder groß (KV Z.1–16)

# Einleitung

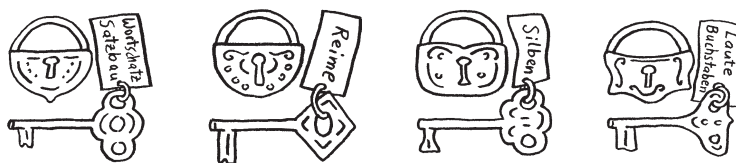
Die Geschichte „Die Wurzelwichtel und die Schlüssel der Sprache“ begleitet die Kinder auf der Entdeckungsreise der deutschen Sprache. Das Märchen dient als Rahmengeschichte, die immer wieder weitergesponnen wird und neue Anstöße für Lerninhalte gibt.

Die Lehrkraft und vor allem die Kinder erzählen jedes Mal anhand von Geschichtenbildern, was bisher in der Geschichte geschah. Dies ermöglicht zum einen eine schnelle Einführung in die Thematik, erlaubt aber vor allem die Wiederholung und Strukturierung von Lerninhalten. Die Kinder lernen zudem, die Geschichte chronologisch anzuordnen und zu erzählen. Sie erinnern sich an die Geschichte, die neuen Wörter, die Reime sowie Silben und Laute, die sie bereits gelernt haben. Am Ende des Projektes kann jedes Kind ein Buch mit den Bildern der Geschichte und den erlernten Wörtern und Übungen erhalten. So bleibt Erlerntes in Erinnerung und kann auch zu Hause nacherzählt werden. Durch das Nacherzählen können auch Kinder, die erst zu einem späteren Zeitpunkt in die Lerngruppe kommen, die Geschichte und die Lerninhalte nachvollziehen.

Auch Spiele und Übungen können im Verlauf der Geschichte mit bereits erlerntem und neuem Wortschatz wiederholt werden. So können sich Inhalte vertiefen und Routinen entwickeln, die den Kindern Sicherheit geben. Übungen wie „Der – die – das“ und „Blitzwörter“ bieten sich für eine ritualisierte Durchführung an, aber auch andere lassen sich gut auf einen anderen Wortschatz übertragen.





Die Rahmengeschichte ist die Geschichte über die Wurzelwichtel. Die Wurzelwichtel leben tief unter der Erde. Doch eines Tages kommt die böse Hexe Krabum. Sie raubt ihnen die Sprache. Nur Samu, der noch ein Wurzelwichtelkind ist, kann alle retten. Er muss vier Rätsel lösen und Aufgaben erfüllen, um die vier „Schlüssel der Sprache“ zu erlangen. Hierfür muss er sich auf den Weg zur Menschenwelt machen. Er kann zaubern und erlebt dabei unterschiedliche Abenteuer, die die Kinder der Schule aktiv miterleben können.

Die Kinder können ihm dabei helfen und erlangen jeweils am Ende der Einheit einen der vier „Schlüssel der Sprache“ (KV 29).



Das Praxisbuch kann auf unterschiedliche Weise genutzt werden: integral, als ganzes spannendes Projekt oder die Lehrkraft wählt einzelne Aktivitäten aus. Aus diesem Grund wurden die Aktivitäten mit unterschiedlichen Symbolen in der Übersichtstabelle gekennzeichnet. Somit kann die Lehrkraft individuell Übungen und Spiele zu den Förderbereichen auswählen, die sie mit ihren Kindern erarbeiten möchte.

Die Bereiche werden deshalb auch mit einem Symbol gekennzeichnet:

- Wortschatz 
- Grammatik, Satzbau 
- Phonologische Bewusstheit 
- Gedächtnis und exekutive Funktionen 




Wie bereits erwähnt, sollen die Kinder vier Schlüssel erlangen. Jeder Schlüssel steht für einen Teilbereich der phonologischen Bewusstheit (nach Petra Küspert 2008). Die Kinder sollen dabei ganzheitlich, mit Bewegung und allen Sinnen gefördert und motiviert werden. Weiterführende Ideen regen dabei auch zu kreativen Bastel- und Spielübungen an.

## Der 1. Schlüssel: Wortschatz und Satzbau

In diesem Kapitel geht es darum, den aktiven Wortschatz zu erweitern. Durch differenzierte Übungen können Kinder, die im Sprachgebrauch noch Unsicherheiten haben (Kinder mit Förderbedarf Sprache oder Migrationshintergrund), von den angebotenen Aktivitäten profitieren, ihren Wortschatz erweitern und durch Mundmotorikspiele ihre Artikulation verbessern. Durch differenzierte Übungen können aber auch Kinder, die sprachlich schon sicher sind, noch feinere Sprachunterschiede erlernen und ihre Kenntnisse über Grammatik und Funktionen der Sprache erweitern und vertiefen.

Zudem werden regelmäßig Lauschspiele und -übungen angeboten, um die phonologische Bewusstheit zu schulen, die unabdinglich ist, um in der ersten Klasse lesen und schreiben zu lernen.

In diesem Teil werden folgende Bereiche trainiert:

- Wortschatz, Präpositionen 
- Genaues Hinhören, Phonologische Bewusstheit 
- Grammatik (z. B. Wortarten), Satzbau 

Nachdem die Kinder verschiedene Übungen und Spiele gemacht haben, erhalten sie ihren 1. Schlüssel.

## Der 2. Schlüssel: Reime

Das Reimen ist ein wichtiger Übungsbereich auf dem Weg zur phonologischen Bewusstheit. Die Kinder sollen sich von der Bedeutung der Wörter lösen und nur auf ihren Klang hören sowie diesen miteinander vergleichen. Was klingt gleich? Was reimt sich? Die Kinder lieben es, selbst Reime zu finden und zu erfinden. Durch das Reimen lernen die Kinder, das Wortende zu beachten. Die Wörter, die sie im ersten Teil des Buches gelernt haben, werden wieder benutzt und so wiederholt.

Die Kinder können im Alltag kleine Gedichte auswendig lernen. Abzählreime und Fingerreime sind ebenfalls sehr beliebt und werden rhythmisch gesprochen.

Dies fördert das genaue Hinhören, insbesondere die Konzentration auf das Wortende, und die Merkfähigkeit. Neue Wörter und korrekte Sätze können erlernt und abgespeichert werden (DaZ-Kinder).

### **Der 3. Schlüssel: Silben**

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit dem Zerlegen der Wörter in Silben. Dies ist wichtig beim späteren Lesen, um einzelne Buchstaben zusammenzuziehen, und beim Schreiben hilft das Zerlegen in Silben, um Wörter korrekt zu schreiben. Auch wir Erwachsenen benutzen diese Strategie, um unbekannte Wörter oder Fachausdrücke korrekt zu schreiben.

Für diese Aktivitäten werden ebenfalls viele von den erlernten Wörtern aus dem ersten Kapitel benutzt und so wiederholt. Das Lernen findet in einer sogenannten Lernspirale statt: Lerninhalte werden in einer anderen Form nochmals verarbeitet und gefestigt.





































### **Der 4. Schlüssel: Laute und Buchstaben**

Beim letzten Kapitel geht es um Laute und Buchstaben. Nachdem die Kinder Spiele rund um ihren Namen gespielt haben, lernen sie, dass Wörter aus Lauten (am Anfang Anlaute) bestehen. Für jeden Laut stehen Buchstaben. Sie lernen, genau hinzuhören und Anlaute zu differenzieren und zu analysieren. Sprachstarke Schülerinnen und Schüler können auch In- und Endlaute differenzieren und zusammenziehen.

Wieder werden Wörter aus dem ersten Kapitel benutzt, so können sich die Kinder Wörter und Lerninhalte besser merken und lernen nachhaltig.

# Überblick der Spiele und Übungen mit Zuordnung zu Förderbereichen

Spiele und Übungen	Förderbereiche	Inhaltliche Schwerpunkte	Seitenzahl
<b>1. Schlüssel: Wortschatz und Satzbau</b>			
<b>Ich und mein Körper</b>			
<i>Wortschatz- und Satzbautraining</i>			
Körperteile benennen		Körperteile, Gesicht, Interessen, Eigenschaften, Wohnort  <i>Wortarten: Nomen, Verben, Adjektive, Artikel, Possessiv- pronomen, Präpositionen</i>	14
Montagsmaler			15
Wir lernen die Wurzelwichtel kennen			15
Wir malen uns			15
Der – die – das			16
Herstellung Klassenwortschatz			16
Körperrätsel			17
Steckbrief			17
Steckbriefe vorstellen (Satzbau, Präpositionen)			17
Steckbriefe vorstellen (Possessivpronomen)			18
Ein Wurzelwichtel hat Schmerzen			18
Blitzwörter			19
Verbenpantomime			19
<i>Lauschübungen</i>			
Körpergeräusche			19
Der Schatz des Bürgermeisters / der Bürgermeisterin			20
Wurzelwichtelsuchspiel			20
Lesezeichen			20
<b>In der Schule</b>			
<i>Wortschatz- und Satzbautraining</i>			
Wir spielen einkaufen		Farben, Schulmaterial  <i>Wortarten: Nomen (Einzahl/ Mehrzahl), Verben, Präposi- tionen</i>	31
Gegenstände aufräumen			32
Visuelles Merkspiel (Kim-Spiel)			32
Wurzelwichtelwühltisch			33
Farbkreise füllen			33
Wimmelbild Gegenstände im Klassenraum			33
Bilddiktat Klassenraum			34
Wo ist der Bleistift?			34
Memory			34
Verben beschreiben und darstellen			35
Verben beugen			35
Puzzlesätze			35
<i>Lauschübung</i>			
Schulgeräusche			36

Spiele und Übungen	Förderbereiche	Inhaltliche Schwerpunkte	Seitenzahl	
<b>Gefühle</b>				
<i>Wortschatz- und Satzbaustraining</i>				
Gefühlspantomime		Gefühle (Adjektive)  Oberbegriffe	41	
Zaubereien			41	
Gefühlsbilder			41	
Meine Gefühle			41	
Oberbegriffe finden	 		42	
Wutball			42	
Sprechende Bilder			42	
<i>Lauschübungen</i>				
Gefühlslauf	 		42	
Blindspaziergang	 			
<b>Fahrzeuge</b>				
<i>Wortschatz- und Satzbaustraining</i>				
Fahrzeuge sortieren		Fahrzeuge  <u>Wortarten:</u> Nomen, Verben, Adjektive Pronomen	46	
Verben beugen	 		46	
Samu sagt	  		47	
Stille Post			47	
Riesen-Wurzelwichtel-Geschichte			47	
Wurzelwichtel, Wurzelwichtel, wie weit darf ich gehen?			48	
Reifensprung mit Bandwurmsatz			48	
Bausteinsätze	 		48	
<i>Lauschübungen</i>				
Vergiss mein nicht	 		48	
So ein Blödsinn!	 	49		
Geräusche erkennen	 	49		
<b>Familie</b>				
<i>Wortschatz- und Satzbaustraining</i>				
Familienfotos		Familienmitglieder  <u>Wortarten:</u> Nomen, Adjektive	54	
Familiengalerie	 		54	
Familienquartett	 		54	
<i>Lauschübungen</i>				
Klänge und Wörter bewegen			55	
Wortlängen und Töne malen			55	

Spiele und Übungen	Förderbereiche	Inhaltliche Schwerpunkte	Seitenzahl	
<b>Im Haus oder in der Wohnung</b>				
<i>Wortschatz- und Satzbaustraining</i>				
Mein Zuhause – dein Zuhause		Räume des Hauses Gegenstände im Haus  <i>Wortarten: (zusammengesetzte) Nomen</i>	57	
Gruppenarbeit Hausplanung			57	
So ein Quatsch!			57	
Wer passt zu mir?			57	
<i>Lauschübung</i>				
Lebendige Sätze			58	
<b>Kleidung</b>				
<i>Wortschatz- und Satzbaustraining</i>				
Kleider waschen		Kleidungsstücke, Farben  <i>Wortarten: Nomen (Pluralbildung)</i>	61	
Zwei sind mehr als eins – Pluralpuzzle			62	
Ich packe meinen Koffer			63	
Kleiderdetektiv			63	
Kleidersalat			64	
<i>Lauschübung</i>				
Wurzelwichtelbilddiktat			64	
<b>Lebensmittel</b>				
<i>Wortschatz- und Satzbaustraining</i>				
Wir spielen einkaufen		Obst, Gemüse und andere Lebensmittel; Farben, Geschmacksrichtungen, einkaufen  <i>Wortarten: Nomen, Verben, Adjektive</i>	66	
Verköstigung			67	
Ich mag was, was du nicht magst			67	
Zauberkochtopf			67	
<i>Lauschübungen</i>				
Klingendes Essen			68	
Wo rasselt es?			68	
<b>Auf dem Bauernhof</b>				
<i>Wortschatz- und Satzbaustraining</i>				
Wo ist die Kuh?		Tiere, Bewegungen  <i>Wortarten: Nomen, Verben, Präpositionen</i>	73	
Tiere sortieren			73	
Tierrätsel			73	
Sprechende Tiere – tierische Stabpuppen			74	
<i>Lauschübungen</i>				
Tiere schnappen				74
Hörst du das Tier?			74	



Spiele und Übungen	Förderbereiche	Inhaltliche Schwerpunkte	Seitenzahl	
<b>2. Schlüssel: Reime</b>				
<i>Spiele zum Erkennen von Reimen</i>				
Was ist gleich?	☺	Reime erkennen, Reime produzieren	81	
Reimpartnersuchspiel	☺		81	
Reimstaffel	☺		82	
Reimmemory einmal geheim	☺		82	
<i>Spiele zum Produzieren von Reimen</i>				
Reimfabrik	☺		82	
Mein rechter Reimplatz ist frei	☺		83	
Schwungtuch	☺		83	
Reimwettbewerb	☺		83	
<b>3. Schlüssel: Silben</b>				
<i>Spiele zur Gliederung in Silben</i>				
Robotersprache	☺	Silbensynthese, Silbensegmentierung, Silben zählen	86	
Wortschatz in Robotersprache	☺☺		86	
Brettspiel mit Roboterschritten	☺		87	
Die Fee spricht Robotersprache	☺		87	
Ich sehe was, was du nicht siehst	☺☺		87	
<i>Spiele zum Silbenzählen</i>				
Silbenbögen hüpfen	☺		87	
Regale sortieren	☺		88	
Klassensilbenwettrennen	☺		88	
Tiere füttern	☺		88	
<b>4. Schlüssel: Laute und Buchstaben</b>				
<i>Spiele mit dem eigenen Namen</i>				
<i>Spiele zur akustischen Differenzierung der Laute</i>				
Laute untersuchen	☺	Gestalt der ausgewählten Buchstabenformen (A/a, E/e, I/i, O/o, U/u, F/f, L/l, M/m, N/n, R/r, S/s), Akustische Differenzierung der Laute, Wortschatzarbeit, einzelne Laute vertiefen	91	
Wer bin ich?	☺		92	
Dirigentenspiel	☺		92	
Stumme Laute erkennen	☺		92	
Buchstabenreise nach Jerusalem	☺			
<i>Spiele zur Buchstabenform</i>				
Buchstabenplakat			92	
Buchstaben legen und formen			93	
Buchstaben ausschneiden			93	
Bewegte Buchstaben			93	

Spiele und Übungen	Förderbereiche	Inhaltliche Schwerpunkte	Seitenzahl
Buchstaben suchen			94
Buchstaben tasten			94
<i>Wortschatzarbeit mit An-, In- und Auslauten</i>			
Anlaute heraushören	Ⓜ		94
Nach Lauten sortieren	Ⓜ		94
Gegenstände suchen	Ⓜ		94
Vokale in Wörtern heraushören	Ⓜ		95
An-, In- und Auslautzug	Ⓜ		95
Hören und aufstehen	Ⓜ		95
Lautdetektive	Ⓜ		95
Anlaute springen	Ⓜ		96
Hüpfstaffel	Ⓜ		96
Wörterschlange	Ⓜ		96
Lautball	Ⓜ		96
Auf die Plätze, fertig, los!	Ⓜ		96
Anlautplakat	Ⓜ		97
Anlautbuch	Ⓜ		97
<i>Übungen zu einzelnen Lauten: A/a, E/e, I/i, O/o, U/u, F/f, L/l, M/m, N/n, R/r, S/s</i>			
Der Laut A/a (Lautsprüchlein)	Ⓜ		97
Der Laut E/e (Laut-Quatschreime)	Ⓜ		98
Der Laut I/i (Abzählprüchlein)	Ⓜ		98
Der Laut O/o (Die Suche nach dem O, Sprüchlein mit dem O, O mit Bewegung ganzheitlich erfassen)	Ⓜ		98/99
Der Laut U/u (Perlen-U, Geschichte mit U; Lied mit U)	Ⓜ		99
Konsonanten (Silbenfische angeln, Wörter mit Silben erfinden)	Ⓜ		100
Der Laut F/f (Zungenbrecher, Stummes F)	Ⓜ		100/101
Der Laut L/l (La-la-Lied)	Ⓜ		101
Der Laut M/m (Mini-Abzählreim)	Ⓜ		101
Der Laut N/n (Zungenbrecher,)	Ⓜ		101
Der Laut R/r (Rhythmical)	Ⓜ		102
Der Laut S/s (Bewegungsspiele mit dem S)	Ⓜ		102



# 1. Schlüssel: Wortschatz und Satzbau

## Ich und mein Körper

Am Anfang der Entwicklung eines jeden Menschen geht es um die Entdeckung des eigenen Selbst. Erst wenn diese Phase abgeschlossen ist, kann auch auf die anderen und auf neues Lernmaterial eingegangen werden. So wird auch in diesem Projekt mit dem eigenen Körper begonnen. Dies ist auch wichtig, damit die Kinder, wenn sie sich verletzt haben und/oder Schmerzen haben, erklären können, wo diese sich befinden. Neben der Beschreibung und der Beobachtung der Wurzelwichtel geht es auch um die Entdeckung und vor allem die Beschreibung des Körpers. Eine Samu-Puppe (s. Zusatzmaterial) kann dabei sehr gut als Modell dienen. Spiegel können hinzugezogen werden, um sich selbst oder gegenseitig zu beobachten und zu beschreiben.

## Geschichte

Um die Kinder in die Geschichte der Wurzelwichtel einzuführen, liest die Lehrkraft die ersten Abschnitte vor (oder erzählt diese) und zeigt dazu die Geschichtenbilder. Am Anfang sind es mehrere Abschnitte und Bilder, um die Kinder auf die Handlung einzustimmen. An jedem weiteren Tag, an dem an der Geschichte gearbeitet wird, wird sie anhand der Geschichtenbilder wieder von vorne erzählt. Am Anfang erzählt die Lehrkraft, später tun dies die Kinder. Durch die Wiederholung wird die Geschichte lebhaft erhalten, die Chronologie der einzelnen Abschnitte wird wiederholt. Später können die Geschichtenbilder durcheinander auf dem Boden liegen und die Kinder müssen sie ordnen und erzählen.

Wortschatz, Sätze und Lerninhalte wie Reime und Silben usw. werden so ganz nebenbei wiederholt.

### **Die Wurzelwichtel** – KV 28.1, Bild 1 / KV Z.1

*Tief unter der Erde lebt ein kleines, friedliches Völkchen: die Wurzelwichtel. Sie leben unter der Erde, unter dem Gras, unter den Bäumen. Die Wurzelwichtel haben sich ihrem Lebensbereich vollkommen angepasst: Sie haben einen großen Kopf, breite Nasen, kleine Augen, einen etwas gedrungenen Körper, zwei recht lange Arme sowie jeweils vier Finger an ihren schaufelartigen Händen. Außerdem haben sie kurze stämmige Beine und jeweils drei Zehen an ihren großen Füßen. Ihre Kleidung besteht aus gewebten Wurzeln. Wurzelwichtel sind sehr fleißig: Sie graben lange Tunnel und errichten Häuser, gar ganze Städte.*

*Ihr ganzer Stolz ist die riesige Bibliothek. Dort bewahren sie alle ihre Geschichten, Märchen und Abenteuer auf. Abends kommt manchmal Herr Edgar Fuchs vorbei und legt sich zu ihnen, um den Geschichten zu lauschen, die der Bürgermeister oder seine Freunde aus den Büchern vorlesen. Zum Dank werden die Wurzelwichtel nicht gefressen, können sogar auf Edgar reiten und er hilft ihnen, die gesammelten Früchte zu transportieren.*

*Alle leben in Freiheit und sind sehr, sehr glücklich.*



### **Die Hexe Krabum** – KV 28.1, Bild 2 / KV Z.2

Eines Tages, es war an einem Montag, begann die ganze Erde zu beben und zu wackeln. Die Wurzelwichtelkinder liefen erschrocken zu ihren Eltern. Alle hielten sich aneinander fest. Der Boden bebte, Staub wurde aufgewirbelt, kleine Wurzeln brachen ab.

Dann knallte es und die böse Hexe Krabum stand mitten unter ihnen. Die Hexe ist etwas größer als die Wurzelwichtel, hat einen kleinen Kopf mit einer sehr langen spitzen Nase, einem breiten Mund, roten Wangen mit drei schwarzen Warzen, pechschwarzem, krausem Haar, einen schwarzen Rock und schwarze, eckige Schuhe.

Sie baute sich vor den friedlichen Wurzelwichteln auf, blickte jedem in die Augen und begann zu sprechen.

„Wurzelwichtel, ich, die Hexe Krabum, bin eure neue Herrscherin! Ihr gehört mir und müsst mir von nun an gehorchen! Wollt ihr dies tun?“

Mit diesen Worten erhob sie eine riesige lange Papierrolle.

„Hier ist unser Vertrag! Unterschreibt und es wird euch nichts geschehen. Unterschreibt alle und schon bin ich weg. Ihr dürft selbstverständlich hier wohnen bleiben. Die Geschichten und Bücher jedoch, die ihr schreibt, die gehören alle mir. Ich nehme sie alle mit zu mir nach Hause. Von eurem Essen gebt ihr mir die Hälfte ab. So nun unterschreibt!“

Die Wurzelwichtel schüttelten tief erschüttert den Kopf.

Der Bürgermeister blickte seine Freunde und Familie an. Jeder schüttelte den Kopf.

„Nein, aber nein danke, Hexe Krabum! Niemals werden wir diesen Vertrag unterzeichnen. Wie du weißt, darfst du nur über die Völker herrschen, die dir ihr Einverständnis geben. Das bekommst du nicht von uns! Niemals!“

Die Hexe Krabum wurde hochrot im Gesicht, ihre Augen blitzten gefährlich auf.

Sie schrie auf: „Ihr sollt all eure Bücher, eure Sprache, alles verlieren. Alles!“

Mit diesen Worten knallte es abermals und es blieb nur eine Staubwolke zurück.

Alle Bücher flogen davon.

Die Wurzelwichtel verharrten noch einige Augenblicke. Dann wollten sie miteinander sprechen, doch keiner verstand mehr den anderen.

„Gnnn gnnuuu gnnn...“

### **Was nun?** – KV 28.1, Bild 3 / KV Z.3

Alle weinten. Die Bücher flogen davon und mit ihnen die Geschichten, Märchen und Abenteuer. Alle weinten noch, als Edgar der Fuchs sich zu ihnen gesellte und auf seine neue Geschichte wartete. Doch alsbald verstand er, dass es heute keine Geschichte geben würde. Und falls er den Wichteln nicht helfen würde, würde es nie mehr eine Geschichte geben.

Samu war sein Lieblingswurzelnwichtel. Der Junge war immer schnell von Begriff und sehr nett. Der Fuchs erklärte, dass er Samu zu der guten Fee bringen würde. Leider konnten sie den Fuchs aufgrund des Zaubers nicht mehr verstehen und doch wussten sie, dass Edgar ihnen helfen würde.

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Aktive Sprachförderung mit den Wurzelwichteln*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

