

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Fantasiefiguren - Die wundersame Insel der sieben
mystischen Wesen*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



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.

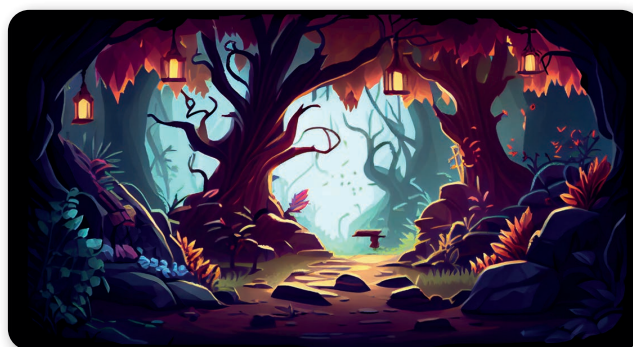
Es ist möglich, dass die einzelnen Kapitel von der Lehrkraft vorgelesen werden, die SchülerInnen leise für sich lesen oder sich die Kinder gegenseitig abwechselnd einzelne Abschnitte laut vorlesen. Dabei kann vor der ganzen Klasse oder in Kleingruppen vorgelesen werden.

Anleitung und Vorbereitung:

- Die **Legekarten (S. 29-42)** beidseitig und in Farbe kopieren und laminieren.
- Das **Legefild (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 Legefild zugeordnet werden kann. Beim Lesen oder nach dem Lesen der Geschichte werden alle ausgesuchten Karten auf das Legefild 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 Legefild 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.

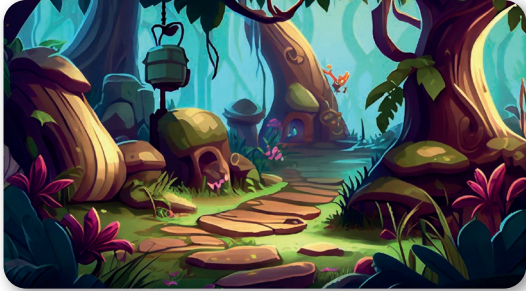
Doch als Merja nun von ihrem Felsen aus ihr Spiegelbild im Wasser betrachtet, ist sie überzeugt, dass sie mit ihren glänzenden langen Haaren und ihrem schlanken Körper viel schöner ist. Sie bewundert gerade ihre glatten rosafarbenen Haare, die leicht im Wind wehen, als die spiegelglatte Wasseroberfläche 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 angesaut 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.



Die Zauberwaldwohnung

Währenddessen arbeitet an Land mitten im Zauberwald der Zwerg Ziwo in seinem Gemüsebeet, das er direkt vor seiner Zwergenwohnung angelegt hat. Diese befindet sich in einer Höhle unten in einem Baum. Neben ihm steht



seine grüngraue Schubkarre, in der seine Ernte liegt: rosa Paprika, lila Salatköpfe, blaue Möhren und rote Erbsen. Neben dem Gemüsegarten befindet sich die Feenwohnung von Fenja, die sich ein zauberhaftes Zuhause ebenfalls in einer Baumhöhle eingerichtet hat.

Ganz in der Nähe wohnt auch Hexe Helga in einer großen dunklen Höhle in einem alten dicken Baumstumpf. Hier braut sie ihre Zaubertränke in einem riesigen Kessel, in dem zu jeder Tageszeit große grüne Blasen aufsteigen. Leider ist Hexe Helga der Meinung, dass sie sich für die Zutaten ihrer Zaubertränke einfach in Ziwo's Garten bedienen kann. Das ärgert den Zwerg allerdings sehr. Doch wenn der kleine Ziwo mit seiner Piepsstimme deshalb mit ihr schimpft, lacht Helga jedes Mal nur höhnisch.

Sowieso wird der Zwerg auf der Insel nicht ernst genommen und manchmal sogar einfach übersehen. Meistens vom Riesen Ron, der nie aufpasst, wohin er seine riesigen Füße setzt. Vor einem Jahr ist Ron in Ziwo's Gemüsegarten getreten. Damit war das fast reife Gemüse komplett zerstört. Der unaufmerksame Ron hatte dabei seinen Fehler gar nicht bemerkt. „Wo hast du bloß deine drei Augen?“, beschwerte sich Ziwo. Doch Ron schien die schimpfende Piepsstimme einfach überhört zu haben.

Allerdings hat Ziwo am meisten Angst vor Vincent und so geht es nicht nur dem kleinen Zwerg, sondern auch allen anderen Inselbewohnern. Denn Vincent ist ein Vampir und würde am liebsten alle Inselbewohner ebenfalls zu Vampiren machen. Zum Glück ist Vincent nur nachts unterwegs und schläft tagsüber in seinem rotbraunen Sarg, der mit einem großen Kreuz verziert ist. Über dieses ungewöhnliche Bett in einem Holzkasten wundern sich alle anderen Inselbewohner. Es befindet sich in der Nähe des größten Hügels der Insel, auf dem mehrere Steinkreuze stehen. Deshalb meiden alle Inselbewohner diesen unheimlichen friedhofähnlichen Ort und sind nach Einbruch der Dunkelheit nicht mehr draußen unterwegs.



Fantasiafiguren

Die wundersame Insel der sieben mystischen Wesen

1. Digitalauflage 2023

© Kohl-Verlag, Kerpen 2023
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Sabrina Hinrichs
Umschlagbild: © den-belitsky – AdobeStock.com
Redaktion: Kohl-Verlag
Grafik & Satz: Tatjana Wörner & Kohl-Verlag

Bestell-Nr. P15 081

ISBN: 978-3-98841-541-7

© Kohl-Verlag, Kerpen 2023. Alle Rechte vorbehalten.

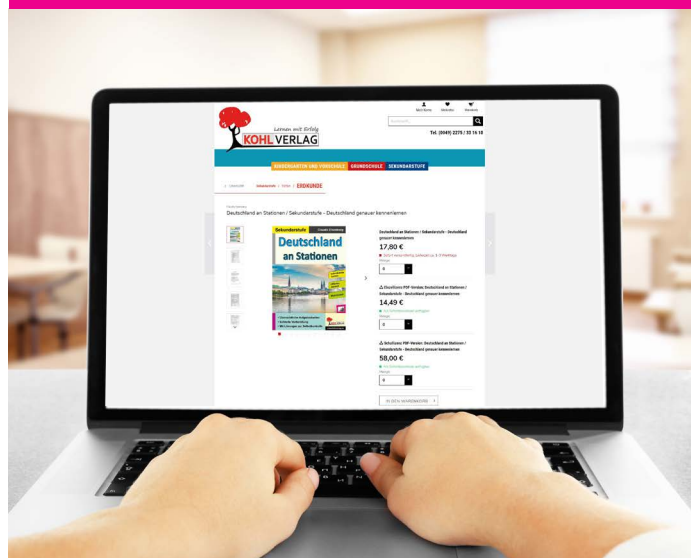
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2023

Unsere Lizenzmodelle



Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulserver der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter www.kohlverlag.de erhältlich.

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Fantasiefiguren - Die wundersame Insel der sieben
mystischen Wesen*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

