



Stefanie Taschinski

Der geniale Herr Kreideweiß auf magischer Klassenfahrt

Mit Illustrationen von Nikolai Renger

Arena Verlag

ISBN 978-3-401-60761-0

232 Seiten

Geeignet für die Klassen 3 bis 5

Eine Erarbeitung von

Margret Datz

Herausgegeben von

Peter Conrady



Hier geht es direkt
zur Website
www.arena-verlag.de

Zum Inhalt

Das Buch ist eine weitere Fortsetzung der Abenteuer des außergewöhnlichen Lehrers Lukas Kreideweiß. In dieser Geschichte werden er und seine Klasse mit der drohenden Entführung des Glücksschafes Rüdiger konfrontiert. Der geniale Lehrer Lukas Kreideweiß ist der Erbe von Schloss Krötenfels. Zu seinem Erbe gehören ein kichernder Koffer, ein fliegendes Fahrrad und das sprechende Schaf Rüdiger, das sehr klug ist und Wände durchdringen kann. Es ist ein Glücksschaf, denn aus seiner Wolle können Glücksbringer, sogenannte Wuulis, gestrickt werden. Außer der 3d weiß niemand um all diese geheimen Kräfte. Lukas Kreideweiß ist Klassenlehrer der 3d in der Lilienthalschule. Alles könnte so schön sein, wenn nicht eine machthungrige Nachthexe das Glücksschaf entführen wollte. Zu seinem Schutz befindet sich Rüdiger nun weit weg auf Schloss Krötenfels. Herr Kreideweiß und die Kinder müssen mit allen Mitteln verhindern, dass die Nachthexe Rüdiger entführt und mit dessen Glücksmagie die mächtigste Hexe aller Zeiten wird. Für die Kinder ist klar: Die anstehende Klassenfahrt muss zur

Kröteninsel verlegt werden! Nur so können sie und ihre Freunde ihrem Lieblings-Glücksschaf helfen.

Mit Herrn Kreideweiß und der Schulleiterin reisen sie auf einen Campingplatz am Rande des Sees, auf dem Rüdigers Versteck liegt. Schon bald geschehen dort unerklärliche Dinge: Immer wieder schwirren auffällige Falter um die Kinder herum, die Kiste mit der leckeren Ananas für Rüdiger verschwindet und Herr Kreideweiß empfängt geheime Botschaften über die Kröten-Post.

Zudem verhält sich die Schulleiterin freundlicher als sonst, wird umringt von Tieren und kennt sich im Wald bestens aus, was die Kinder argwöhnisch macht. Aber auch der Platzwart der Campinganlage verhält sich seltsam und trägt einen verdächtigen Schmetterlingsanstecker am Hut.

Über einen Geheimgang findet die Nachthexe Einlass in Schloss Krötenfels und es gelingt ihr, Rüdiger in ihre Gewalt zu bringen. Während Herr Kreideweiß, die Kinder und die Schulleiterin, die Mitglied der Zauberfamilie Blattgrün ist, Rüdiger suchen, gelingt es diesem, mit seiner Glücksmagie das Wesen der Nachthexe zu ändern. Sie gibt nicht nur alle gestohlenen magischen Gegenstände ab, sondern lässt ihn auch frei.

Herr Kreideweiß, Rüdiger, Frau Rosien und die Kinder verlassen Schloss Krötenfels mit einem besonderen Geschenk des verstorbenen Großonkels: eine große Kiste voll Glückswolle, mit der Herr Kreideweiß nun endlich für jedes Kind aus der Klasse ein eigenes Glückswuuli stricken kann.

Zur Autorin

Stefanie Taschinski ist eine deutsche Autorin, die vor allem für ihre Kinderbücher bekannt ist. Sie wurde 1969 in Hamburg geboren und lebt auch heute noch dort. Nach ihrem Studium der Soziologie, Geschichte und Drehbuchschreiben wandte sie sich der Schriftstellerei zu und hat seither zahlreiche Werke veröffentlicht, die sich besonders durch ihre fantasievollen Geschichten und liebevoll gezeichneten Charaktere auszeichnen.



© Privat

Zum Illustrator

Nikolai Renger ist ein deutscher Illustrator und Designer, der vor allem für seine Arbeiten im Bereich der Kinder- und Jugendbuchillustration bekannt ist. Er lebt und arbeitet in Karlsruhe und hat bereits mit verschiedenen Verlagen zusammengearbeitet. Seine Illustrationen zeichnen sich durch einen humorvollen, modernen Stil aus, der oft kräftige Farben und klare Formen verwendet.



© Privat

Zur Thematik / Problematik des Buches und Konsequenzen zum Unterricht mit diesem Buch

Einer der Hauptgründe für die Wahl dieses Buches ist der Spaß am Lesen, den es unweigerlich den Kindern bringt. Witzige Dialoge, spannende Momente, Unmögliches möglich gemacht, das alles ist nach dem Geschmack von Kindern und sich daran zu erfreuen, einfach Spaß zu haben, mehr davon zu erfahren, bringt die Motivation, die manche Kinder zum Lesen brauchen.

Neben der Tatsache, dass die Kinder zum Lesen animiert werden, geht es hier auch um Erfahrungen, die nicht nur die Protagonisten machen, sondern auch für die Leserinnen und Leser in der Schule relevant sind.

Fantasie und Magie

Die Geschichte gibt den Leserinnen und Lesern die Möglichkeit, ihrer Fantasie freien Lauf zu lassen. Es geht um fliegende Fahrräder, Schweben-Zauber, Vergessens-Zauber, die Kraft der Teleportation (vergleichbar mit den Siebenmeilenstiefeln aus dem Märchen »Der kleine Däumling«), Gedankenlesen, Gestaltwandel und einen Lehrer, der anders ist als gewöhnlich. Die Fantasie von Kindern ist unbegrenzt und lässt sie Freude an Dingen haben, die es gar nicht gibt, die für sie aber real werden. Eine Realität, die Erwachsenen allerdings verschlossen bleibt: Durch ihre fantasievollen Vorstellungen gewinnen Kinder an Kreativität und Flexibilität. Kinder versetzen sich in verschiedene Situationen und Figuren – ähnlich dem Gestaltwandel im Buch –, wodurch sie verschiedene Perspektiven einnehmen und ihre emotionale Intelligenz gestärkt wird. Die Welt der Fantasie ist allen Kindern geöffnet und wird mit Vorliebe von ihnen ausgelebt. Mit einem Stoffschaf zu reden, ist für sie nichts Ungewöhnliches. Viele von ihnen haben selbst ein Kuscheltier, das sie tröstet und ihnen in schwierigen Situationen beisteht.

Sich in die Rolle anderer versetzen, gehört zu den Ritualen, die sie im gemeinsamen Spiel praktizieren, allen voran das Vater-Mutter-Kind-Spiel, an das sich wahrscheinlich jeder Erwachsene aus der eigenen Kindheit erinnert. Dabei kann die Fantasie sogar so weit gehen, dass eine Person die Rollen mehrerer übernimmt und Stimme und Verhalten variiert.

Von Regeln

Herr Kreideweiß besteht auf der Einhaltung der in der Klasse geltenden Regel, und zwar ohne Ausnahme: »Unsere Regeln sind für alle gleich.« (S. 40)

Niemand lebt ganz für sich allein und kann immer nach Gutdünken über sein Handeln selbst entscheiden. Um einen reibungslosen Ablauf in der Gemeinschaft – hier in der Schule – zu gewährleisten, sind Regeln nötig, die im besten Fall von allen gemeinsam erarbeitet wurden. Sie vermitteln Sicherheit und Beständigkeit und garantieren Gerechtigkeit. Sie geben klare Richtlinien vor, was akzeptabel ist und was nicht. Dadurch werden gegenseitiger Respekt in der Klasse und die Zusammenarbeit zwischen Schülern und Lehrern gefördert. Jeder kennt die Regeln und auch die Konsequenzen, die bei Nichtbeachtung folgen.

So weit so klar für alle und eigentlich auch für die 3d. Es stellt sich jedoch in diesem Fall die Frage, ob Regeln auf Biegen und Brechen gelten, oder ob es Ausnahmen geben sollte. »Winz hat den Laptop doch nur für Sie mitgebracht!« (S. 40), versucht Matti den Lehrer umzustimmen.

Vom Vermissen

Herr Kreideweiß musste das Glücksschaf Rüdiger zu seiner Sicherheit auf der Kröteninsel zurücklassen. Er merkt jedoch bald, dass ihm der liebgewonnene Freund sehr fehlt. Obwohl der Abend wie gemacht für seine Lieblingsbeschäftigung – einen Rundflug mit dem fliegenden Fahrrad – wäre, verspürt er nicht die geringste Lust dazu. Aber nicht nur er ist lustlos, selbst seine magischen Gegenstände scheinen unter Rüdigers Abwesenheit zu leiden: der kichernde Koffer liegt seit Tagen stumm auf dem Sofa und das Rennrad lehnt traurig an der Wand. Auch die Kinder sind enttäuscht, als Herr Kreideweiß ohne das Schaf von der Kröteninsel zurückkommt. »Ich vermisse Rüdiger so doll.« (S. 20) und selbst die anstehende Klassenfahrt können sie sich ohne ihn gar nicht vorstellen. Sie vermissen ihn, offensichtlich aber nicht nur, weil er Glück bringt, sondern weil er ein lieber Freund geworden ist.

Vom Zusammenhalten

Die Klasse ist für die Schnitzeljagd in zwei Gruppen aufgeteilt: die Wölfe und die Bären. Die Bären geraten ins Hintertreffen, weil sich ein Kind verletzt hat und sie deshalb nur langsam weiterkommen. Omar will die Mädchen animieren, mit ihm vorzulaufen, weil er keine Lust hat zu verlieren. Dazu stellt Emil klar: »Hier läuft niemand vor,« ... »Wir sind eine Gruppe und halten zusammen.«

Gemeinschaft bedeutet nicht nur, voneinander profitieren, gemeinsam stark sein, sondern auch einander vertrauen und sich solidarisch verhalten, selbst wenn dadurch Nachteile entstehen sollten. Und jeder würde auch in Gefahr für den anderen eintreten, so wie Rüdiger schließlich Lukas Kreideweiß durch die Glücksmagie aus den Fängen der Nachthexe retten konnte, obwohl er nicht sicher war, ob er stark genug sein würde. »Das hättest du doch auch für mich getan.« (S. 209)

Pläne machen

Die Freunde Matti, Hella, Winz und Emil wollen nicht einfach nur eine Klassenfahrt machen, sondern diese Fahrt dazu benutzen, Rüdiger vor der Nachthexe zu beschützen. Dazu muss das Reiseziel geändert und in die Nähe der Kröteninsel verlegt werden. Sie wissen allerdings, dass sie Herrn Kreideweiß und die Schulleiterin überzeugen müssen und arbeiten einen genauen Plan aus. Sie informieren sich eingehend über Reiseroute, Zugverbindungen, Übernachtungsmöglichkeiten und Freizeitangebote. Mit einer detaillierten PowerPoint Präsentation stellt Winz dann das neue Ziel der Klassenfahrt vor.

Zaubern mit Sprache

Die Kröte entdeckt, dass der Name der Familie Chant in anderer Reihenfolge aufgeschrieben das Wort »Nacht« ergibt. Es handelt sich dabei um ein sogenanntes Anagramm.

Der Begriff Anagramm (das Anagramm, die Anagramme) kommt aus dem Griechischen und bedeutet »umstellen«. Man kann ein Wort oder einen Satz durch Umstellung der einzelnen Buchstaben in ein Anagramm verwandeln. So entsteht ein neues Wort mit einer neuen Bedeutung.




Didaktische Struktur der Unterrichtseinheit

Matti und ihre Freunde erleben ein Abenteuer, das teilweise magisch unwirklich ist und damit bei Kindern besonders gut ankommt. Sie haben einen Lehrer, den sich manch ein Kind wünschen würde. Die Protagonisten erleben eine Klassenfahrt, die sie selbst organisiert haben und die gegen die anfänglichen Bedenken der Schulleiterin von Herrn Kreideweiß unterstützt wird. Um ihr Ziel, das Glücksschaf Rüdiger zu retten oder die Schnitzeljagd im Wald zu gewinnen, müssen sie einiges bewerkstelligen und dabei fest als Gemeinschaft zusammenhalten.

Das Arbeitsmaterial regt die Schülerinnen und Schüler zum Nachdenken und zu eigenen Lösungen an. Eingebaute Geheimschriften und Rätsel tragen der Lust der Kinder am Tüfteln und Raten Rechnung und fördern so ihre Arbeitsbereitschaft.

An verschiedenen Stellen ist Partner- oder Gruppenarbeit vorgesehen, um gemeinsam ein Problem zu bearbeiten. Bei Partnerarbeit kann es sinnvoll sein, die Partnerwahl unbemerkt zu steuern, sodass sehr gute Leserinnen und Leser als Hilfe dienen können.

Um die Sozialformen der Arbeit auf den ersten Blick zu erkennen, sind sie durch Symbole gekennzeichnet:

Einzelarbeit	Partnerarbeit	Gruppenarbeit/Plenum
		

Zur Überprüfung der Arbeit werden verschiedene Möglichkeiten angeboten: Finden von Lösungswörtern oder der Vergleich mit Partnerkindern.

Der Unterricht sollte sich nicht nur auf ein Abarbeiten der Arbeitsblätter reduzieren, sondern immer wieder müssen in Metaphasen Plenumsgespräche durchgeführt und gefundene Ergebnisse diskutiert werden.

Zu den Arbeitsblättern

Über mein Buch

Erkunden/Entdecken

Die Kinder bekommen einen Überblick über den Aufbau des Buches und erfahren, kurz, worum es in der Geschichte geht. Außerdem lernen sie verschiedene Fachbegriffe aus der Bücherwelt kennen.

Unterrichtsvorschlag

Die Kinder können im Plenum Vermutungen über die Katze oder Frau Storch äußern.

Kompetenzen

- Fachbegriffe kennen und anwenden

Zur Sache

Erkunden/Entdecken

Hier geht es darum, einen groben Überblick über den Inhalt der Geschichte und die wichtigsten Personen zu bekommen. Wenn die einzelnen Abschnitte richtig zusammengesetzt sind, erhält man eine kurze Inhaltsangabe des Buches. Die Buchstaben ergeben von oben nach unten gelesen den Begriff: Zauber. Damit ist nicht nur eine Selbstkontrolle möglich, sondern die Aufgabe kommt auch der kindlichen Freude am Rätseln und Tüfteln entgegen.

Unterrichtsvorschlag

Es kann angeregt werden, die Lösung mit einer Partnerin/einem Partner zu vergleichen und eventuell zu berichtigen.

Kompetenzen

- Strategien zum Leseverstehen kennen und anwenden
- wesentliche Elemente eines Textes erfassen
- genaues Lesen

Ich bin der Titelheld

Entdecken/Erforschen/Urteilen

Die Kinder lernen den Protagonisten der Geschichte kennen und überlegen gemeinsam mit einer Partnerin/einem Partner, warum er im Titel genial genannt wird.

Unterrichtsvorschlag

Differenzierung: Aufgabe 1 kann nach Wunsch auch ohne Hilfe der Rätselschrift gelöst werden.

Kompetenzen

- zentrale Inhalte erschließen

- gezielt Inhalte aus Texten entnehmen
- eine Person bewerten

Und außerdem

Entdecken/Erforschen/Ordnen

Neben Herrn Kreideweiß gibt es eine Reihe anderer Personen, die eine Rolle spielen und hier durch richtiges Zuordnen bzw. durch Entziffern der Rätselschrift gefunden werden. Richtig zugeordnet ergeben die Buchstaben der letzten Tabellenspalte ein Lösungswort.

Kompetenzen

- zentrale Inhalte erschließen

Die Nachthexe

Entdecken und Forschen

Von der Nachthexe, die zu einer der sieben magischen Familien gehört, geht Gefahr aus für Rüdiger, das Glücksschaf. Die Kinder markieren auf der Weltkarte die Orte, an denen sie innerhalb kurzer Zeit auftaucht und erkennen, dass sie über eine zusätzliche magische Kraft verfügen muss.

Unterrichtsvorschlag

Bevor die gemeinsame Überlegung beginnt, sollten die Paare das Ergebnis der Einzelarbeit vergleichen und ggf. korrigieren.

Kompetenzen

- zentrale Inhalte erfassen
- Ergebnisse grafisch darstellen

Die Nachthexe und die Superkräfte

Imaginieren/Fabulieren

Für Herrn Kreideweiß, die Kinder und Rüdiger wird die Nachthexe immer gefährlicher, weil sie mittlerweile über vier magische Kräfte verfügt. Die Schülerinnen und Schüler versetzen sich jetzt in ihre Rolle und legen dar, welche Vorteile damit für sie verbunden sind. Hier können sie ihrer Fantasie freien Lauf lassen.

Kompetenzen

- sich in die Rolle einer Figur hineinversetzen und damit einen Perspektivwechsel vollziehen
- eigene Texte schreiben
- Überlegungen grafisch darstellen

Die Verdächtigen

Entdecken/Urteilen

Zwei Personen verhalten sich äußerst verdächtig, indem sie immer wieder unerwartet auftauchen, sich seltsam verhalten oder seltsame Hobbys haben. Die Kinder sollen darüber diskutieren, wer sich am meisten verdächtig macht und schließlich ein gemeinsames Fazit ziehen.

Kompetenzen

- zentrale Inhalte erschließen
- wesentliche Elemente des Textes erfassen
- Arbeit teilen

Seltsame Hinweise

Entdecken/Imaginieren

Immer wieder tauchen verdächtige Hinweise auf

Unterrichtsvorschlag

Es müssen nicht zwangsläufig alle Szenen vorgeführt werden. Es reicht, exemplarisch auf Freiwillige zurückzugreifen.

Kompetenzen

- zentrale Inhalte erschließen
- wesentliche Elemente des Textes erfassen
- szenisch darstellen

Von Regeln/Unsere Klassenregeln

Argumentieren/Ordnen

In der Schule gilt die Regel, dass digitale Geräte nur nach Absprache mitgebracht werden dürfen. Gegen die Regel verstößt Winz, als er Herrn Kreideweiß die Vorbereitung der Klassenfahrt präsentieren will. Regeln erleichtern das Zusammenleben, aber gibt es auch Ausnahmen? Diese Frage soll in einer Fish-Bowl-Runde diskutiert werden. Anschließend machen sich die Kinder Gedanken über eigene Klassenregeln, sortieren diese Gedanken und stimmen darüber ab.

Unterrichtsvorschlag

Das System »Think – Pair – Square – Share« sichert, dass vorab schon eine Vierergruppe sich über fünf Regeln einig ist, wodurch die endgültige Diskussion im Plenum schneller ablaufen kann.

Kompetenzen

- zentrale Inhalte erschließen
- argumentieren und begründen
- ordnen und beschließen

Vom Vermissen

Entdecken/Erforschen/Fabulieren

Nicht nur Herr Kreideweiß vermisst Rüdiger, sondern auch sein fliegendes Fahrrad und der kichernde Koffer, die, wie er, seit Tagen lustlos und traurig sind, weil das Schaf aus Sicherheitsgründen auf der Kröteninsel bleiben musste. Wie fühlt man sich, wenn man jemanden vermisst? Hier können die Kinder eigene Erfahrungen einbringen und in einem Elfchen Ausdruck verleihen.

Unterrichtsvorschlag

Die Elfchen mit dem Computer schreiben, ausdrucken, grafisch gestalten, vervielfältigen und für alle zu einem Heft zusammenbinden.

Kompetenzen

- eigene Erfahrungen einbringen
- produktives Verfahren anwenden und eigenen Text schreiben

Vom Zusammenhalten

Entdecken/Fabulieren

»Hier läuft niemand vor«, sagte Emil. »Wir sind eine Gruppe und halten zusammen.« (S. 108) Die Versuchung, die Gruppe zu verlassen, weil man nicht verlieren will, ist groß. Aber Emil macht deutlich, dass man sich in einer Gruppe aufeinander verlassen muss, dass eigene Bedürfnisse hinter der Gemeinschaft zurücktreten. Ähnliche Szenen sind in einer Klassengemeinschaft denkbar.

Kompetenzen

- wesentliche Elemente eines Textes erfassen
- eigene Erfahrungen einbringen
- grafische Darstellung

Unterrichtsvorschlag

Die Gestaltung der Plakate kann in den Kunstunterricht ausgelagert werden.

Pläne machen

Entdecken/Forschen

Die Vierergruppe Matti, Hella, Winz und Emil macht sich die Mühe, eine neue Klassenfahrt zu organisieren, die in der Nähe der Kröteninsel stattfinden soll. Dazu informieren sie sich genau in verschiedenen Medien und dokumentieren ihre Ergebnisse in einer PPP (PowerPoint-Präsentation).

Unterrichtsvorschlag

In einer Computer AG können Grundlagen für eine PPP vermittelt werden. Dazu kann man nicht nur auf Microsoft zurückgreifen, sondern auch auf die kostenlose Software OpenOffice, die eine Präsentation ermöglicht.

Kompetenzen

- wesentliche Elemente des Textes erfassen
- Medien zur Informationsbeschaffung nutzen
- grafisch darstellen (Plakat oder PPP)

Zaubern mit Sprache

Entdecken

Nicht nur die sieben Familien haben magische Kräfte! Magisches liegt auch in unserer Sprache. Die Kröte entdeckt, dass im Namen der Familie Chat ein Geheimnis verborgen ist: Durch Vertauschen der Buchstaben entsteht ein anderes Wort (ein Anagramm), das dieses Geheimnis enthüllt.

Kompetenzen

- zentrale Inhalte erschließen
- mit Sprache spielen

Nach Anweisung malen

Entdecken/Erforschen

Auf den Seiten 79/80 legt die Schulleiterin ihre Vorstellungen vom Aufbau der Zelte dar, die durch eine Skizze visualisiert werden.

Kompetenzen

- zentrale Inhalte erschließen
- genaues Lesen
- grafische Darstellung

Meine Buchempfehlung

Urteilen

Die Schülerinnen und Schüler werfen einen abschließenden Blick auf das gesamte Buch und geben ihre eigene Meinung dazu ab. Hier gibt es keine richtige oder falsche Entscheidung.

Unterrichtsvorschlag

In einem abschließenden Plenumsgespräch kann deutlich werden, dass es durchaus verschiedene Ansichten über ein und dasselbe Buch gibt, wie es auch in der professionellen Welt der Literatur möglich ist (s. Literaturkritiker).

Kompetenzen

- analytische Methode anwenden
- eigene Deutungen entwickeln
- miteinander sprechen

Lösungen zu den Arbeitsblättern

Zur Sache

Lösungswort: ZAUBER

Ich bin der Titelheld

Lukas Kreideweiß, Klassenlehrer 3d, Erbe von Schloss Krötenfels, fliegendes Fahrrad Levitatos QX100, unsichtbar machender Umhang, Flugkappe und Handschuhe, alte Chronik mit magischen Geheimnissen, Glückswuulis stricken, magische Kräfte, Vergessens-Button, Lieblingsausdruck: easy peasy

Und außerdem

Lösungswort: KRÖTENFELS

Geheimschrift:

R	E	S	T
18	5	19	20

D	E	R
4	5	18

K	L	A	S	S	E
11	12	1	19	19	5

3	D
	4

R	E	T	T	E	N
18	5	20	20	5	14

Die Nachthexe

Geheimschrift: Frankreich, Japan, Australien, Chile



Die Verdächtigen

K	E	R	N	B	E	I	S	S	E	R			
				E	I	S	V	O	G	E	L		
L	U	C	H	S		R	O	T	F	U	C	H	S
				H	U	M	M	E	L				
K	N	O	B	L	A	U	C	H	K	R	Ö	T	E
S	C	H	M	E	T	T	E	R	L	I	N	G	E
		M	Ä	U	S	E	B	U	S	S	A	R	D
			R	O	T	K	E	H	L	C	H	E	N

Seltsame Hinweise

Dunkler Schatten (S. 33/38)

Schaffnerin mit Anstecknadel (S. 65)

Diebstahl der Ananaskiste (S. 74)

Gestalt im Gestrüpp (S. 107)

Knochenkette (S. 111)

Große Tierspur (S. 116) - Große Katze (S. 120)

Kleiner Falter (S. 132)

Zaubern mit Sprache

SAHNE	HASEN	SAUM	MAUS
SCHADEN	SCHANDE	ATLAS	SALAT
LEBEN	NEBEL	BAST	STAB
KARTE	KATER	SARG	GRAS
FERIEN	REIFEN	MEHL	LEHM
LAMPE	PALME	ORT	TOR
BIER	BREI	REISE	RIESE
REGAL	LAGER	ANGEL	NAGEL
SÄULE	LÄUSE	HAFEN	FAHNE

Bildnachweise

Geheimschriften mit freundlicher Erlaubnis von Hans Zybura: <https://www.zybura.com/de/index.php>

Anmerkung: alle Internetseiten wurden am 30.06.2025 zuletzt angesehen.

Über mein Buch



1. Notiere hier die wichtigsten Angaben! Das meiste davon findest du auf dem Bucheinband oder im Klappentext.

Titel des Buches:

.....

Autorin:

Illustrator:

Verlag:

Buchnummer (ISBN):

Preis:

Anzahl der Seiten:

Anzahl der Kapitel:

Die wichtigsten Personen:

.....

.....

Darum geht es:

.....

.....

.....

.....

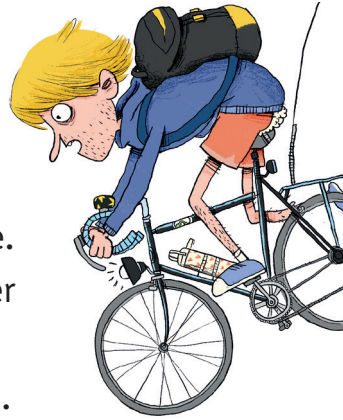
Mein erster Eindruck: (kreuze an/ergänze)

☐ lustig ☐ magisch ☐ spannend

☐ gruselig ☐ traurig ☐



Zur Sache



1. Du hast dein Buch aufmerksam gelesen und kennst dich jetzt gut in der Geschichte aus. Lies die nachfolgenden Textabschnitte. Schneide sie an den gestrichelten Linien aus und setze sie auf der nächsten Seite in der richtigen Reihenfolge zusammen.
2. Wenn du alles richtig gemacht hast, erhältst du ein Lösungswort.

A	Nur die Klasse weiß um die magischen Kräfte des Lehrers. Die machthungrige Nachthexe will Rüdiger entführen. Zu seinem Schutz bleibt er auf der Kröteninsel. Für die Kinder ist klar: Die anstehende Klassenfahrt muss zur Kröteninsel verlegt werden! Nur so können sie und ihre Freunde ihrem Lieblings-Glücksschaf helfen.
Z	Lukas Kreideweiß ist Klassenlehrer der 3d in der Lilienthalschule. Von seinem Großonkel hat er Schloss Krötenfels auf einer unsichtbaren Insel geerbt. Zum Erbe gehören außerdem Rüdiger, das sprechende Glücksschaf, ein fliegendes Fahrrad und ein Knopf des Vergessens.
B	Zudem verhält sich die Schulleiterin freundlicher als sonst. Sie wird umringt von Tieren und kennt sich im Wald bestens aus, was die Kinder argwöhnisch macht. Aber auch der Platzwart der Campinganlage verhält sich seltsam und trägt einen verdächtigen Schmetterlingsanstecker am Hut.
U	Mit Herrn Kreideweiß und der Schulleiterin reisen sie auf einen Campingplatz am Rande des Sees, auf dem Rüdigers Versteck liegt. Schon bald geschehen dort unerklärliche Dinge: Immer wieder schwirren auffällige Falter herum, die Kiste mit Rüdigers Ananas verschwindet und Herr Kreideweiß empfängt geheime Botschaften über die Kröten-Post.
R	Herr Kreideweiß, Rüdiger, Frau Rosien und die Kinder verlassen Schloss Krötenfels mit einem besonderen Geschenk des verstorbenen Großonkels: eine große Kiste voll Glückswolle. Nun kann Herr Kreideweiß endlich für jedes Kind ein eigenes Glückswuuli stricken.
E	Über einen Geheimgang findet die Nachthexe Einlass in Schloss Krötenfels und sie bringt Rüdiger in ihre Gewalt. Herr Kreideweiß, die Kinder und die Schulleiterin suchen Rüdiger. Ihm gelingt es inzwischen mit seiner Glücksmagie, das Wesen der Nachthexe zu ändern. Sie gibt nicht nur alle gestohlenen magischen Gegenstände ab, sondern lässt ihn auch frei.

Zur Sache



A large dashed rectangular box for drawing or writing.

Lösungswort: _ _ _ _ _



Ich bin der Titelheld



1. Schreibe einen kurzen zusammenhängenden Text über die Person, die im Titel erwähnt wird. Du darfst dazu die Stichwörter im Kasten unten benutzen, wenn du sie entziffern kannst.

Ich heiße

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

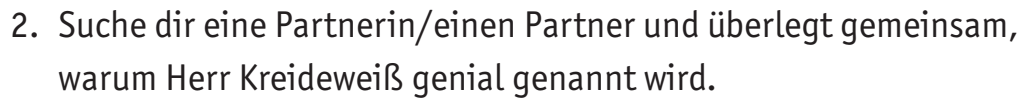
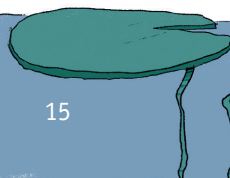
.....

.....

.....



Lukas Kreideweiß, Klassenlehrer 3d, Erke von Schloss Krötenfels, fliegendes Fahrrad Levitatos QX100, unsichtbar machender Umhang, Flugkappe und Handschuhe, alte Chronik mit magischen Geheimnissen, Glückswollis stricken, magische Kräfte, Vergessens-Button, Lieblingsausdruck: easy pensy

[illegible]

Und außerdem

Außer Herrn Kreideweiß gibt es noch eine Reihe anderer Figuren, die in der Geschichte eine mehr oder weniger große Rolle spielen.



1. Was gehört zu wem? Verbinde die Namen mit den richtigen Aussagen.

Wenn alles stimmt, erhältst du als Lösungswort einen Begriff aus dem Buch.

1	Matti	liebt Rätsel und ist der Rätselkönig der 3d	T
2	Hella	besitzt das zweite Glückswuuli	Ö
3	Emil	spielt gerne an ihrer Haarspange	R
4	Winz	hat ein Glückswuuli, ihre Mama heißt Birthe, ihr Hund Zora	K
5	Rüdiger	wohnt im Schloss, füttert die Papageien, spielt gerne Minigolf und ist Wächter auf Schloss Krötenfels	E
6	Frau Rosien	Platzwart beim Campingplatz, Kanuspezialist	F
7	Paddel	Schulleiterin mit dem Spitznamen T-Rex	N
8	Kröte	kann sprechen, durch Wände dringen, liebt Ananas und bringt Glück	E
9	Hase	überbringt geheime Quak-Mails	S
10	Minikröte	liest in der geheimen Chronik, organisiert den geheimen Krötendienst und ist Wächter auf Schloss Krötenfels	L

Lösungswort: ---



2. Entziffere die Geheimschrift, dann weißt du, wer auch noch dabei ist.



18	5	19	20

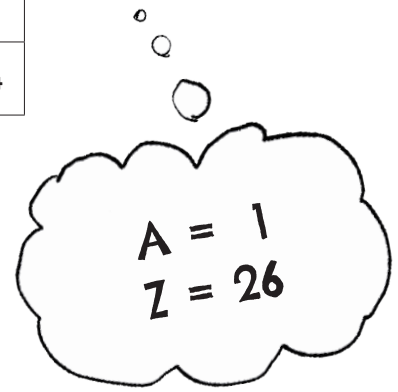
4	5	18

11	12	1	19	19	5

3	
	4

denn auch sie wollen Rüdiger

18	5	20	20	5	14



Die Nachthexe

Die Nachthexe ist Mitglied einer der sieben magischen Familien, zu denen auch Herr Kreideweiß als Erbe von Schloss Krötenfels und Besitzer des fliegenden Fahrrads gehört.



1. Informiere dich, wie ihre Familie sich nennt, welche Magie sie ausübt, in welcher Sphäre sie sich bewegt und wer sie wie ein Schatten begleitet (S. 14).

.....

.....

.....

.....

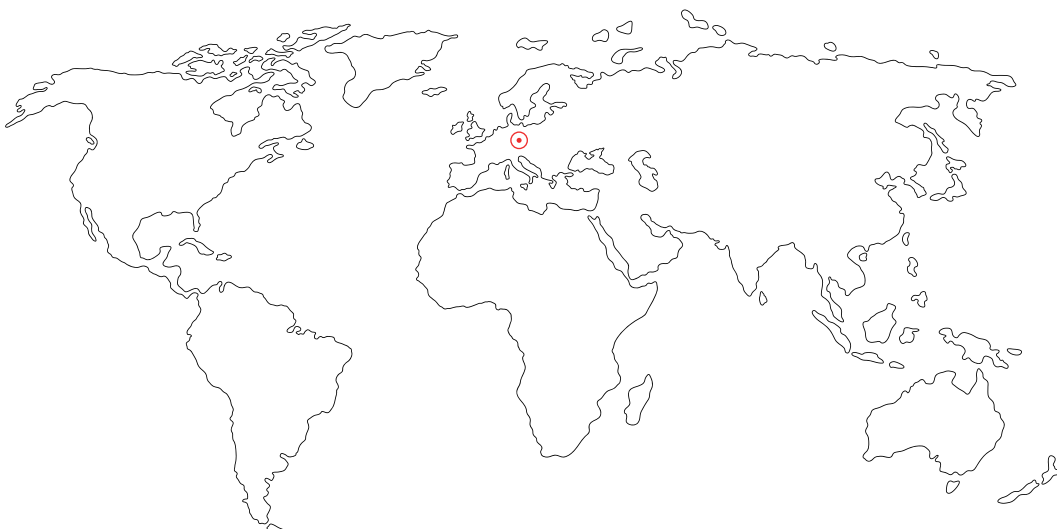


2. Innerhalb kürzester Zeit bewegt sich die Nachthexe an verschiedenen Orten. Informiere dich auf den Seiten 28/30, 125, 128 und 138 und notiere die Länder.

F□□□ **k**□□□□□, □□□□□,
 □□□□□□□□□□□□, □□□□□□



3. Suche die Länder auf einem Globus oder in einem Atlas und markiere sie anschließend auf der Karte unten. Verbinde nun die Standpunkte der Nachthexe jeweils mit dem Standpunkt von Herrn Kreideweiß und seiner Klasse (s. Kreis auf der Karte).





4. Suche dir eine Partnerin/einen Partner und überlegt gemeinsam, wie der Nachthexe dieses Kunststück gelingt. Schaut für eure Überlegungen nach auf Seite 14.

.....

.....

.....

.....

.....

.....



5. Die Nachthexe wird immer gefährlicher. Den Grund findet ihr auf Seite 139.

.....

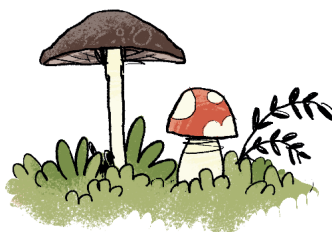
.....

.....

.....

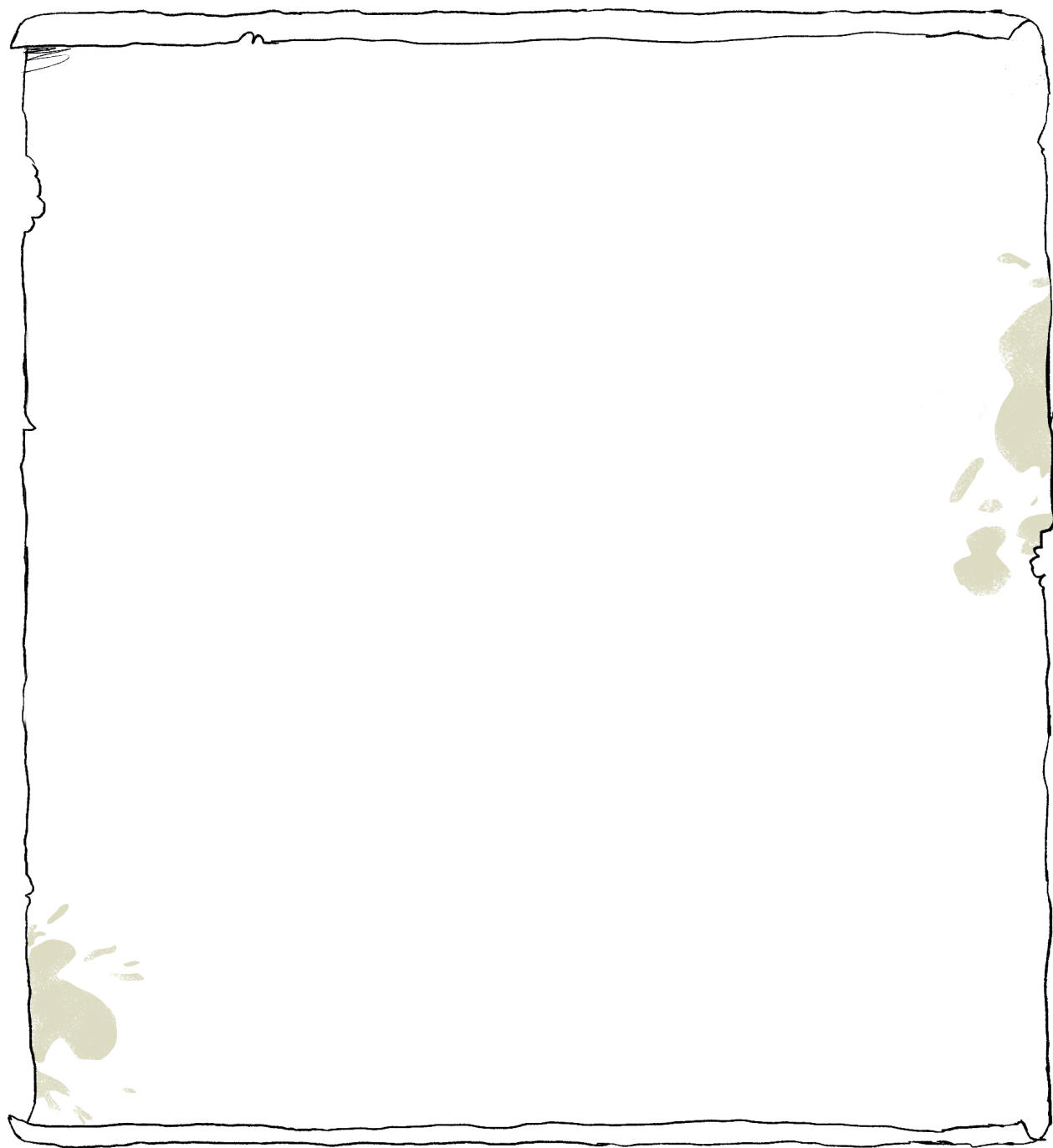
.....

.....





2. Male ein Bild, das zu deinen Plänen als Nachthexe passt.



Die Verdächtigen



1. Teilt die Klasse wie bei der Schnitzeljagd im Buch in zwei Gruppen ein: die Wölfe und die Bären. Die Wölfe bearbeiten die Tabelle zur ersten Person, die Bären die zur zweiten und notiert in Stichworten, was ihr über die Verdächtigen findet.

Name:

Spitzname:

Position/Beruf:

Verdachtsmomente:

.....

.....

.....

Buchseiten: 21, 23, 53, 113, 116, 135, 148, 149,

.....



Name:

Spitzname:

Position/Beruf:

Verdachtsmomente:

.....

.....

.....

Buchseiten: 75, 103, 137, 138, 186,

.....



2. Präsentiert eure Ergebnisse, vergleicht und berichtigt, wenn nötig. Wer zieht die stärksten Verdachtsmomente auf sich?

.....

.....

.....

.....

.....



3. Jeweils ein Wolf setzt sich anschließend neben einen Bären, um die fehlenden Angaben auszutauschen.



4. Löse das Worträtsel, dann weißt du, welche Tiere den Kindern begegnen. Welche Tiere sind höchst verdächtig? Markiere!

K	E	R	N	B	E	I	S	S	E	R	V	D	D
E	K	C	L	E	I	S	V	O	G	E	L	N	L
L	U	C	H	S	Ä	R	O	T	F	U	C	H	S
Ö	P	K	G	H	U	M	M	E	L	G	X	P	P
Y	M	W	H	H	V	D	Q	U	K	A	N	L	U
K	N	O	B	L	A	U	C	H	K	R	Ö	T	E
S	C	H	M	E	T	T	E	R	L	I	N	G	E
W	W	M	Ä	U	S	E	B	U	S	S	A	R	D
P	D	T	R	O	T	K	E	H	L	C	H	E	N

S. 72: S. 130:

S. 114: S. 137:

S. 116: S. 113:

S. 70: S. 118:

S. 66:

Seltsame Hinweise

Die Hinweise auf irgendetwas Seltsames ziehen sich durch das gesamte Buch. Immer wieder stoßen die Kinder der Klasse 3d auf seltsame Dinge, die sie stutzig machen.




1. Geh wie die Wölfe und die Bären auf Schnitzeljagd im Buch und notiere verdächtige Hinweise. Ergänze die fehlenden Buchstaben.

D _ _ kler Sch _ _ _ _ n (S. 33/38)


Scha _ _ n _ _ in mit An _ _ eck- _ _ del (S. 65)

Diebstahl der An _ _ _ _ kis _ e (S. 74)


Ge _ _ _ _ t im Gestrüpp (S. 107)



Kn _ _ _ enkette (S. 110)




Große Tie _ _ _ ur (S. 116)



Große K _ _ _ e (S. 120)

Kleiner F _ _ _ er (S. 132)





2. Suche dir eine Partnerin/einen Partner und überlegt gemeinsam, warum gerade der kleine Falter und die Anstecknadel von Bedeutung sein könnten. Seite 14 hilft euch bei den Überlegungen.

.....

.....

.....

.....

Schnell markierte Matti die Stelle, wo sie die Spuren gefunden hatten. »Nur zur Sicherheit. Falls es doch keine Luchsspuren sind.« Hella nickte: »Das müssen wir unbedingt Herrn Kreideweiß erzählen«. (S. 116)



3. Überlegt euch eine kleine Szene, in der Matti und Hella sich darüber unterhalten, welche Vermutungen sie dem Lehrer gegenüber äußern und welche Gründe sie dafür anführen könnten.

Matti:

.....

Hella:

.....

.....

.....

.....



4. Führt einige Szenen in der Klasse vor und besprecht sie.



Von Regeln

»Winz, du kennst unsere Regel: Digitale Geräte dürfen nur nach Absprache mitgebracht werden. Es tut mir leid, aber ich muss das Gerät einsammeln und später deine Eltern anrufen.« ... »Herr Kreideweiß! Winz hat ihn doch sofort ausgeschaltet.« ... »Unsere Regeln sind für alle gleich«, sagte Herr Kreideweiß ruhig und streckte die Hand aus. »Den Computer jetzt.« (S. 40)

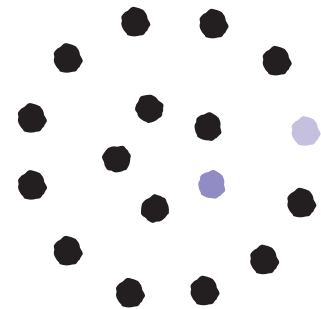


1. Ist Herr Kreideweiß hier nicht ein bisschen zu streng?

Diskutiert anschließend in einer Fish-Bowl-Runde, wozu Regeln da sind und ob er eine Ausnahme machen könnte.

Fish-Bowl:

Kleiner Innenkreis diskutiert – ein Platz bleibt frei, großer Außenkreis hört zu.
Nach Wortmeldung darf der freie Stuhl kurzfristig von einer/m Außenkreisteilnehmerin/teilnehmer besetzt werden.



Unser Fazit:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



2. Regeln erleichtern auch das Zusammenleben in der Klasse.
Überlege dir drei Regeln, die du für wichtig hältst.

a)

.....

b)

.....

c)

.....



3. Suche dir einen Partner/eine Partnerin, vergleicht eure Ergebnisse und einigt euch auf drei Regeln, die ihr am wichtigsten findet.

a)

.....

b)

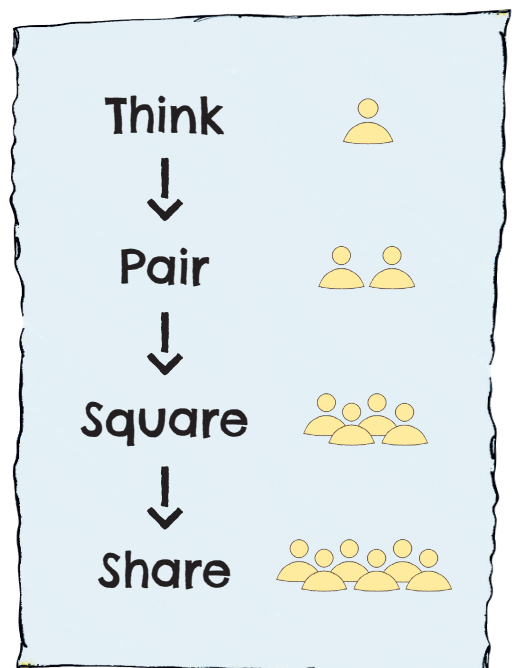
.....

c)

.....



4. Trefft euch anschließend in Vierergruppen und einigt euch auf fünf Regeln und schreibt sie auf ein gesondertes Blatt.

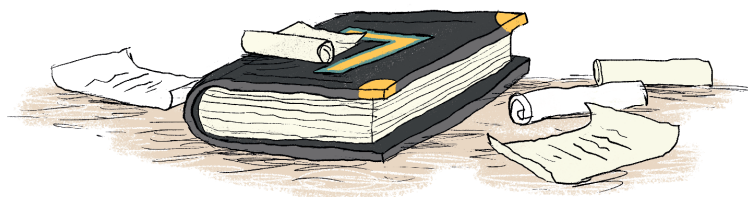
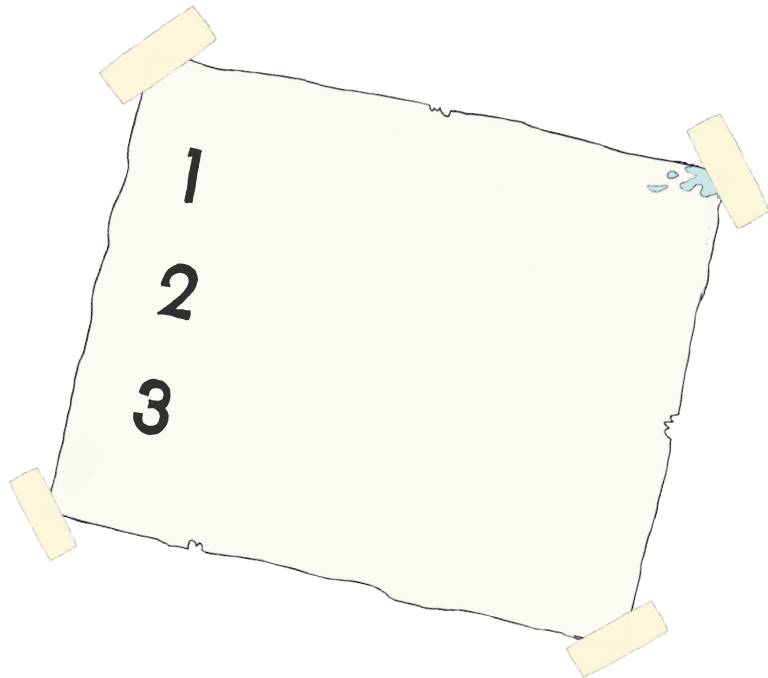




5. Wählt einen Gruppensprecher, präsentiert eure Regeln im Plenum und schreibt sie an die Tafel oder auf ein großes Plakat.



6. Stimmt zum Schluss darüber ab, welche dieser Regeln ihr für die Klasse übernehmen wollt.



Unsere Klassenregeln



1. Schreibe eure Klassenregeln auf die Schriftenrolle.

A large, hand-drawn rectangular scroll with a rough, torn edge. Inside the scroll, there are 15 horizontal dotted lines for writing. There are some light greenish-yellow stains on the right and bottom edges of the scroll.

Vom Vermissen

Der Abend war wie gemacht für einen Rundflug mit dem Levitatus QX100, dem schnellsten Fluggerät weit und breit. Doch Lukas verspürte nicht die geringste Lust abzuheben. Sein Blick wanderte zu dem kichernden Koffer, der nun schon seit Tagen stumm auf dem Sofa lag. Auch das fliegende Rennrad, das an der Wand lehnte, schien sein Funkeln verloren zu haben ... Konnte es wirklich sein, dass seine magischen Gegenstände das flauschige Glücksschaf ebenso vermissten wie er? (S. 49)

Herr Kreideweiß fühlt sich nicht gut. Er vermisst das Glücksschaf Rüdiger.

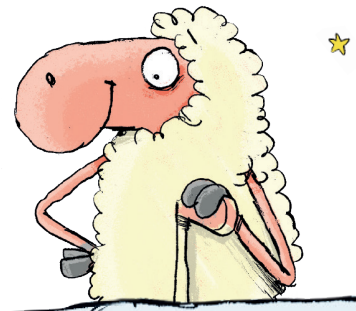


1. Kennst du das? Jemanden vermissen, Sehnsucht nach jemandem haben? Trefft euch in einer Vierergruppe und schreibt eure Gefühle dazu in einem Placement auf. Was genau geht dann in dir vor?



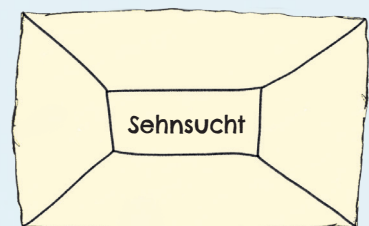
2. Überlegt gemeinsam und kreuzt alles an, was zu euren Überlegungen passt.
Jemanden vermissen

- ☐ tut weh
- ☐ ist lächerlich
- ☐ ist menschlich
- ☐ lässt mich kalt



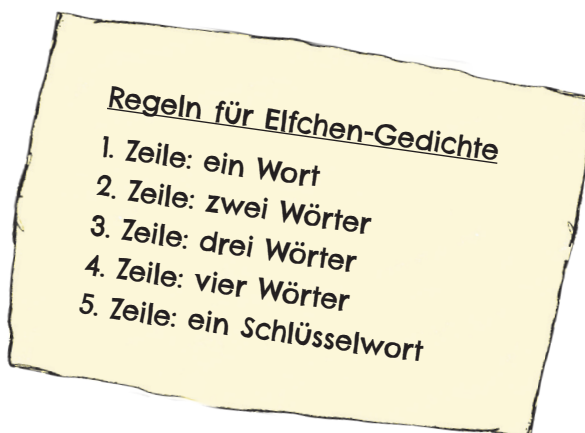
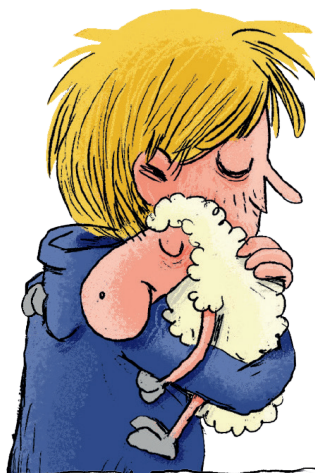
Placement-Methode

Vier SuS sitzen um ein großes Blatt, das in fünf Bereiche aufgeteilt ist. In der Mitte ist die Aufgabenstellung (Überschrift) eingetragen. In die vier Schreibfelder am Rand notiert jede/r ihre/seine eigenen Gedanken dazu. Dann wird das Blatt gedreht, sodass jede/r die Einträge der/der anderen lesen kann. Jeder darf zu den Einträgen der anderen Stellung nehmen. Die Gruppe spricht anschließend über die notierten Gefühle.





3. Ergänze das folgende Elfchen.



Ich

.....

vermisse...

.....

.....

.....

.....

—

.....



2. Veranstaltet eine Elfchen-Lesung in der Klasse.

Vom Zusammenhalten

»Also, ich habe keinen Bock zu verlieren! Wie sieht's mit euch aus? Wollen wir vorlaufen?« ... »Hier läuft niemand vor,« sagte Emil. »Wir sind eine Gruppe und halten zusammen.« (S. 108)

Obwohl sie dadurch verlieren könnten, entscheiden sich die Kinder, auf Emil zu hören und zusammenzuhalten.

Auf Seite 209 gibt es eine ähnliche Szene zwischen Rüdiger und Lukas Kreideweiß.



1. Lies und notiere die entscheidenden Sätze:

»Und trotzdem

.....«

»Das

.....«



Entziffere die Begriffe im Kasten rechts und schreibe sie auf die Zeilen.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

eiw ud rim, os hci rid
 hcis gitiesnegeg
 neztütsretnu
 netlahnemmasuz
 rednanierüf ad nies
 rednanie nefleh
 rednaniemtim
 masniemeg
 niella
 hcis rednaniefua
 nessalrev



2. Ein Begriff passt nicht zum Verhalten der Kinder und auch nicht zu Rüdiger und Herrn Kreideweiß. Streiche ihn rot durch.



3. Trefft euch in Vierergruppen und überlegt euch eine Szene, in der ihr so handelt, wie Emil und seine Gruppe.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

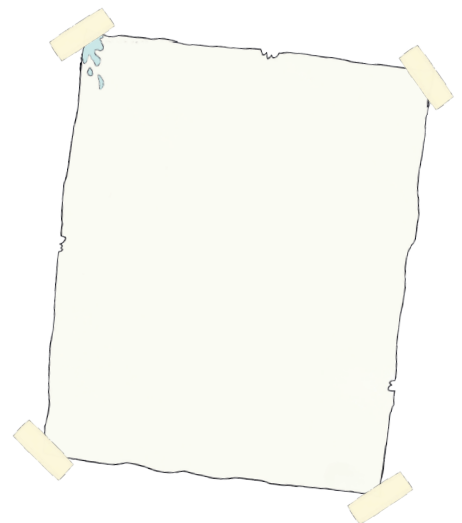
.....

.....

.....

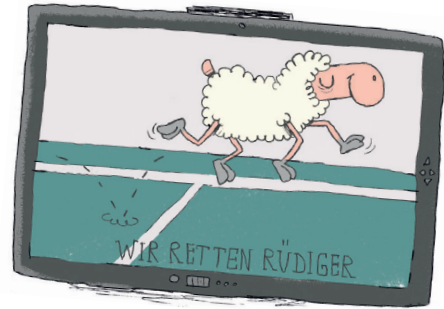


4. Denkt euch ein Klassenmotto aus, das euren Zusammenhalt ausdrückt, schreibt es auf ein Plakat und malt ein Bild dazu.
5. Stellt die Plakate zum Schluss in der Klasse aus und macht einen »Museumsrundgang«, sodass jeder die Plakate der anderen betrachten kann.
6. Wählt anschließend das beste Klassenmotto für euch aus und hängt das Plakat für alle sichtbar auf.



Eine Aktion planen

Ihr Lehrer stierte auf das Smartboard.
 Dort stand in riesigen Buchstaben:
UNSERE KLASSENFAHRT IN DEN KRÖTENWALD ...
 Unter dem Bild stand:
WIR RETTEN RÜDIGER (S. 42/43)



Winz und seine Freunde haben mit einer PPP (PowerPoint Präsentation) eine ganz andere Klassenfahrt als geplant vorbereitet.



1. Suche dir eine Partnerin/einen Partner und lest gemeinsam die Seiten 35-37 und 42-45. Ergänzt anschließend die Tabelle auf dem Notizzettel.

Anlass:
Ort:
Lage:
Übernachtungs- möglichkeit:
Bahnverbindung:
Wetter:
Aktions- möglichkeiten



2. Findet euch wie die Freunde Matti, Hella, Winz und Emil in Vierergruppen zusammen und plant eine Aktion für die Klasse, z.B. auch eine Klassenfahrt oder ein Klassenfest, eine Theateraufführung oder eine Wanderung.



3. Stellt euren Plan auf einem Plakat oder in einer PPP zusammen und präsentiert ihn der Klasse.

Informiert euch
z. B. in einem Reisebüro
oder im Internet unter
www.fragfinn.de,
www.wetter.de,
www.jugendherberge.de/



Zaubersprüche und ihre Wirkung



»Fixifoxi durch die Lüfte, Rucksack und Zelt -
fliegt, wohin es mir gefällt. Fixifoxi Flugmagie,
fliegt so schnell wie nie!« (S. 77)

Herr Kreideweiß ist nicht nur genial.
Er beherrscht auch den Schwebenzauber.



1. Notiere, was auf diesen Spruch hin geschieht.

.....

.....

.....



2. Auch an anderen Stellen im Buch setzt er seine magische Kraft ein. Schau nach auf den Seiten 30 und 41 und notiere in Stichworten.

.....

.....

.....

.....



3. Eine weitere Zauberspruch findest du auf Seite 86. Notiere den Spruch und beschreibe, was er bewirkt.

.....

.....



4. Denk dir eine Situation aus, in der du Zauberkräfte brauchen könntest und eine passende Magie, die dein Problem löst. Erfinde dazu einen eigenen Zauberspruch.



5. Trefft euch in Vierergruppen. Jeder darf seinen Zauberspruch vorlesen und die anderen müssen raten, aus welcher Situation er rettet.



Eine zauberhafte Geschichte



1. Denk dir eine Geschichte aus, in der die Zauberkräfte der magischen Familien eine Rolle spielen. Auf Seite 14 findest du einen Überblick. Hier ist die magische Kraft deiner Fantasie gefragt. Die Geschichte darf lustig sein, gruselig, spannend oder zum Nachdenken, auf jeden Fall aber zauberhaft! Wenn du mehr Platz brauchst, dann schreibe auf der Rückseite weiter.



2. Veranstaltet zum Schluss eine Leserunde.

Zaubern mit Sprache

»Quak, ich denke aber doch«, widersprach Kröte und begann, die Buchstaben **CHANT** in einer anderen Reihenfolge aufzuschreiben. Und plötzlich stand da **NACHT** auf dem Papier. (S. 15)

Die Familie der Nachthexe hat ihren Namen durch ein Anagramm getarnt.

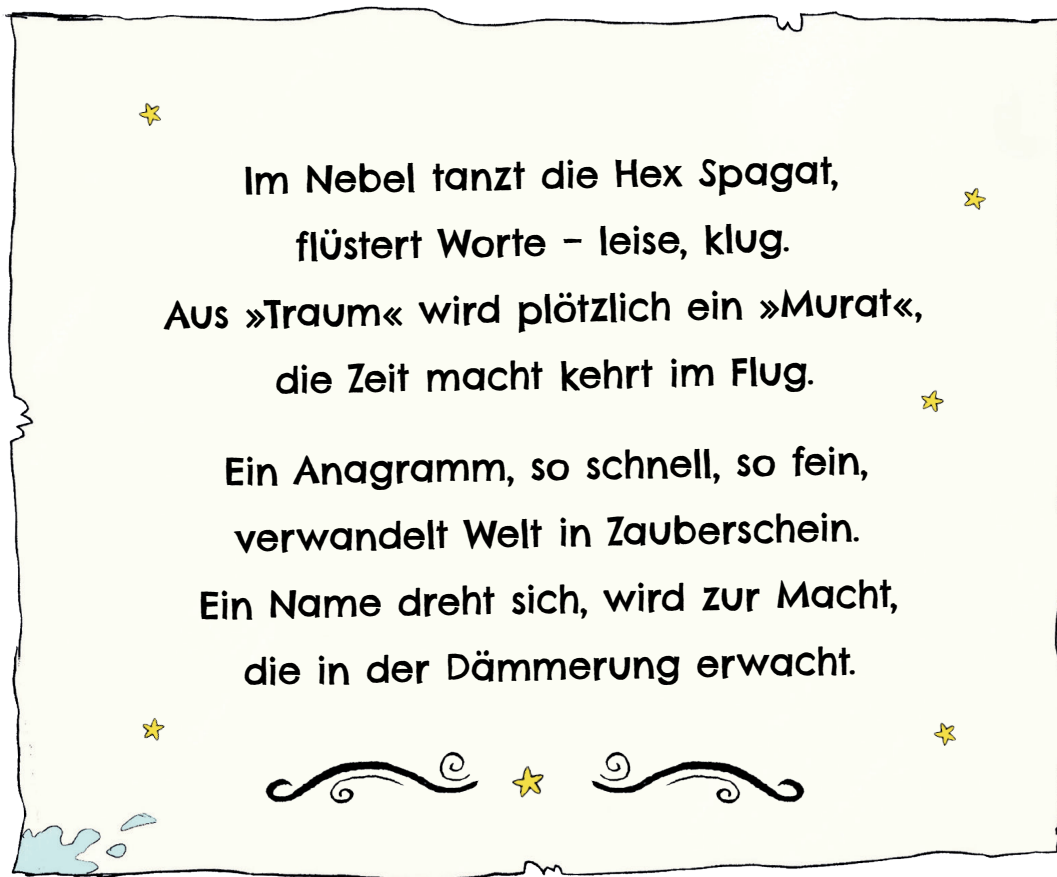


1. Bist du genauso klug wie Kröte? Suche dir eine Partnerin/einen Partner und versucht gemeinsam, die nachfolgenden Wörter zu enttarnen.

SAHNE	HASE	SAUM	MAUS
SCHADEN	SCHANDE	ATLAS	SALAT
LEBEN		BAST	
KARTE		SARG	
FERIEN		MEHL	
LAMPE		ORT	
BIER		REISE	
REGAL		ANGEL	
SÄULE		HAFEN	

★ Anagramm ★

Bei einem Anagramm handelt es sich um ein Wort, bei dem die Buchstaben in einer anderen Reihenfolge angeordnet werden können. Dadurch bildet sich ein neues Wort mit einer anderen Bedeutung.



2. Versuche es selbst. Denk dir ein Wort aus und verwandle es.
Schreibe nur das verwandelte Wort auf:

.....



3. Tausche dein Blatt mit deiner Partnerin/deinem Partner, die/der das
Worträtsel lösen soll.

.....

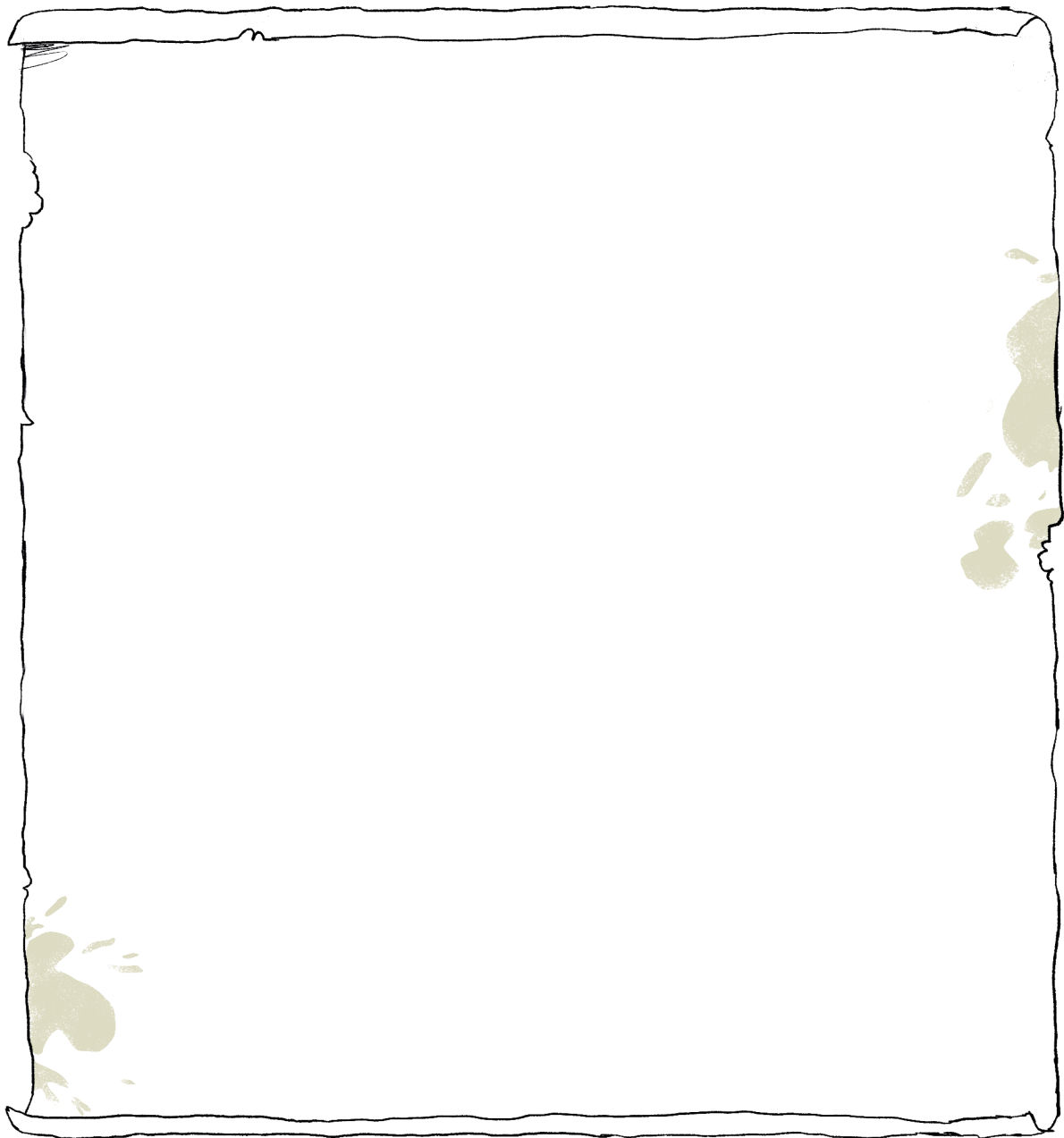


Nach Anleitung malen

Auf dem Campingplatz angekommen, wollen Herr Kreideweiß und die Kinder ihre Zelte aufbauen, aber Frau Rosien hat andere Vorstellungen.



1. Lies nach auf den Seiten 79/80 und mache eine Skizze des Aufbaus nach den Anweisungen von Frau Rosien. Nimm dazu das Blatt quer.



2. Trefft euch in Vierergruppen und vergleicht eure Skizzen.
Wurden die Anweisungen von Frau Rosien genau befolgt?

Meine Buchempfehlung

Hier ist nun Platz für deine Empfehlung an andere Leserinnen und Leser.

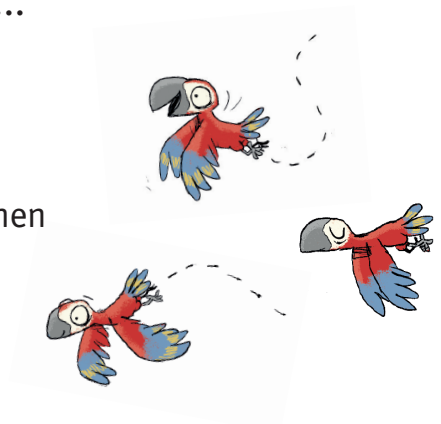


1. Kreuze an und/oder ergänze: Ich fand die Geschichte:

- ☐ spannend ☐ lustig ☐ interessant ☐ traurig ☐ langweilig
☐ einfach ☐ schwierig ☐ lehrreich ☐ gruselig ☐ magisch
☐ zum Nachdenken ☐

2. Die Geschichte ist geeignet

- ☐ besonders für Jungen ☐ besonders für Mädchen
☐ für Mädchen **und** Jungen



3. Das hat mich besonders beeindruckt:

.....

.....

.....

.....

.....

4. Das fand ich nicht so gut:

.....

.....

.....

.....

5. Diese Stelle fand ich besonders wichtig (mit Seitenzahl):

.....

.....

.....

.....

.....

6. Entscheide dich und ergänze den Satz:

☐ Ich kann das Buch empfehlen, weil... ..

.....

.....

.....

.....

.....

☐ Ich kann das Buch nicht empfehlen, weil... ..

.....

.....

.....

.....

.....

