



Stefanie Taschinski

Der geniale Herr Kreideweiß und die Schattenkatze

Mit Illustrationen von Nikolai Renger

Arena Verlag

ISBN 978-3-401-60673-6

200 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 die Fortsetzung der Abenteuer des außergewöhnlichen Lehrers Lukas Kreideweiß. In dieser Geschichte werden er und seine Klasse mit einem neuen, mysteriösen Phänomen konfrontiert: einer geheimnisvollen Schattenkatze, die überall herumgeistert. 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.

Um wirklich mit dem Fahrrad fliegen zu dürfen, muss Herr Kreideweiß eine Flugprüfung ablegen, für die er lernt, während seine Klasse Flugobjekte bastelt. Immer wieder werden sie bei der Arbeit gestört von Frau Storch, der Kunstlehrerin oder Frau Rosien, der Schulleiterin. Und immer wieder taucht auch eine geheimnisvolle schwarze Katze auf, die ganz schnell wieder verschwindet.

Herr Kreideweiß strickt das nächste Wuuli aus Rüdigers Glückswolle, das Matti bekommen soll, um zu verhindern, dass sie umziehen muss. Der Beutel mit der Wolle wird gestohlen und die Freunde Matti, Hella, Emil und Winz finden ihn schließlich im Schrank der Kunstlehrerin.

Herr Kreideweiß besteht seine Flugprüfung mit dem magischen Fahrrad und bei der Flugshow der Klasse 3d gelingt es ihm mit seinem Schwebenzauber, dass keines der Flugobjekte abstürzt.

Nach der Show ist Rüdiger verschwunden, die Freunde und Herr Kreideweiß retten ihn schließlich aus der Gewalt von Frau Storch. Es wird klar, das Glücksschwein ist in Gefahr und muss zu seiner Sicherheit zurück auf die Kröteninsel.

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

Neben dem spannenden Abenteuer, das die Kinder zum Lesen animieren wird, geht es hier um Erfahrungen, die nicht nur die Protagonisten machen, sondern die auch für 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 Zauberkraft eines Glücksbringers, eine unheimliche Katze 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 und die für sie real werden. Eine Realität, die Erwachsenen allerdings verschlossen bleibt: »Ausgewachsene Menschen glauben nicht mehr an Magie. Dass Menschen zum Mond fliegen oder zum Meeresgrund tauchen, haltet ihr für normal, aber dass zum Beispiel ein wahnsinnig, wahnsinnig kluges Schaf wie ich durch Wände gehen kann, soll unmöglich sein.« (S. 43) Durch ihre fantasievollen Vorstellungen gewinnen Kinder an Kreativität und Flexibilität. 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.

Neben allen offensichtlichen magischen Kräften (Schwebe-Zauber, Vergessens-Zauber, sprechendes Glücksschaf, fliegendes Fahrrad) taucht schon im Titel eine Katze auf, die immer wieder Spuren hinterlässt, deren Bedeutung aber nur ansatzweise thematisiert wird, sodass auch hier die Fantasie gefragt ist.

Argumentieren

In der Geschichte wird darüber diskutiert, wer als Nächstes ein Glücks-Wuuli bekommen soll. Die Kinder der 3d, Herr Kreideweiß und auch das Glücksschaf Rüdiger tragen nachvollziehbare Argumente bei, die abgewogen werden, bevor Herr Kreideweiß eine Entscheidung trifft.

In Klassenverbänden (und im Leben an sich) gibt es immer wieder ähnliche Situationen, in denen nicht alle von einer Vergünstigung profitieren können und man sich einer begründeten Entscheidung beugen muss.

Von der Arbeit

Herr Kreideweiß (der es als Lehrer eigentlich besser wissen sollte) versucht immer wieder, sich vor der Arbeit (Lernen der Lektionen) zu drücken, worauf Rüdiger ihm klar macht, dass erst gearbeitet werden muss, bevor es ans Vergnügen geht. Eine ausgewogene Abwechslung von harter Arbeit, kurzen Verschnaufpausen und schließlich dem Vergnügen machen kluges Zeitmanagement aus, das auch Kinder lernen können und sollten.

Wuuli als Chance begreifen

So wie Rüdiger die Kinder vor den Nebenwirkungen des »Wissens-Zaubers« warnt, ist auch ein Glücksbringer, so sehr man auch an ihn glaubt, nicht allein einsetzbar. Sich nur auf ihn zu verlassen, wäre unklug, aber ihn als Chance zu begreifen, erhöht die Möglichkeiten. Mit dem Wuuli in der Tasche und gelernten Vokabeln oder Formeln und dem dadurch gestärkten Glauben an sich selbst erhöht sich die Chance auf eine gute Note drastisch! »Und ich glaube, dass diese kleinen Wuulis deine Chancen erhöhen, egal, was du tust.« ... hieß das, das Glück erst wirkte, wenn sie selbst etwas unternahm?« (S. 159)

Angst haben

Matti und Hella sind im Keller, das Licht geht aus, es ist unheimlich und sie haben Angst. Sie überwinden dieses Gefühl, sie gehen weiter und erledigen, was sie sich vorgenommen haben. Angst haben ist ein natürliches Gefühl und nichts, wofür man sich schämen müsste. Angst ist sogar eine angeborene Warnung vor Gefahren, die umsichtig macht. Völlig ohne Angst und ohne Nachdenken handeln, kann unter Umständen sogar zu Leichtsinn verleiten. Wichtig ist allerdings, sich nicht von dieser Angst besiegen zu lassen, sondern sie zu überwinden und gestärkt aus der Situation hervorzugehen.

Zusammenhalten

Die Klasse 3d ist ein Paradebeispiel für Zusammenhalt. Sie halten zu ihrem Lehrer und verraten den Erwachsenen nichts von seinen Zauberkraften. Gemeinsam sammeln sie Rüdigers Flusen, die Herr Kreideweiß für das nächste Wuuli braucht, sie bewachen das fliegende Fahrrad und suchen das Glücksschaf, als es verschwindet.

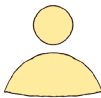
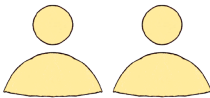
Didaktische Struktur der Unterrichtseinheit

Matti und ihre Freunde erleben Abenteuer, die teilweise magisch unwirklich sind und damit bei Kindern besonders gut ankommen. Sie haben einen Lehrer, den sich manch ein Kind wünschen würde und damit er so ungewöhnlich bleibt, wie er ist, müssen sie einiges bewerkstelligen und auskundschaften und dabei fest 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. Die Lücken im Text sind mit einem der vorgeschlagenen Wörter zu ergänzen. Bei richtiger Lösung ergeben die Buchstaben hinter den Wörtern zwei Begriffe aus dem Titel des Buches. 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

Der geniale Herr Kreideweiß

Entdecken/Erforschen/Urteilen

Die Kinder lernen den Protagonisten der Geschichte kennen und überlegen gemeinsam mit einer Partnerin/einem Partner, auf welche Weise er Sympathieträger ist.

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 im Rätsel entdeckt werden. Es gilt, die Verbindung zwischen dem Schaf und dem Glücksbringer herauszustellen und zu begründen, wofür man einen solchen brauchen könnte.

Unterrichtsvorschlag

Wer seinen Wunsch nicht im Blitzlicht öffentlich machen möchte, darf ebenso unkommentiert »weiter« sagen.

Kompetenzen

- zentrale Inhalte erschließen
- mit anderen sprechen
- begründen

Drei Verdächtige

Entdecken/Urteilen

Drei Personen verhalten sich äußerst verdächtig, indem sie immer wieder unerwartet auftauchen, herumstöbern oder tuscheln. 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
- argumentieren
- eigene Deutungen entwickeln

Magisches

Entdecken/Ordnen/Fabulieren

Hier geht es um ein wesentliches Element des Textes: die Magie. Die Kinder ordnen Zauberkraft und dazu passende Erklärungen richtig zu. Ähnlich den Zaubersprüchen des Buches dürfen sie sich eigene Zaubersprüche ausdenken, die ihren persönlichen Wünschen entsprechen.

Unterrichtsvorschlag

Die Zaubersprüche können im Kunstunterricht auf ein separates Blatt geschrieben und künstlerisch gestaltet werden. Anschließend ist eine Ausstellung als Wandzeitung denkbar.

Kompetenzen

- zentrale Inhalte erschließen
- wesentliche Elemente des Textes erfassen
- produktives Verfahren anwenden und eigene Texte schreiben

Spurensuche

Entdecken

Die im Titel erwähnte Katze geistert durch die Geschichte, ohne richtig gesehen zu werden. Sie taucht auf und verschwindet wieder und diesen Spuren wird hier nachgegangen.

Unterrichtsvorschlag

Die verschiedenen Situationen können so verteilt werden, dass jede von mindestens einer Schülerin/einem Schüler bearbeitet wird. Zum Schluss können die Bilder ausgeschnitten und an einem Faden der Reihe nach aufgezogen werden, sodass die Spur der Katze sichtbar wird.

Kompetenzen

- zentrale Inhalte erschließen
- grafische Darstellung einer Situation

Spurensuche 2

Imaginieren/Fabulieren

Das Letzte, was von der Katze gesehen wird, ist, dass sie sich die Kette mit der Kristallkugel schnappt und verschwindet. Jetzt ist die Fantasie der Kinder gefragt: woher kommt sie, wo könnte sie hingelaufen sein, was könnte sie vorhaben?

Unterrichtsvorschlag

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

Kompetenzen

- sich in eine Figur (hier die Katze) hineinendenken
- eigene Deutungen entwickeln
- produktives Verfahren anwenden und eigenen Text schreiben

Vom Argumentieren

Argumentieren

Die Klasse hat 20 Kinder, aber es gibt nur einen Glücksbringer, weil sich mehr nicht aus der wenigen Wolle herstellen lässt. Die Kinder diskutieren untereinander, wer als Nächstes an die Reihe kommt, aber auch Herr Kreideweiß und Rüdiger sind sich anfangs nicht ganz einig und bringen ihre Argumente vor. Diese Diskussion wird in einem Fish-Bowl nachgestellt, wobei eine eigene Entscheidung fallen soll, die mit der Entscheidung im Buch übereinstimmen, aber auch anders ausfallen könnte.

Kompetenzen

- wesentliche Elemente eines Textes erfassen
- eigene Entscheidungen treffen
- argumentieren und begründen

Von der Arbeit

Ordnen

Rüdiger besteht darauf, dass Herr Kreideweiß nach kurzem Durchschnaufen das Lernen für die Flugprüfung wiederaufnimmt, um sich dann anschließend zu erholen, also erst die Arbeit erledigt und sich dann erst vergnügt. Überforderung ist oft eine Folge von mangelndem Zeitmanagement. Entsprechend dem Rat des Glücksschafes sollen die Kinder einen Tag verplanen.

Kompetenzen

- wesentliche Elemente eines Textes erfassen

- dem Text Informationen entnehmen

Vom Glücksbringer

Urteilen

Nur einen Glücksbringer zu tragen und sich auf ihn zu verlassen, ist nicht genug. Man muss dem Glück schon auf die Sprünge helfen und selbst etwas dazu tun. Dann verleiht er Selbstvertrauen, Zuversicht und Sicherheit. Mit gelernten Vokabeln im Kopf und einem Wuuli in der Tasche lässt sich ein Test einfacher bestehen.

Unterrichtsvorschlag

Die Kinder können hier schließlich ihre eigenen Glücksbringer im Plenum vorstellen.

Kompetenzen

- zentrale Inhalte erschließen
- eigene Erfahrungen verarbeiten

Von der Angst

Entdecken/Erforschen/Urteilen

In einer unheimlichen Situation (Keller, Dunkelheit, Schatten) haben Matti und Hella Angst, überwinden sie aber und erledigen trotzdem ihre Aufgabe. Angst haben ist keine Schande, sondern schärft unsere Sinne. Wer Angst hat, ist kein Feigling. Wer seine Angst überwindet, darf sich mit Recht mutig nennen.

Unterrichtsvorschlag

Wie immer gilt in der Blitzlicht-Runde: Wer sich nicht beteiligen möchte, sagt einfach »weiter«

Kompetenzen

- zentrale Inhalte erschließen
- eigene Erfahrungen verarbeiten

Vom Zusammenhalten

Ordnen/Entdecken

In der gesamten Geschichte wird deutlich, dass die 3d fest zusammenhält. Es gibt zwar kleine Streitereien (z. B. Ahmed schubst gerne), aber das große Klassengeheimnis ist bei allen sicher. Alle beteiligen sich an der Suche nach den Fuseln der Glückswolle und alle sind schließlich einverstanden, dass Matti das nächste Wuuli bekommt.

Unterrichtsvorschlag

Der Aufgabe 2 können weitere Übungen hinzugefügt werden: das Netz hoch und runter bewegen, ohne dass es verwirrt und zum Schluss das Knäuel rückwärts werfen

Kompetenzen

- zentrale Inhalte erfassen
- wortlos miteinander agieren

Tatort lesen

Erkunden/Entdecken/Erforschen

So wie das Glücksschaf in der Wohnung von Herrn Kreideweiß den Tatort liest und herausfindet, was fehlt, sollen die Kinder hier zwei Bilder vergleichen und Fehlendes markieren und benennen. Nur wer aufmerksam hinschaut, wird die Veränderungen entdecken.

Kompetenzen

- genau beobachten
- analytisch vorgehen

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

Lösungsbegriffe: Herr KREIDEWEIß und die SCHATTENKATZE

Der geniale Herr Kreideweiß

Geheimschrift in richtiger Reihenfolge:

fliegendes Fahrrad – sprechendes Schaf – einen kichernden Koffer – einen magischen Umhang – Magiometer – Anti-Fehl-Zauber – Schweben-Zauber – Vergessens-Zauber – Wuuli

Und außerdem

	K	H			S	I	N	A	N			A
	A	E	I	G	O	R	H	N	E	I	L	H
S	T	L					E	M	I	L		M
C	Z	L					R					E
A	E	A	F	R	A	U	R	O	S	I	E	N
R	W		E		B	W	H	L	E	O	R	B
L	U		N		I	I	E				Ü	Ü
E	U		J		R	N	R				D	S
T	L		A		T	Z	Z				I	C
T	I	M			H		M				G	H
		A			E		A				E	I
		T					N				R	
		T					N			O	M	A
		I		F	R	A	U	S	T	O	R	C

Waagerecht:

Sinan, Igor, Neil, Emil, Frau Rosien, Leo, Omar, Frau Storch

Senkrecht:

Scarlett, Katze, Wuuli, Hella, Matti, Fenja, Birthe, Winz, Herr Herzmann, Rüdiger, Büschi, Ahmed, Sahar

Magisches

Lösungswort: MAGISCHES

Vom Glücksbringer

Rätselschrift

- Gibt mir ein gutes Gefühl
- Stärkt mich
- Gibt mir Kraft
- Lässt mich durchhalten
- Gibt mir Sicherheit
- Lässt mich positiv denken
- Stärkt den Glauben an mich selbst
- Macht mich aufmerksam

Vom Zusammenhalten

Rätselschrift:

Sie: sammeln Flusen von Rüdigers Fell, halten dicht über das Glücksschaf, verraten nichts von der Zauberkunst ihres Lehrers, suchen Rüdiger als er verschwindet, bewachen das Lavitatus QX 100, erscheinen alle zur Flugprüfung, arbeiten an ihrem Flugobjekt, während Herr Kreideweiß lernt, sind einverstanden, als Matti das Glücks-Wuuli bekommt

Tatort lesen



Bildnachweise

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

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:

.....

.....

.....

.....

.....



Zur Sache



1. Du hast dein Buch aufmerksam gelesen und kennst dich jetzt gut in der Geschichte aus. Lies den nachfolgenden Text und ergänze die Lücken jeweils mit dem richtigen Wort unter der Linie.
2. Wenn du alles richtig gemacht hast, erhältst du Begriffe aus der Geschichte.



Der geniale Lehrer Lukas Kreideweiß ist der Erbe von Schloss

..... Zu seinem Erbe gehören ein
Froschfels (G) / Krötenfels (K)

kichernder, ein fliegendes Fahrrad und das
Koffer (R) / Sack (T)

..... Schaf Rüdiger, das sehr klug ist und
singende (S) / sprechende (E)

Wände durchdringen kann. Es ist ein,
Glücksesel (Ö) / Glücksschaf (I)

denn aus seiner Wolle können Glücksbringer, sogenannte

Wuulis, gestrickt werden. Außer weiß
mir (O) / der 3d (D)

niemand um all diese geheimen Kräfte.

Um wirklich mit dem fliegen zu dürfen,
Auto (T) / Fahrrad (E)

muss Herr Kreideweiß eine
Flugprüfung (W) / Flugstunde (D)

ablegen, für die er lernt, während seine
Kollegin (B) / Klasse (E)

Flugobjekte bastelt. Immer wieder werden sie bei der Arbeit

gestört von Frau Storch, der oder
Schulleiterin (T) / Kunstlehrerin (I)

Frau Rosien, der Und immer wieder
Schulleiterin (B) / Kunstlehrerin (K)
taucht auch eine geheimnisvolle schwarze
Ratte (N) / Katze (S)
auf, die ganz schnell wieder verschwindet.

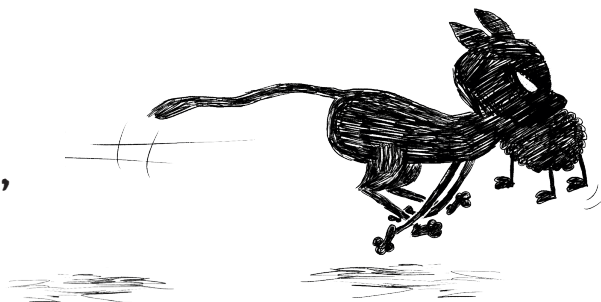
Herr Kreideweiß strickt das nächste Wuuli aus Rüdigers
Glückswolle, das bekommen soll, um
Hella (P) / Matti (C)
zu verhindern, dass sie muss. Der
umziehen (H) / sitzenbleiben (B)
Beutel mit der wird gestohlen und die
Farbe (L) / Wolle (A)
Freunde Matti, Hella, Emil und Winz finden ihn schließlich im
Schrank der
Schulleiterin (M) / Kunstlehrerin (T)

Herr Kreideweiß besteht seine Flugprüfung mit dem magi-
schen und bei der Flugshow der Klasse
Fahrrad (T) / Motorrad (F)
3d gelingt es ihm mit seinem ,
Vergessenszauber (U) / Schwebezauber (E)
dass keines der Flugobjekte abstürzt.

Nach der Show ist Rüdiger
..... ,
entsetzt (B) / verschwunden (N)

die Freunde und Herr

Kreideweiß retten ihn schließlich aus der Gewalt von Frau
..... Es wird klar, das Glücksschwein ist
Storch (K) / Rosien (M)



in Gefahr und muss zu zurück
seinem Unglück (O) / seiner Sicherheit (A)

auf die Kröteninsel. Dort erfahren Herr Kreideweiß und

Rüdiger das Geheimnis der
Glückskekse (H) / Glücksschafe (T)

Glück hat auch Matti, denn das
Glückswort (G) / Wuuli (Z)

wirkt und sie muss nicht
einziehen (T) / umziehen (E)

LÖSUNG:

Herr
.....

und die
.....



Der geniale Herr Kreideweiß

Der geniale Herr Kreideweiß ist die Hauptperson in der Geschichte. 



1. Entziffere die Rätselschrift auf dem Zettel und ordne richtig zu.
Dann weißt du mehr über ihn.

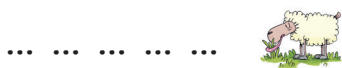
Herr Kreideweiß

• ist von Beruf

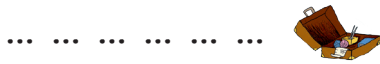
• hat ein



ein



einen



einen

... ..

ein

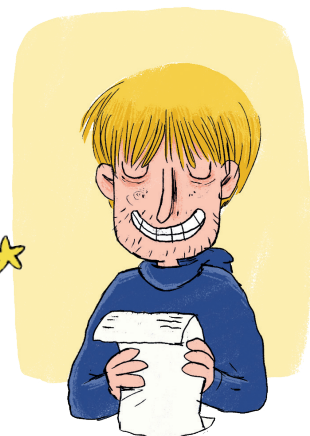
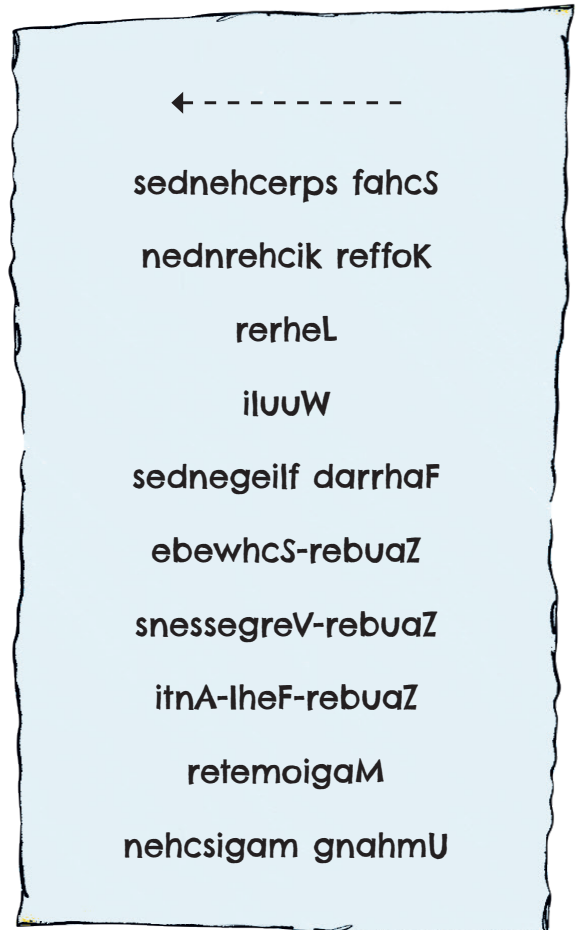
• beherrscht den

... ..

... ..

... ..

• verteilt ein





2. Was macht ihn für dich zum wirklich genialen Lehrer? Notiere, was dir an ihm am besten gefällt.

.....

.....

.....

.....

.....



3. Trefft euch in Vierergruppen, vergleicht eure Notizen und einigt euch auf einen Punkt, der euch am wichtigsten ist.

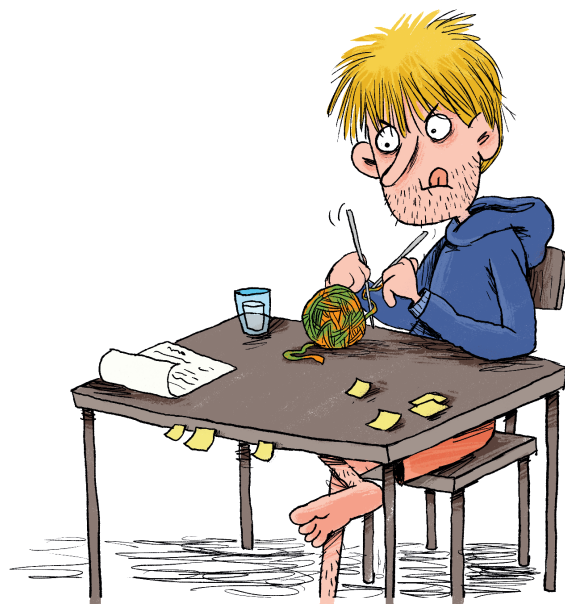
.....

.....

.....



4. Wählt einen Gruppensprecher, der das Ergebnis präsentiert.



Und außerdem

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



1. Suche sie im Worträtsel, markiere sie und schreibe sie auf die richtigen Linien.

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

Es gibt

die Freunde:,,

.....,,

das Glücksschaf:,

den Glücksbringer:,

die Schulleiterin:,

die Kunstlehrerin:,

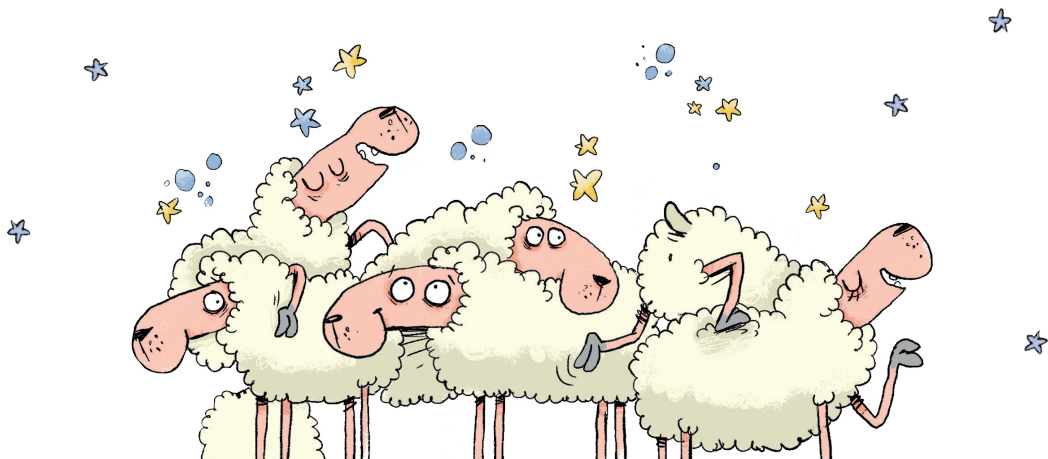
den Hausmeister:,

Hellas Mutter:, das Schattenwesen:,

und andere Kinder der 3d:,,

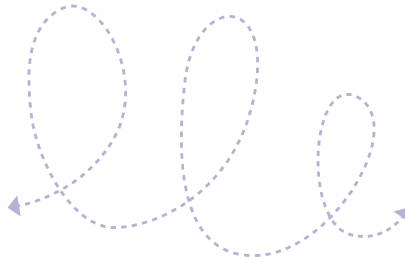
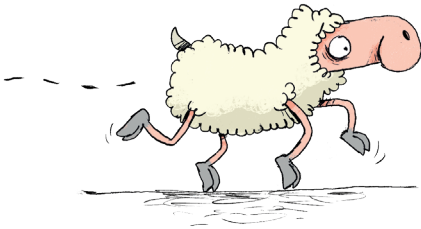
.....,,,,

.....,,,





2. Suche dir eine Partnerin/einen Partner und überlegt gemeinsam, was Rüdiger und das Wuuli verbindet.



.....

.....

.....

.....



3. Ergänze:

Ich hätte gerne ein Wuuli, um/weil.. ..

.....

.....



.....

.....

.....

.....



4. Veranstaltet eine Blitzlicht-Runde.
Jeder darf seinen Wuuli-Wunsch
unkommentiert vortragen.



Drei Verdächtige

Es geschehen seltsame Dinge. Drei Personen verhalten sich sehr verdächtig:
Die Schulleiterin, die Kunstlehrerin und der Hausmeister.



1. Findet euch möglichst in Dreiergruppen zusammen.



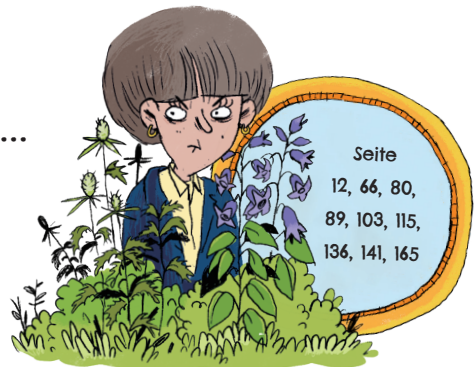
2. Jedes Mitglied der Gruppe überprüft das Verhalten einer dieser drei Personen und notiert Stichworte. Die Seitenzahlen rechts und die Begriffe auf dem Zettel unten helfen euch dabei.

Frau Rosien.....

.....

.....

.....

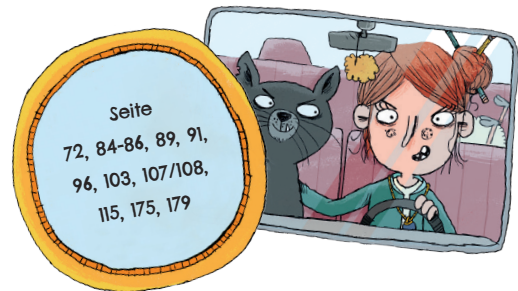


Frau Storch.....

.....

.....

.....



Herr Herzmann.....

.....

.....

.....



überall auftauchen – fotografieren – Kristallkugel – notieren –
aufpassen – stehlen – Ausreden finden – schnell weggehen –
beobachten – Heimlichkeiten – herumstöbern – tuscheln – wegfahren



3. Trefft euch in der Gruppe und tauscht aus, was ihr herausgefunden habt.
4. Wer ist wohl die hauptverdächtige Person? Diskutiert darüber in der Gruppe, einigt euch und notiert euer Ergebnis mit kurzer Begründung.

Fazit: Wir finden, dass...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



5. Wählt einen Gruppensprecher und präsentiert euer Ergebnis.



Magisches



Es geht nicht ganz mit rechten Dingen zu in der Geschichte.
Immer wieder taucht Magisches auf.



1. Ordne die zauberhaften Dinge und die Erklärungen richtig zu.

	Zauberhaftes		Erklärung	
1	Sprechendes Schaf		Aus Rüdigers Wolle gestrickter Glücksbringer	A
2	Glücks-Wuuli		Rüdiger, das Glücksschaf aus Schloss Krötenfels	M
3	Lavitatus QX 100		Unterstützen Herrn Kreideweiss	C
4	Magiometer		Fliegendes Fahrrad	G
5	Levigator-Umhang		Spürt mit magischer Energie Personen auf	I
6	Zaubersprüche		Magische Familien aus Onkel Ludwigs Vergangenheit	E
7	Sprechende Kristallkugel		Macht Herrn Kreideweiss auf seinem Fahrrad unsichtbar	S
8	Die Magische Sieben		Lässt gerade Geschehenes vergessen	S
9	Vergessens-Button		Gibt Frau Storch Anweisungen	H

Lösungswort: _ _ _ _ _



3. Lies die Zaubersprüche auf den Seiten 8, 18, 52, 129, 151 und 181.
4. Denk dir einen eigenen Zauberspruch aus, den du gerade gebrauchen kannst.



Spurensuche

»Wir haben lange gerätselt«, begann das Schaf, »und denken eher an die Katze. Ihre Spuren tauchen an allen möglichen Orten auf und... « (S. 144/145)

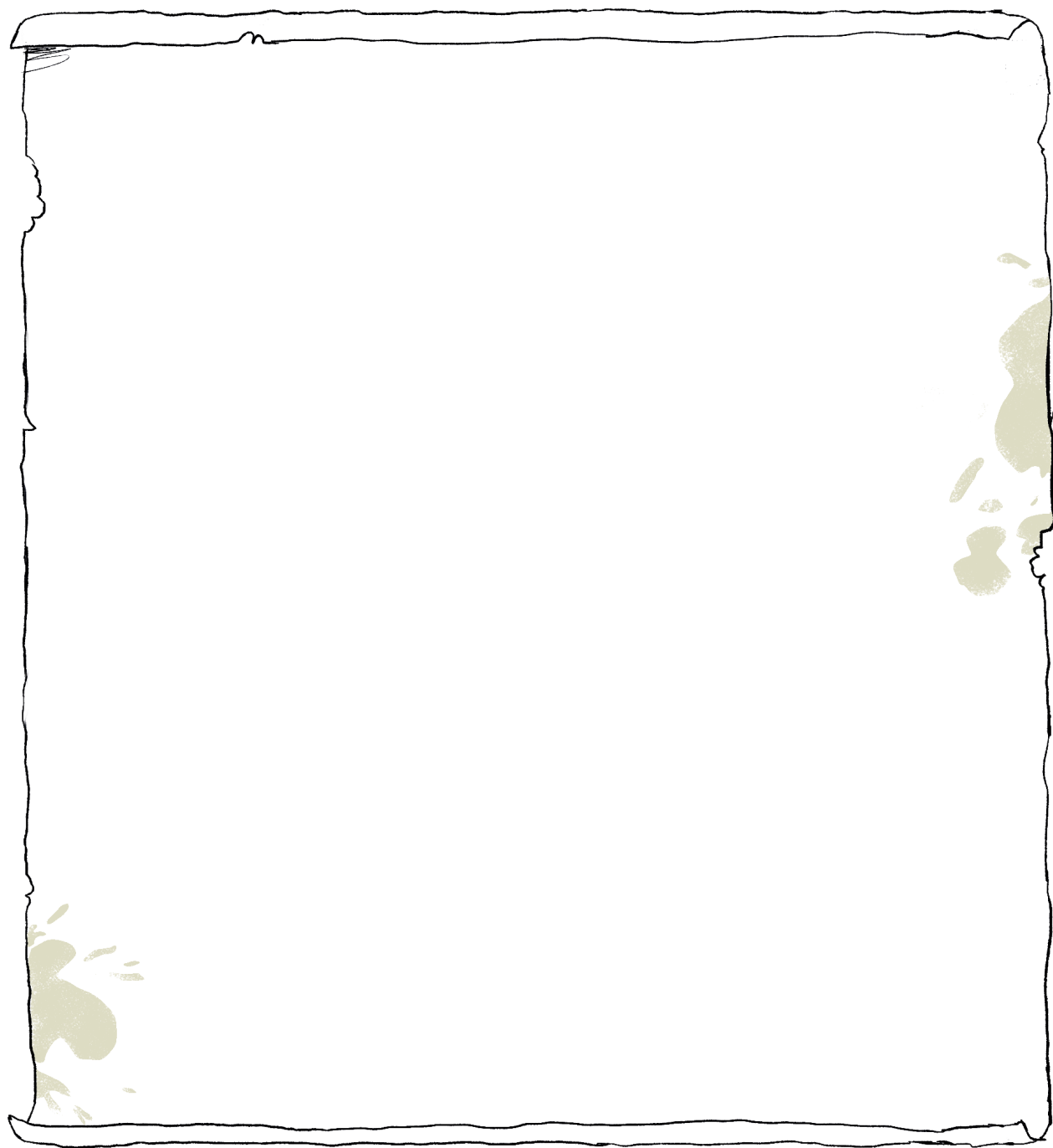
Ihr dunkler Schatten geistert durch die gesamte Geschichte, sie hinterlässt ihre Spuren und verschwindet zum Schluss.



1. Starte deine Spurensuche im Buch und notiere die Orte, an denen die Schattenkatze auftaucht.



2. Stelle eine dieser Situationen als Bild dar.



Spurensuche (2)

Sie sahen noch, wie die Katze sich die Kette mit der Kristallkugel schnappte, dann flüchtete sie. (S. 184)

Woher die Katze eigentlich kam und was mit ihr wird, bleibt im Dunkeln. Klar ist nur, dass sie – von wem auch immer – den Auftrag hatte, das Glückschaf zu kidnappen. Jetzt sind dein Spürsinn und deine Fantasie gefragt!



1. Überlege dir eine Geschichte dazu. Es darf geheimnisvoll zugehen, aber auch gruselig, magisch, unheimlich oder witzig! Ganz, wie du möchtest! Nutze auch die Liste der sieben magischen Familien (S. 61). Wie könnte es weitergehen, wer könnte verwickelt sein? Wenn du mehr Platz brauchst, kannst du auch die Rückseite nutzen.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



2. Veranstaltet eine Lesung der Geschichten in der Klasse.

Vom Argumentieren

Emil hat schon ein Glücks-Wuuli aus Rüdigers Wolle. Es hat bewirkt, dass er allein mit dem Rad zur Schule fahren darf und nicht mehr auf Schritt und Tritt von den Eltern bewacht wird. Jetzt muss entschieden werden, wer als nächstes Kind ein Wuuli bekommt.

Zu Lukas Überraschung holte Rüdiger die Klassenliste der 3d in die Küche.

Das Schaf hatte hinter jeden Namen die Gründe notiert, weshalb dieses Kind ein Wuuli brauchte. (S. 55)

**»Ich habe vier Kinder gesichtet, die das Wuuli mehr als die anderen brauchen.«
(S. 56)**

Herr Kreideweiß schlägt auch noch Büschi vor.



1. Notiere die Argumente:

Igor.....

Ahmed.....

Hella.....

Matti.....

Büschi.....



2. Herr Kreideweiß und Rüdiger entscheiden sich (S. 105) schließlich

für, denn

.....

.....

.....

.....



3. Wiederholt euren Wuuli-Wunsch von Seite 5.

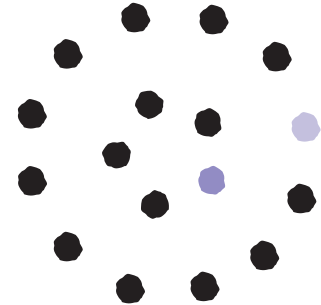




3. Diskutiert anschließend in einer Fish-Bowl-Runde, wer das Glücks-Wuuli bekommen sollte und warum.

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.



4. Fazit: Wir entscheiden uns

für, denn

.....

.....

.....

.....



5. Ich finde die Entscheidung richtig / nicht richtig, denn

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Von der Arbeit

»Halt« ... »Wo willst du hin?« ... »Nur eine kleine Runde um den Block zum Auslüften.« »Nee, nee, nee, ich kenn dich. Wenn du erst einmal draußen bist, sind wir vor morgen früh nicht zurück!« ... »Ich schlage vor, wir machen jetzt fünf Minuten Pause, und wenn ich dich alle Lektionen abgefragt habe, drehen wir eine schöne Runde.«
(S. 53/54)

Herr Kreideweiß möchte sich gerne vor der Arbeit drücken, aber Rüdiger hält ihn davon ab.



1. Welcher Text passt zu dem, was Rüdiger zu ihm sagt?

Male die entsprechende Sprechblase grün aus.



2. Ähnliches hat man zu dir sicher auch schon einmal gesagt.

Beschreibe die Situation.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



3. Plane auf dem Notizblatt einen Tag und denke dabei an Rüdigers guten Rat.

A large, rectangular notepad with a hand-drawn, irregular border. It contains 15 horizontal dotted lines for writing. There are some light green stains on the right and bottom edges of the notepad.

Vom Glücksbringer

»Kennst du ein Wort für Glück mit sechs Buchstaben?«, fragte er... »Chance«, sagte Winz. »Und ich glaube, dass diese kleinen Wuuli deine Chancen erhöhen, egal, was du tust.« Hieß das, dass das Glück erst wirkte, wenn sie selbst etwas unternahm?

(S. 159)



Rüdiger warnt die Kinder auch vor den Nebenwirkungen des Wissenszaubers. (S. 16)



1. Stell dir vor, ihr schreibt bald einen Mathe-Test. Was machst du? Wie kannst du die Chance auf eine gute Note erhöhen? Du hast die Wahl!

.....

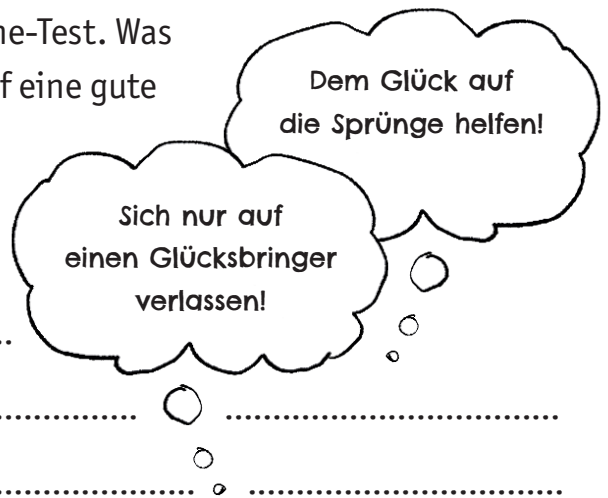
.....

.....

.....

.....

.....



2. Suche dir eine Partnerin/einen Partner und vergleicht eure Ergebnisse.
3. Überlegt euch gemeinsam eine andere Gelegenheit, bei der ihr dem Glück auf die Sprünge helfen könntet.

.....

.....

.....

.....

.....



4. Auf dem Notizzettel sind acht Gründe notiert, die für einen Glücksbringer, ein Wuuli, sprechen. Leider hat hier wohl ein Verwirrungs-Zauber gewirkt. Kannst du das entziffern?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- GIBTMIREI
NGUTESG EFÜHL
- ST ÄRKTM ICH
- G IBTMIRKRA FT
- LÄSSTMICH
DURCHHALTE N
- GIBTMIR SIC
HERHEI T
- LÄSSTMIC
HPOSITIVDE NKEN
- S TÄRKTDENGLA
UBENANMICH SEL
BST
- MACHTMI CHAUFM
ERKSAM

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Von der Angst

Laut krachend fiel die schwere Tür hinter ihnen ins Schloss... Als Hella den Schalter drückte, flackerte die Lampe nur kurz auf und es blieb stockfinster. Matti bemerkte, wie ihre Freundin nervös an ihrer Haarspange friemelte und stehen blieb. »Willst du wirklich in die Werkstatt von Herrn Herzmann?«, wisperte Hella. (S. 68)

Den Kindern ist unheimlich zumute. Sie haben Angst.



1. Wie reagieren sie? Kreuze an.



Sie schreien um Hilfe.



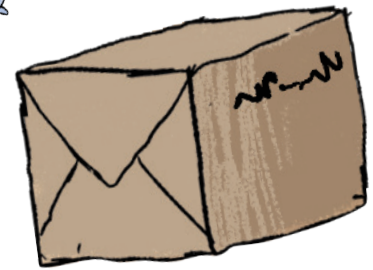
Sie überwinden ihre Angst und gehen weiter.



Sie laufen schnell zurück.



2. Teilt die Klasse in Vierergruppen auf. Bereitet eine Box oder einen Umschlag vor. Wovor hast du Angst? Schreibe auf einen kleinen Zettel und wirf ihn ohne Namen in die Box. Du kannst auch mehrere Zettel schreiben.



3. Holt anschließend die Zettel heraus, vergleicht und bespricht eure Ängste.



4. Fasst das Ergebnis eurer Besprechung in einem Satz zusammen:

.....

.....



5. Überlegt gemeinsam, welche Aussagen im Stern rechts ihr richtig findet. Malt diese Aussagen grün aus.





6. Begründet eure Auswahl:

.....

.....

.....

.....

.....



7. Wählt einen Gruppensprecher und präsentiert euer Ergebnis.



8. Was könnte dir helfen, deine Angst zu überwinden? Kennst du einen Trick?

.....

.....

.....

.....

.....



9. Veranstaltet eine Blitzlicht-Runde. Jeder darf freiwillig seinen Trick unkommentiert verraten. Wer nicht möchte, sagt einfach »weiter«.

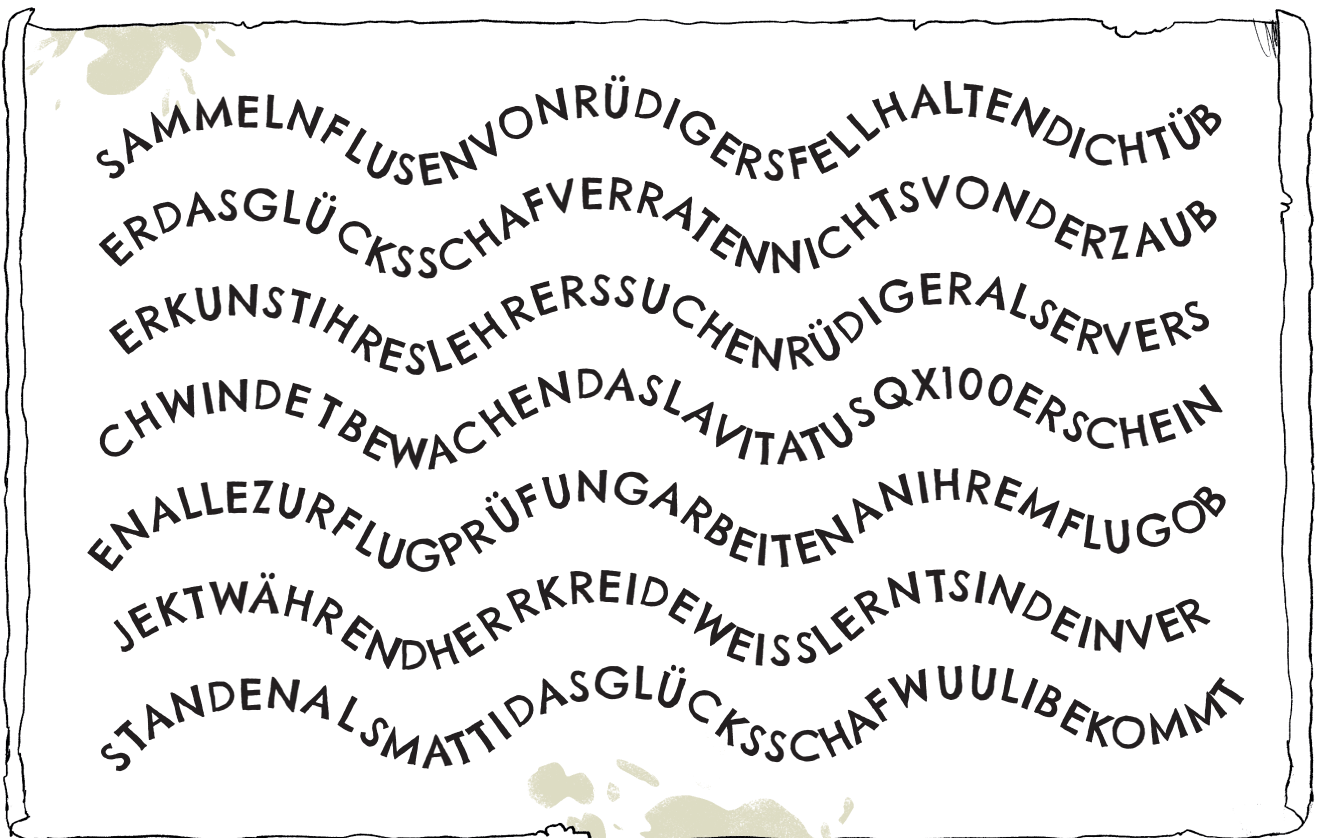


Vom Zusammenhalten

Die Kinder der Klasse 3d halten fest zusammen und schützen dadurch die geheime Magie von Herrn Kreideweiß.



1. Wenn du die Geheimschrift auf der Schriftrolle entziffert hast, weißt du, was sie alles gemeinsam machen. Suche dir eine Partnerin/einen Partner, arbeitet gemeinsam und notiert euer Ergebnis unten.



Sie

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



2. Testet mit einem Wollknäuel, wie gut ihr als Klasse zusammenhaltet.

Stellt euch im Kreis auf und werft das Knäuel hin und her. Den Faden hältst du dabei fest, so dass ein Netz entsteht. Schafft ihr es, ohne dass die Fäden durcheinandergeraten?



Tatort lesen

»Das sieht mir aber nicht so aus, als wären hier normale Räuber am Werk gewesen!«
 ... »Wie kommst du darauf?« ... »Weil ich den Tatort lesen kann.« (S. 133)



1. Kannst du auch den Tatort lesen? Finde heraus, was die Diebe unten verändert haben und markiere im Bild. Es sind – wie bei Herr Kreideweiß – drei Dinge, weil die Drei eine magische Zahl ist.



2. Notiere, was fehlt:

.....

.....



3. Vergleiche mit einer Partnerin/einem Partner.

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.....

.....

.....

.....

.....

.....

