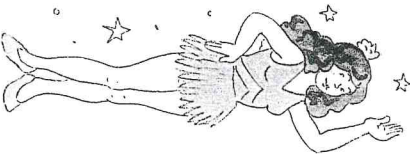




Ina und ihre große Schwester Lisa waren auch im
 Zirkus Farinelli. Da gab es viele spannende Sachen zu
 sehen! Lisa erzählt Tag und Nacht nur noch von der
 hübschen Seiltänzerin. Sie sagt: „Ihre dunklen Locken
 und das bunte Kostüm sind wunderbar. Und wie sie auf
 dem Seil tanzen kann! Ich möchte auch eine schöne
 Tänzerin sein!“



Suche diese Wörter im Text, und kreise sie ein.

DUNKLEN WUNDERBAR TANZEN ERZÄHLT TAG

Kannst du das lesen? Schreibe die Wörter richtig auf.

retzewhce2 eflorg _____

niesznüT enöhce _____

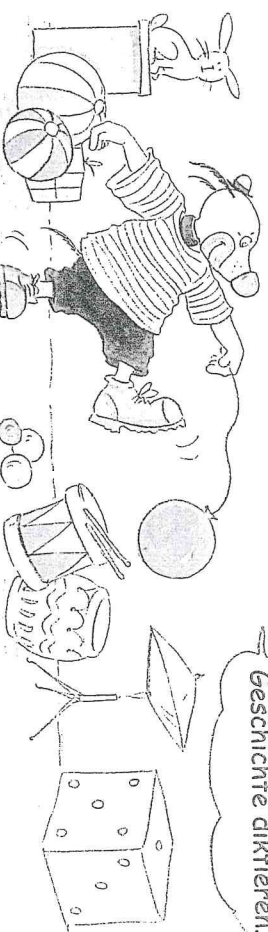
trchbl bnu goT _____

nekool eaknub _____

müjzool sehnud _____

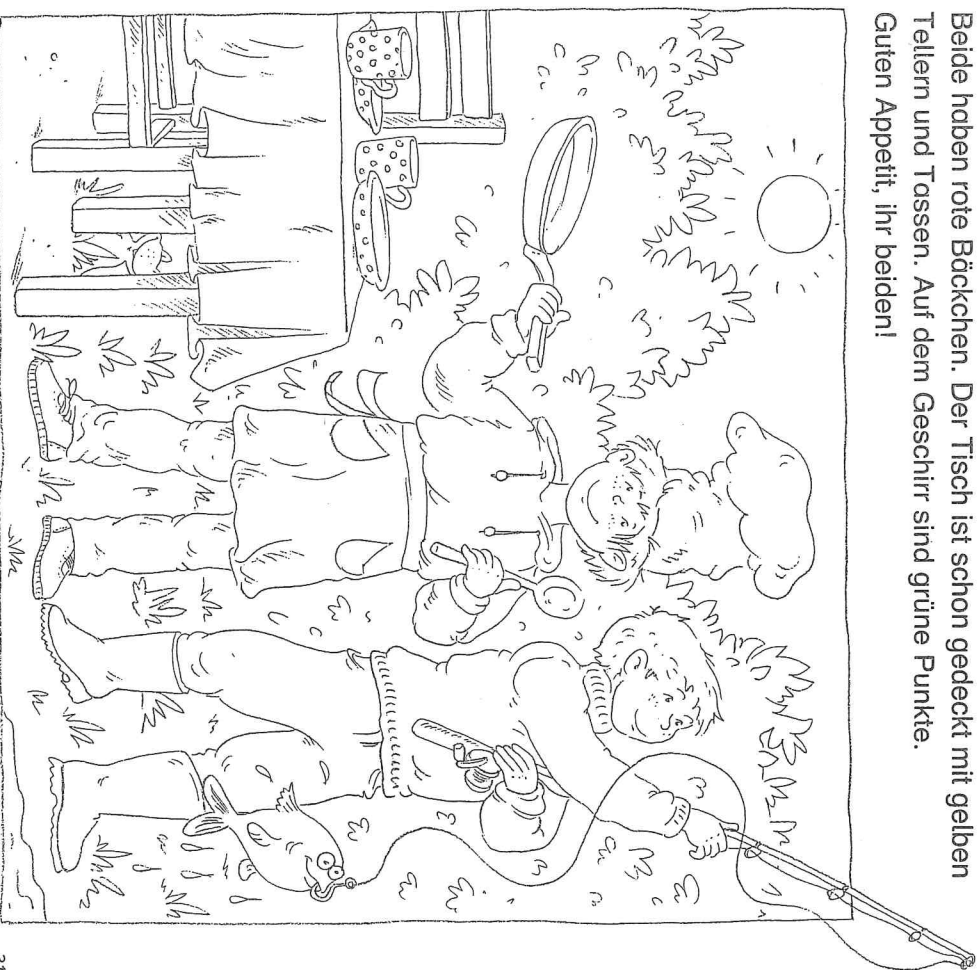
.hohhren tsnot eiz _____

Übe weiter mit den
 Tipps von Seite 22/23,
 und lass dir dann die
 Geschichte diktieren.



Male, was du liest.

Felix und Florian haben sich verkleidet. Florian ist ein Koch. Er hat
 eine weiße Mütze auf dem Kopf und eine rote Schürze um den Bauch.
 In der Hand hält er einen braunen Kochlöffel. Felix wirft eine blaue
 Angel aus, denn er ist ein Fischer. Seine Gummistiefel sind grün.
 Er hat schon einen bunten Fisch gefangen. Florian soll ihn in der
 schwarzen Pfanne braten. Florian hat braune Haare, Felix blonde.
 Beide haben rote Bäckchen. Der Tisch ist schon gedeckt mit gelben
 Tellern und Tassen. Auf dem Geschir sind grüne Punkte.
 Guten Appetit, ihr beiden!



Die Geschichte

1 Lesen: Der König und das Gespenst

1 Es ist Nacht über Schloss Gerlingenburg. Alle Bewohner gehen ins Bett: der Diener, der Minister, Prinz Bernhard und Prinzessin Ann, Königin Rosmarie und natürlich auch König Adalbert.
Bald ist Mitternacht. Alle schlafen schon. Die Uhr schlägt ein, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben, acht, neun, zehn, elf, zwölf Mal. Auf einmal... „huhu“. Und dann wieder... „hehe“! Was ist das? Es ist im Zimmer des Königs. Der König wacht auf. Was kann das nur sein? Der König kann nicht mehr schlafen. Immer wieder hört er „huhu, hehe, hini“. Dann schlägt die Uhr einmal. Es ist ein Uhr. Und das „huhu“ hört plötzlich auf.

2 Am nächsten Tag spricht der König mit allen Leuten. Er möchte wissen, was das „huhu“ bedeutet. Der Diener weiß es: Es gibt ein Gespenst im Schloss. Immer zur Geisterstunde von zwölf bis ein Uhr nachts ist es unterwegs. Der König wird böse. Was? Ein Gespenst? Das geht doch nicht! Der Minister hat eine Idee: Die Geisterstunde darf es einfach nicht geben. Dann kann das Gespenst nicht geistern. Aber wie?

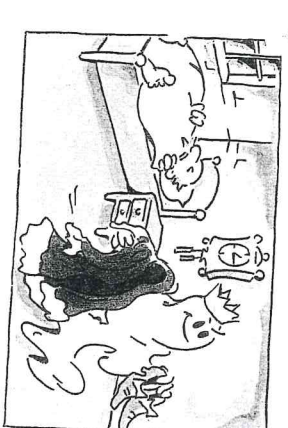
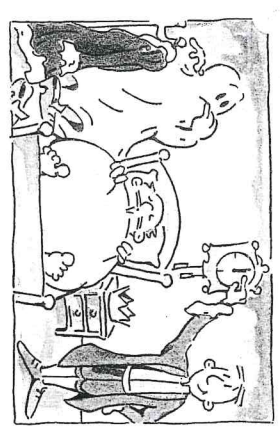
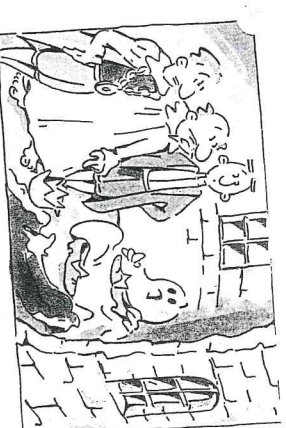
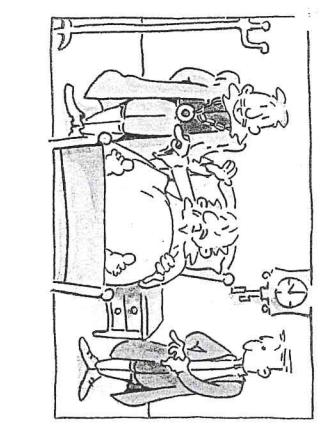
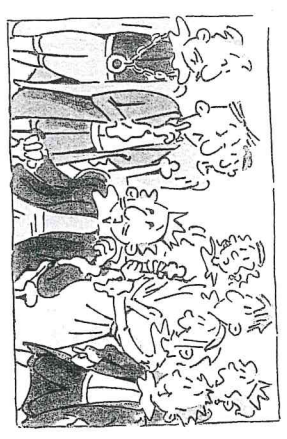
Das Gespenst ist so sauer. Es wartet, bis der Diener weg ist. Der König schläft ganz fest. Jetzt nimmt Wisu König Adalberts Sachen: den Mantel, die Schuhe und natürlich die Krone. Es verlässt ganz leise das Schlafzimmer des Königs und nimmt die Sachen mit.

Am nächsten Morgen sitzt der König im Bett. Er möchte sich anziehen. Der Diener möchte König Adalbert dabei helfen. Aber wo sind die Sachen? Der schöne, rote Mantel ist weg – und die Schuhe auch. Und wo ist die Krone? Sie ist auch nicht da. Der König ruft den Minister. Und wieder hat der Minister eine Idee: Die Sachen können nur bei dem Gespenst im Turm sein.

3 In der nächsten Nacht bleibt der Diener im Zimmer des Königs. Der König schläft. In einer Ecke wartet das Gespenst Wisu. Die Uhr schlägt ein, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben, acht, neun, zehn, elf, zwölf Mal. Gerade möchte das Gespenst „huhu“ machen, da stellt der Diener die Zeiger der Uhr auf eins. Die Geisterstunde ist vorbei. Und Wisu darf nicht mehr geistern.

Der König, der Minister und der Diener steigen in das Turmzimmer hinauf. Sie machen die Tür auf. Da sitzt das Gespenst, und da sind auch König Adalberts Sachen. Der König spricht mit Wisu. Eigentlich ist das Gespenst ganz nett. Aber jede Nacht geistern! Das geht nicht. Das Gespenst möchte aber so gern geistern. Was tun? Und schon wieder hat der Minister eine Idee: Am Freitag und am Samstag darf das Gespenst geistern. Da ist es nicht so schlimm. Da kann der König ausschlafen. Am Sonntag, am Montag, am Dienstag, am Mittwoch und am Donnerstag ist Ruhe. Wisu ist einverstanden. Der König und das Gespenst sind jetzt Freunde.

a) Ordne die Bilder den Textteilen zu.



Lösung: 1 2 3 4 5

b) Spiel zusammen mit deinem Partner eine Szene aus der Geschichte pantomimisch vor. Die anderen raten. Teil 1 oder Teil 2 oder ...?

2 Nach: Die Uhr schlägt zwölf

1 Die Uhr schlägt zwölf, um Mitternacht macht das Gespenst „huhu“.

Der König aus dem Schlaf erwacht und findet keine Ruh'.

3 Wie schön, dass sie jetzt Freunde sind, der König und Wisu.

Wisu geistert nur zweimal noch. Der König hat jetzt Ruh'.

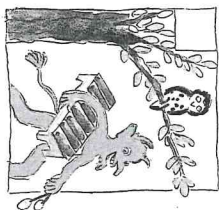
Einheit 25: Kasperl, Felix und das Xylofon

Hueber: Team team

E 25/2

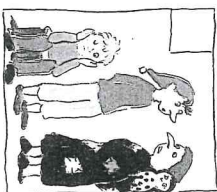
1. Lesen, Bilder ansehen, Nummern schreiben, hören und unterstreichen

1 Hör mall! Was ist das für ein Ton?
 Felix spielt das Xylofon.
 Felix ist der Freund von Kasperl. Er hat ein Xylofon.
 Und er spielt schön.



2 Das hört der Teufel.

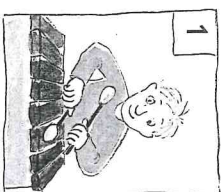
Er sagt: O, ein Xylofon. Das ist schön.
 Das möchte ich haben.



Der Teufel geht zu Felix und nimmt das Xylofon mit.
 Der Teufel freut sich: Hehe, ich habe ein Xylofon, hihhi.

3 Felix ist traurig: Mein Xylofon ist weg.

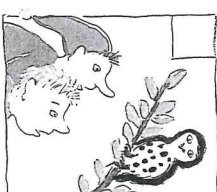
Er ruft: Kasperl, Kasperl, kommn bitte!
 Kasperl kommt ganz schnell.



Er fragt: Was ist denn los?
 Felix sagt traurig: Mein Xylofon ist weg.
 Kasperl fragt: Wer war das?
 Felix sagt: Ich weiß nicht.

4 Da kommt die Eule: Ich weiß! Das war der Teufel!

Kasperl wird böse: Was? Der Teufel? Felix, komm!



Da sagt die Eule: Warte! Der Teufel hat das Xylofon.
 Der Teufel ist stark und böse.

Kasperl denkt nach: Richtig. Was machen wir denn da?

Die Hexe, Hexe Trixi!

5 Die Eule holt Hexe Trixi.

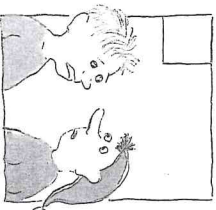
Die Hexe fragt: Na, was ist denn los?

Felix sagt traurig: Mein Xylofon ist weg.

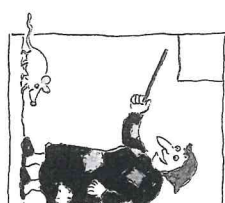
Und Kasperl sagt: Der Teufel hat das Xylofon.

Hexe Trixi denkt nach.

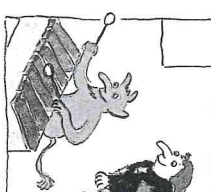
Dann sagt sie: Ich habe eine Idee!



6 Die Hexe geht zum Teufel.
 Schon bald hört sie das Xylofon.
 Hör mall! Was ist das für ein Ton?
 Der Teufel spielt das Xylofon.
 Die Hexe lacht: Na, warte, Teufel!

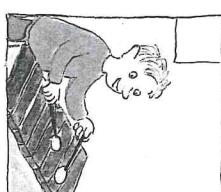


7 Eins, zwei, drei und vier, fünf, sechs,
 hokus, pokus, alte Hex'.
 Sieben, acht, neun, zehn und aus!
 Das Xylofon ist eine Maus.
 Und sofort ist das Xylofon eine Maus
 und läuft schnell weg.



8 Hexe Trixi nimmt die Maus und bringt sie
 zu Felix und Kasperl.

Eins, zwei, drei und vier, fünf, sechs,
 hokus, pokus, alte Hex'.



Sieben, acht, neun, zehn und schon
 ist die Maus ein Xylofon.

9 Felix ist so froh. Er ruft: Danke, Hexe Trixi, danke!

Hör mall! Was ist das für ein Ton?
 Felix spielt das Xylofon.



2. Üben: Buchstaben nachspüren, schreiben; Wörter schreiben

Handwriting practice area with lines for tracing and writing. It includes a large 'X' character and a drawing of the witch and devil.

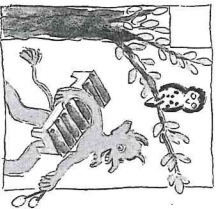
E 2

Einheit 25: Kasperl, Felix und das Xylofon

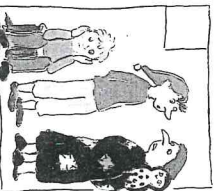
Huber: Team Team

E 25/2 1. Lesen, Bilder ansehen, Nummern schreiben, hören und unterstreichen

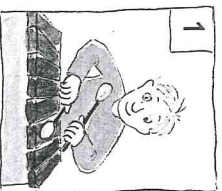
1 Hör mall! Was ist das für ein Ton?
Felix spielt das Xylofon.
Felix ist der Freund von Kasperl. Er hat ein Xylofon.
Und er spielt schön.



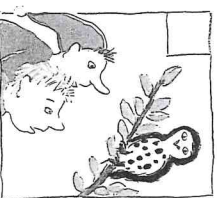
2 Das hört der Teufel.
Er sagt: O, ein Xylofon. Das ist schön.
Das möchte ich haben.
Der Teufel geht zu Felix und nimmt das Xylofon mit.
Der Teufel freut sich: Hehe, ich habe ein Xylofon, hihhi.



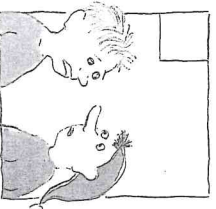
3 Felix ist traurig: Mein Xylofon ist weg.
Er ruft: Kasperl, Kasperl, kommn bitte!
Kasperl kommt ganz schnell.
Er fragt: Was ist denn los?
Felix sagt traurig: Mein Xylofon ist weg.
Kasperl fragt: Wer war das?
Felix sagt: Ich weiß nicht.



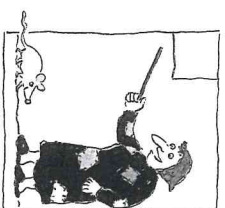
4 Da kommt die Eule: Ich weiß! Das war der Teufel!
Kasperl wird böse: Was? Der Teufel? Felix, komm!
Da sagt die Eule: Warte! Der Teufel hat das Xylofon.
Der Teufel ist stark und böse.
Kasperl denkt nach: Richtig. Was machen wir denn da?
Die Hexe, Hexe Trixi!



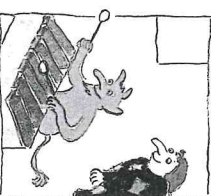
5 Die Eule holt Hexe Trixi.
Die Hexe fragt: Na, was ist denn los?
Felix sagt traurig: Mein Xylofon ist weg.
Und Kasperl sagt: Der Teufel hat das Xylofon.
Hexe Trixi denkt nach.
Dann sagt sie: Ich habe eine Idee!



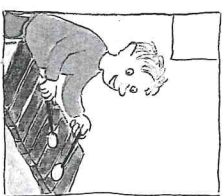
6 Die Hexe geht zum Teufel.
Schon bald hört sie das Xylofon.
Hör mall! Was ist das für ein Ton?
Der Teufel spielt das Xylofon.
Die Hexe lacht: Na, warte, Teufel!



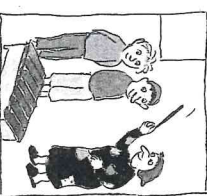
7 Eins, zwei, drei und vier, fünf, sechs,
hokus, pokus, alte Hex'.
Sieben, acht, neun, zehn und aus!
Das Xylofon ist eine Maus.
Und sofort ist das Xylofon eine Maus
und läuft schnell weg.



8 Hexe Trixi nimmt die Maus und bringt sie
zu Felix und Kasperl.
Eins, zwei, drei und vier, fünf, sechs,
hokus, pokus, alte Hex'.
Sieben, acht, neun, zehn und schon
ist die Maus ein Xylofon.



9 Felix ist so froh. Er ruft: Danke, Hexe Trixi, danke!
Hör mall! Was ist das für ein Ton?
Felix spielt das Xylofon.



2. Üben: Buchstaben nachspüren, schreiben, Wörter schreiben

Handwriting practice section with tracing lines and illustrations of the characters and the xylophone.

E 2

Alt, älter, am ältesten



DEUTSCH-TO-GO.DE

Die Deutschen leben immer länger: Ein neugeborenes Mädchen wird durchschnittlich 83 Jahre und zwei Monate alt, ein Junge 78 Jahre und vier Monate. „Durchschnittlich“ heißt, dass manche trotzdem jünger sterben, andere dafür aber 100 Jahre oder älter werden. Vor sechzig Jahren wurde ein neugeborener Junge nur 64 und ein Mädchen 68 Jahre alt.

Woran liegt es, dass wir immer älter werden?

Die Menschen leben länger, weil viele Medikamente entwickelt wurden. Die Menschen essen auch gesünder und achten mehr auf Sauberkeit. In jedem Haushalt steht ein Kühlschrank, und im Auto schnallt man sich an.

Das wird wohl noch eine Weile so weitergehen. Die Schweizer leben zum Beispiel schon heute etwa zwei Jahre länger als die Deutschen.

Ist es überhaupt besser, länger zu leben? Oder ist man nur länger alt und krank? Darüber streiten die Forscher noch.

(135 Wörter)

(Ingrid Plank für www.deutsch-to-go.de – in Anlehnung an: Nina von Hardenberg, „Alt, älter, am ältesten“, <http://www.sueddeutsche.de/leben/aktuell-alt-aelter-am-aeltesten-1.3921753> - Seitenaufruf 16062018)