



**Tagung der oö. Schulbibliothekar:innen**  
**22.1.2024**

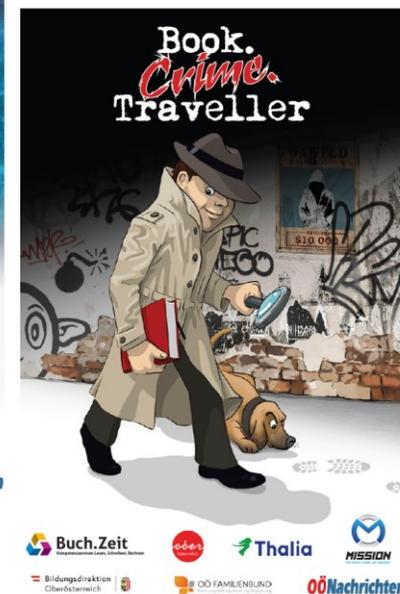
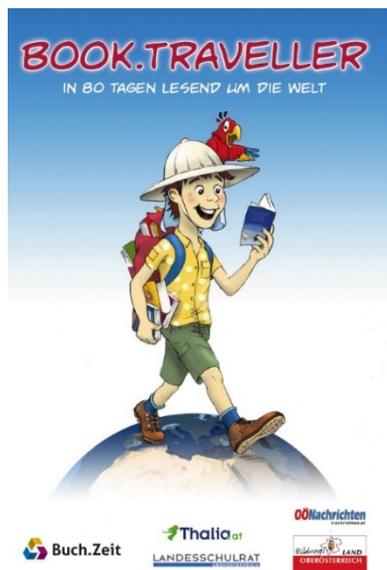
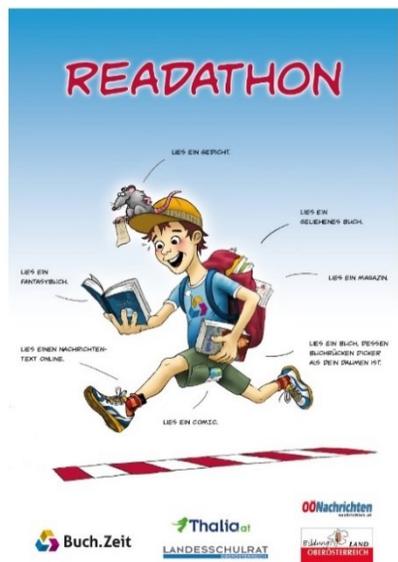
**Fantasy.Book.Traveller**

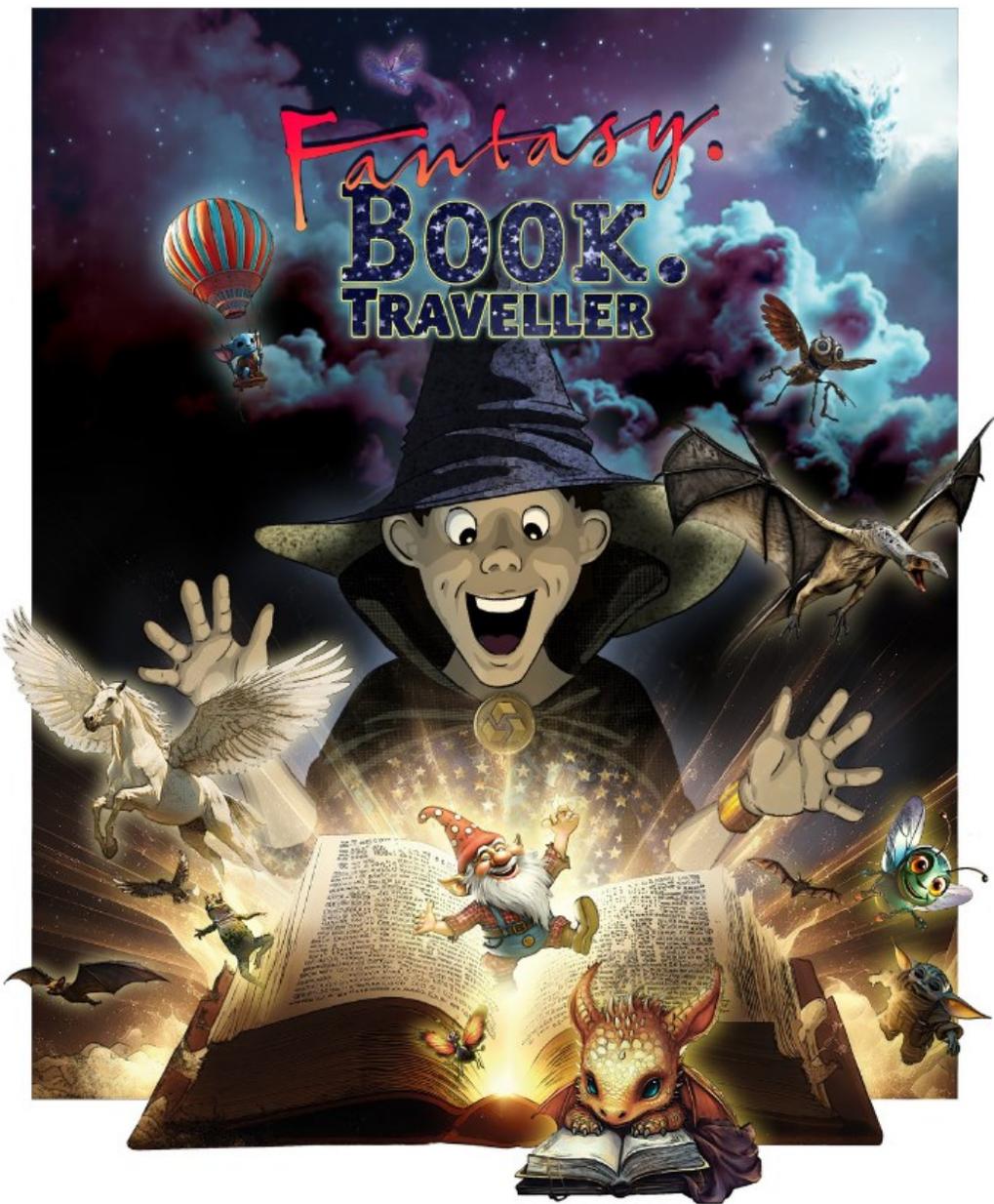
**Fantastische Bücherrallye**



[d.salaboeck@buchzeit.at](mailto:d.salaboeck@buchzeit.at)  
[m.jung@buchzeit.at](mailto:m.jung@buchzeit.at)

# Leseanimationsprojekte der vergangenen Schuljahre





Mitmachen lohnt sich, es winken tolle Preise!

Trage in der Broschüre ein, was du gelesen hast! Achte darauf, dass jeder Titel nur einmal vorkommt!

Fülle die Teilnehmer:inneninformationen vollständig und leserlich aus und schicke deine Fantasy. Book.Traveller - Broschüre bis spätestens 12. April 2024 an:

Buch.Zeit, Anzengruberstr. 10, 4600 Wels



[Link zur Broschüre](#)

**Teilnehmer:inneninformationen:**

Vorname: \_\_\_\_\_ Alter: \_\_\_\_\_

Nachname: \_\_\_\_\_

PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

Straße/Hausnr./Tür Nr.: \_\_\_\_\_

Schule: \_\_\_\_\_ Klasse: \_\_\_\_\_

Ja, ich akzeptiere die Teilnahmebedingungen und bin damit einverstanden, dass die Daten ausschließlich für die Teilnahme am Gewinnspiel verwendet werden. Die Daten werden lediglich für eine mögliche Gewinnverständigung herangezogen und nicht gespeichert. Vorname, Wohnort und Alter der Gewinnerin oder des Gewinners dürfen veröffentlicht werden (u.a. im Internet, in Magazinen und in Pressemitteilungen). Die Zustimmung kann jederzeit widerrufen werden.

Unterschrift Erziehungsberechtigte/r: \_\_\_\_\_  
Für die Teilnahme am Gewinnspiel ist die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten nötig.

**Teilnahmebedingungen:**

Das Gewinnspiel wird von Buch.Zeit Kompetenzzentrum Lesen, Schreiben, Rechnen durchgeführt. Die Teilnahme am Gewinnspiel erfolgt durch Übermittlung der vollständig ausgefüllten Fantasy. Book.Traveller-Broschüre. Die Teilnahme ist kostenlos. Teilnahmeberechtigt sind Kinder und Jugendliche aus Oberösterreich im Alter von 6 – 18 Jahren. Einsendeschluss ist am 12. April 2024. Die Gewinne werden unter allen zur Teilnahme berechtigten Personen ausgelost und können nicht in bar abgelöst oder übertragen werden. Die personenbezogenen Daten werden nur zum Zweck der Teilnahme und Durchführung des Gewinnspiels verwendet und nicht gespeichert. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

**Preise:**

Als Hauptpreis winkt ein E-Book-Reader zur Verfügung gestellt von Thalia Linz, Landstraße. Weitere 50 Teilnehmer:innen können sich über tolle Sachpreise freuen! Unter allen Klasseneinsendungen werden zwei Sonderpreise verlost: eine exklusive Lesenacht bei Thalia Linz, Landstraße und ein Kunstworkshop im Lentos Kunstmuseum, Linz.



Buch.Zeit

**Teilnahmeformular - Klassenwertung  
Fantasy. Book.Traveller**

Name und Anschrift der Schule	
Schulkennzahl	
Klasse	
Gesamtzahl der Schüler:innen	
Ansprechperson	
Telefonnummer	
E-Mail	
Bitte kreuzen Sie an, ob Sie mit den Gewinnen einverstanden wären. (Mehrfachauswahl möglich ☺)	
<input type="checkbox"/> Lesenacht bei Thalia Linz	<input type="checkbox"/> Kunstworkshop am 12. Juni 2024 von 10.00 – 12.00 Uhr im Lentos Kunstmuseum, Linz

Ort / Datum: \_\_\_\_\_  
Bitte kreuzen Sie an, ob Sie mit den Gewinnen einverstanden wären. (Mehrfachauswahl möglich ☺)

Ich stimme zu, dass meine personenbezogenen Daten (Name und Anschrift der Schule, Klasse) nur zum Zweck der Teilnahme am Gewinnspiel verwendet werden und nicht für andere Zwecke weitergegeben werden.  
 Ich stimme zu, dass meine personenbezogenen Daten (Name und Anschrift der Schule, Klasse) nur zum Zweck der Teilnahme am Gewinnspiel verwendet werden und nicht für andere Zwecke weitergegeben werden.  
Bitte kreuzen Sie an, ob Sie mit den Gewinnen einverstanden wären. (Mehrfachauswahl möglich ☺)

Das Gewinnspiel wird von Buch.Zeit Kompetenzzentrum Lesen, Schreiben, Rechnen durchgeführt. Teilnahmeberechtigt für die Teilnahme am Gewinnspiel sind Kinder und Jugendliche aus Oberösterreich im Alter von 6 – 18 Jahren. Einsendeschluss ist am 12. April 2024. Die Gewinne werden unter allen zur Teilnahme berechtigten Personen ausgelost und können nicht in bar abgelöst oder übertragen werden. Die personenbezogenen Daten werden nur zum Zweck der Teilnahme und Durchführung des Gewinnspiels verwendet und nicht gespeichert. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Das Gewinnspiel wird von Buch.Zeit Kompetenzzentrum Lesen, Schreiben, Rechnen durchgeführt. Teilnahmeberechtigt für die Teilnahme am Gewinnspiel sind Kinder und Jugendliche aus Oberösterreich im Alter von 6 – 18 Jahren. Einsendeschluss ist am 12. April 2024. Die Gewinne werden unter allen zur Teilnahme berechtigten Personen ausgelost und können nicht in bar abgelöst oder übertragen werden. Die personenbezogenen Daten werden nur zum Zweck der Teilnahme und Durchführung des Gewinnspiels verwendet und nicht gespeichert. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Kompetenzentrum Lesen, Schreiben, Rechnen | Anzengruberstraße 10, 4600 Wels | +43 07242 81228 | info@buchzeit.at

Bildungsdirektion  
Oberösterreich

Lentos  
Kunstmuseum

Buch.Zeit  
Kompetenzzentrum Lesen, Schreiben, Rechnen



Bitte kreuzen Sie an, ob Sie mit den Gewinnen einverstanden wären. (Mehrfachauswahl möglich ☺)

Lesenacht bei Thalia Linz  
 Kunstworkshop am 12. Juni 2024 von 10.00 – 12.00 Uhr im Lentos Kunstmuseum, Linz

# Fantasy. BOOK. TRAVELLER



Begib dich auf eine fantastische Lesereise in die Welt der Magie und werde zum **Fantasy.Book.Traveller!**

Auf den Zauberstufen findest du verschiedene Leseaufträge. Um das magische Portal zu erreichen, erfülle mindestens vier davon und vermerke den Titel des Gelesenen neben dem Auftrag!

Erlaubt sind neben Büchern auch Texte, Comics, Hörgeschichten usw.

Lies ein Märchen!

Lies ein Buch mit Magie im Titel!

Lies ein Buch aus einer Fantasyreihe!

Lies ein Buch mit einem Cover, das dich magisch anzieht!

Lies eine Geschichte, in der ein Fantasiewesen vorkommt!

Lies ein fantastisches Buch, das nicht älter als zwei Jahre ist!

Lies ein Buch, in dem dir Monster oder Gespenster begegnen!



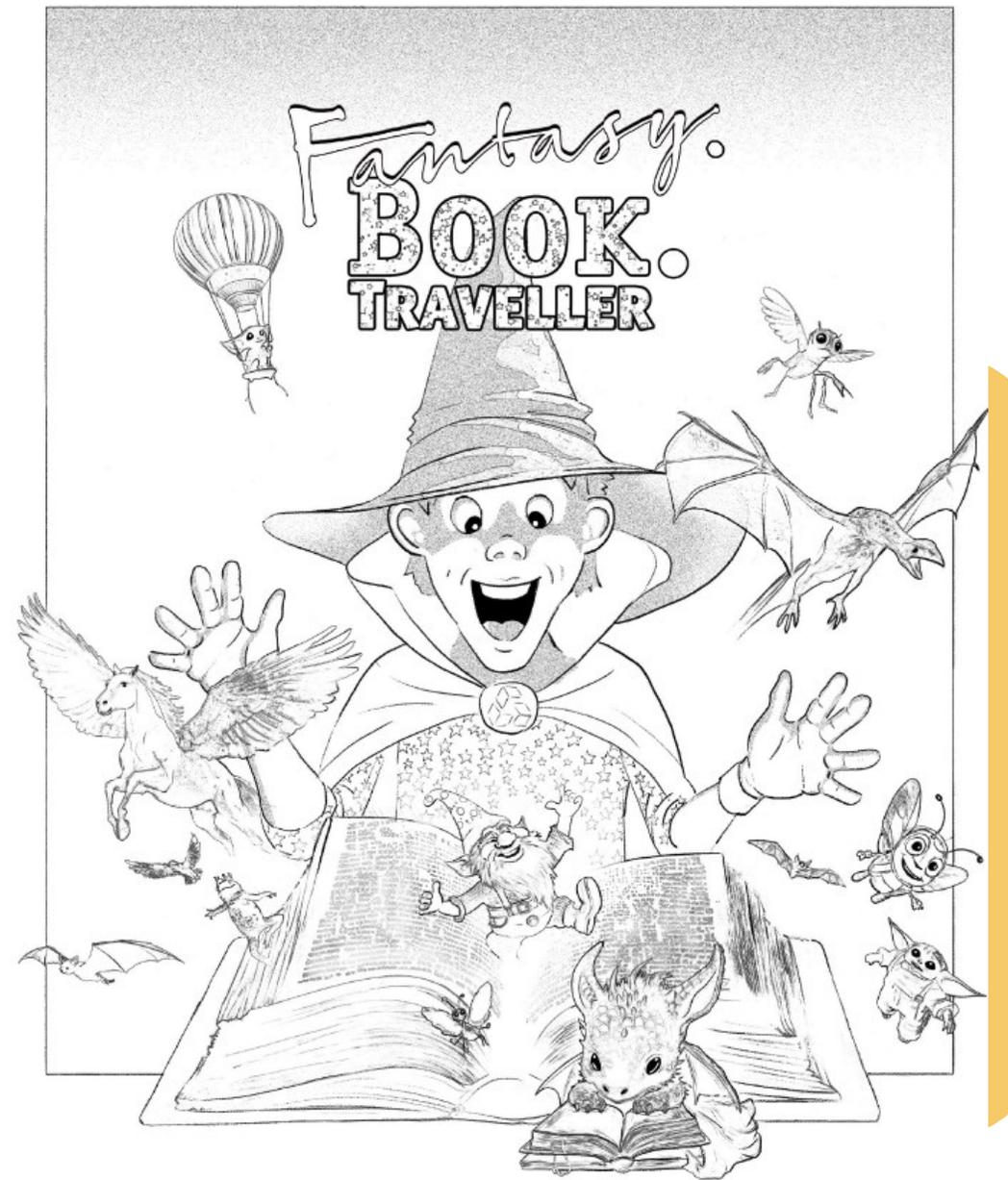
[Fantasy.Book.Traveller](https://www.fantasy-book-traveller.de)



[Buchtipps](#)



Version druckerfreundlich



Bildungsdirektion  
Oberösterreich

Lentos  
Kunstmuseum

Buch.Zeit  
Kompetenzzentrum Lesen, Schreiben, Reden

LAND  
OBERÖSTERREICH



Thalia

OÖ FAMILIENBUND  
Kompetenzzentrum Eltern, Familien, Jugend

OÖNachrichten

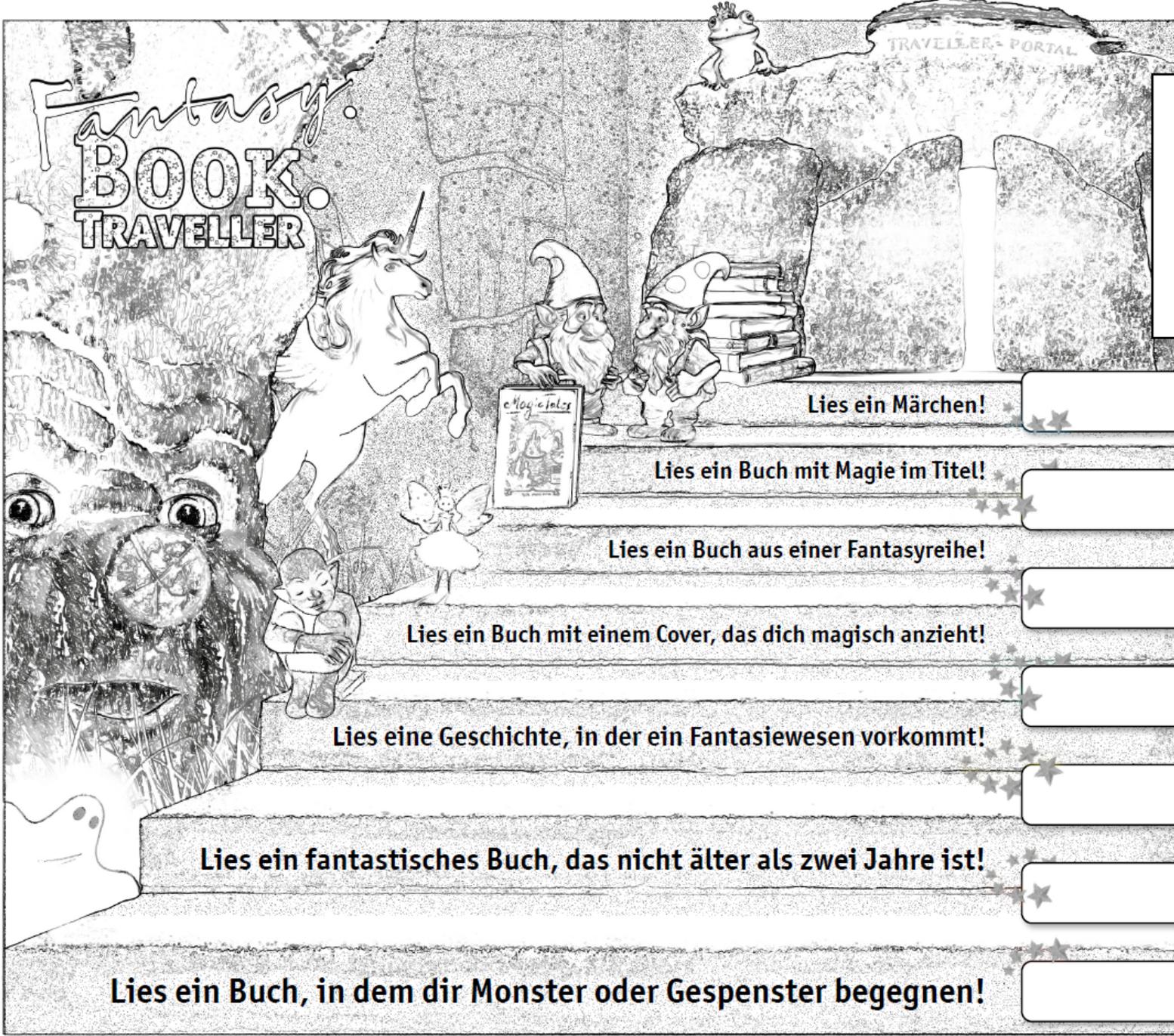
# Fantasy. BOOK. TRAVELLER



Begib dich auf eine fantastische Lesereise in die Welt der Magie und werde zum **Fantasy.Book.Traveller!**

Auf den Zauberstufen findest du verschiedene Leseaufträge. Um das magische Portal zu erreichen, erfülle mindestens vier davon und vermerke den Titel des Gelesenen neben dem Auftrag!

Erlaubt sind neben Büchern auch Texte, Comics, Hörgeschichten usw.



Lies ein Märchen!

Lies ein Buch mit Magie im Titel!

Lies ein Buch aus einer Fantasyreihe!

Lies ein Buch mit einem Cover, das dich magisch anzieht!

Lies eine Geschichte, in der ein Fantasiewesen vorkommt!

Lies ein fantastisches Buch, das nicht älter als zwei Jahre ist!

Lies ein Buch, in dem dir Monster oder Gespenster begegnen!

Seven empty rounded rectangular boxes for writing the titles of books read, each preceded by a small star icon.



## Mitmachen lohnt sich, es winken tolle Preise!

Trage in der Broschüre ein, was du gelesen hast! Achte darauf, dass jeder Titel nur einmal vorkommt!

Fülle die Teilnehmer:inneninformationen vollständig und leserlich aus und schicke deine Fantasy. Book.Traveller - Broschüre bis spätestens 12. April 2024 an:

Buch.Zeit, Anzengruberstr. 10, 4600 Wels

### Teilnehmer:inneninformationen:

Vorname: \_\_\_\_\_ Alter: \_\_\_\_\_

Nachname: \_\_\_\_\_

PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

Straße/Hausnr./Tür Nr.: \_\_\_\_\_

Schule: \_\_\_\_\_ Klasse: \_\_\_\_\_

- Ja, ich akzeptiere die Teilnahmebedingungen und bin damit einverstanden, dass die Daten ausschließlich für die Teilnahme am Gewinnspiel verwendet werden. Die Daten werden lediglich für eine mögliche Gewinnverständigung herangezogen und nicht gespeichert. Vorname, Wohnort und Alter der Gewinnerin oder des Gewinners dürfen veröffentlicht werden (u.a. im Internet, in Magazinen und in Pressemitteilungen). Die Zustimmung kann jederzeit widerrufen werden.

Unterschrift Erziehungsberechtigte/r: \_\_\_\_\_  
Für die Teilnahme am Gewinnspiel ist die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten nötig.

### Teilnahmebedingungen:

Das Gewinnspiel wird von Buch.Zeit Kompetenzzentrum Lesen, Schreiben, Rechnen durchgeführt. Die Teilnahme am Gewinnspiel erfolgt durch Übermittlung der vollständig ausgefüllten Fantasy.Book.Traveller-Broschüre. Die Teilnahme ist kostenlos. Teilnahmeberechtigt sind Kinder und Jugendliche aus Oberösterreich im Alter von 6 – 18 Jahren. Einsendeschluss ist am 12. April 2024. Die Gewinne werden unter allen zur Teilnahme berechtigten Personen ausgelost und können nicht in bar abgelöst oder übertragen werden. Die personenbezogenen Daten werden nur zum Zweck der Teilnahme und Durchführung des Gewinnspiels verwendet und nicht gespeichert. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

### Preise:

Als Hauptpreis winkt ein E-Book-Reader zur Verfügung gestellt von Thalia Linz, Landstraße. Weitere 50 Teilnehmer:innen können sich über tolle Sachpreise freuen! Unter allen Klasseneinsendungen werden zwei Sonderpreise verlost: eine exklusive Lesenacht bei Thalia Linz, Landstraße und ein Kunstworkshop im Lentos Kunstmuseum, Linz.



[Fantasy.Book.Traveller](#)  
[Broschüre druckerfreundlich](#)



**BibTipp!**

# Fantastische Bücherrallye

Magische Welten lesend  
entdecken



 Bundesministerium  
Bildung, Wissenschaft  
und Forschung

**PSO**

PORTAL  
SCHULBIBLIOTHEKEN  
ÖSTERREICH

 **Buch.Zeit**  
Kompetenzzentrum Lesen, Schreiben, Rechnen

**BibTipp!**

Homepage  
Portal Schulbibliotheken Österreich

[www.psoe.at](http://www.psoe.at)



[Link zum BibTipp!](http://www.psoe.at)





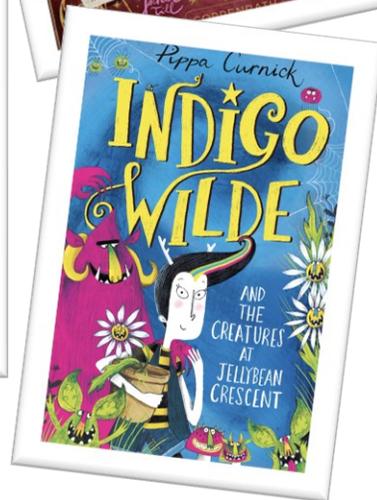
## Magische Welten lesend entdecken

- *Neugier* auf Fantasy Genre *wecken*
- Stationenbetrieb: *Leserätsel* zu *8 ausgewählte Büchern*
- *Lesearten trainieren*
- einfach umsetzbar
- passend zum Fantasy.Book.Traveller

9 – 12  
Jahre



# Magische Welten lesend entdecken



# Magische Welten lesend entdecken

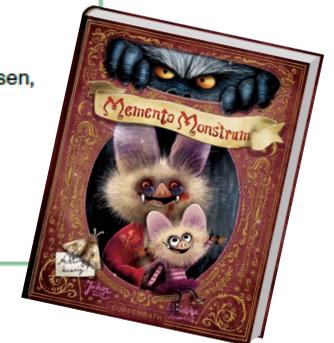


Fantastische Bücherrallye

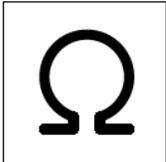


➤ Folgende Bücher benötigen Sie für die Fantastische Bücherrallye:

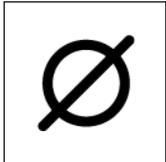
- Becker, Aaron: Die magische Reise, Gerstenberg 2023, ISBN: 978-3-8369-6171-4
- Bleckmann, Daniel: KoboldKroniken, Bd. 1. Sie sind unter uns!, Oetinger 2023, ISBN: 978-3-7512-0208-4
- Curnick, Pippa: Indigo Wild – Gib dem Monster keine Schokolade, dtv 2023, ISBN: 978-3-423-76438-4
- Davies, Kate: In einem Land vor langer Zeit. Die schönsten Märchen und Geschichten der Weltliteratur nacherzählt, Prestel 2022, ISBN: 978-3-7913-7521-2
- Kaiser, Jan/Nüsch, Julia: Monster, Monster, fast umsonst, Thienemann 2023, ISBN: 978-3-522-46001-9
- Kocjan, Grégoire: Der unglaubliche Katalog der Monster, Tulipan 2022, ISBN: 978-3-86429-560-7
- Orsi, Tea: Mein großes Vorlesebuch von Drachen, Feen und anderen Fabelwesen, Loewe 2023, ISBN: 978-3-7432-1686-0
- Till, Jochen: Memento Monstrum, Bd. 2. Achtung, haarig!, Copenrath 2022, ISBN: 978-3-649-63894-0



➤ Symbole für die Bücher:



Die magische Reise



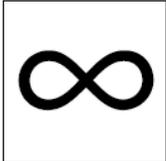
Koboldkroniken



Memento Monstrum



Mein großes Vorlesebuch



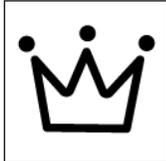
Indigo Wild



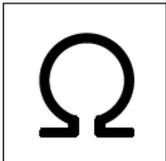
Monster, Monster, fast umsonster



Der unglaubliche Katalog der Monster



In einem Land vor langer Zeit



Die magische Reise



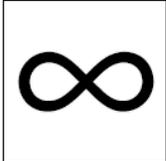
Koboldkroniken



Memento Monstrum



Mein großes Vorlesebuch



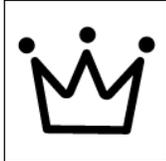
Indigo Wild



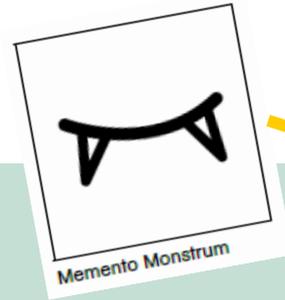
Monster, Monster, fast umsonster



Der unglaubliche Katalog der Monster



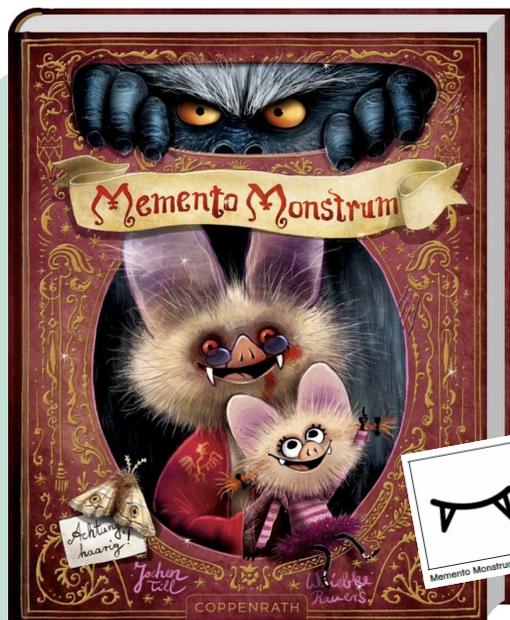
In einem Land vor langer Zeit



## Symbole für die Bücher

- ausdrucken, ausschneiden & ev. laminieren
- in den jeweiligen Büchern befestigen





+

Buch mit Symbol  
(ev. Buchständer)

Fantastische Bücherrallye **BibTipp!**

➤ **Leseaufgabe zum Buch: Memento Monstrum**

Die Hauptrolle in diesem Buch spielen die Vampire Vlad Dracula und seine drei Enkelvampire Globine, Vira und Rhesus. Der Autor Jochen Till hat so manches Wort an diese Wesen angepasst.

Finde heraus, wie er folgende Wörter in die „Vampirsprache“ übersetzt hat!

Lies auf ...	Wort in unserer Sprache	Wort in Vampirsprache
Seite 71	Youtuber	— 4 — 9 — — — — — 7 — 3 —
Seite 87	Instagram	— 1 — — — — — 6 — — — — —
Seite 105	Ich google ...	Ich — — — — — 2 — — — — — 5 — — — — —
Seite 22	Frühstück	— — — — — 8 — — — — — — — — — — 10 — — — — —

➤ Übertrage die nummerierten Buchstaben in der richtigen Reihenfolge in das Lösungswort. So erhältst du ein Wort, das im Titel des nächsten Buches steckt.

**LÖSUNGSWORT:**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	H
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	---

*gut verteilt auflegen*





Starterkärtchen

**Gruppe 1** Macht euch bereit magische Welten zu entdecken und knackt den Fantasy-Code! Startet bei dem Buch mit dem Titel **DIE MAGISCHE REISE** und löst alle 8 Rätsel.

--	--	--	--	--	--	--	--

*Fantastisch  
viel Spaß!*

In den Büchern wurden für euch Symbole versteckt. Zeichnet diese Symbole der Reihe nach ab! Wenn die Reihe komplett ist, vergleicht euren Code mit dem Lösungscodel



Starterkärtchen

**Gruppe 2** Macht euch bereit magische Welten zu entdecken und knackt den Fantasy-Code! Startet bei dem Buch mit dem Titel **Memento Monstrum** und löst alle 8 Rätsel.

--	--	--	--	--	--	--	--

*Fantastisch  
viel Spaß!*

In den Büchern wurden für euch Symbole versteckt. Zeichnet diese Symbole der Reihe nach ab! Wenn die Reihe komplett ist, vergleicht euren Code mit dem Lösungscodel



Starterkärtchen

**Gruppe 3** Macht euch bereit magische Welten zu entdecken und knackt den Fantasy-Code! Startet bei dem Buch mit dem Titel **INDIGO WILD** und löst alle 8 Rätsel.

--	--	--	--	--	--	--	--

*Fantastisch  
viel Spaß!*

In den Büchern wurden für euch Symbole versteckt. Zeichnet diese Symbole der Reihe nach ab! Wenn die Reihe komplett ist, vergleicht euren Code mit dem Lösungscodel



Starterkärtchen

**Gruppe 4** Macht euch bereit magische Welten zu entdecken und knackt den Fantasy-Code! Startet bei dem Buch mit dem Titel **DER UNGLAUBLICHE KATALOG DER MONSTER** und löst alle 8 Rätsel.

--	--	--	--	--	--	--	--

*Fantastisch  
viel Spaß!*

In den Büchern wurden für euch Symbole versteckt. Zeichnet diese Symbole der Reihe nach ab! Wenn die Reihe komplett ist, vergleicht euren Code mit dem Lösungscodel

# Starterkärtchen

ausdrucken & verteilen



# Starterkärtchen

Gruppe  
**2**

Macht euch bereit magische Welten zu entdecken und knackt den Fantasy-Code!  
Startet bei dem Buch mit dem Titel **Memento Monstrum**  
und löst alle 8 Rätsel.



Fantastisch  
viel Spaß!

In den Büchern wurden für euch Symbole versteckt. Zeichnet diese Symbole der Reihe nach.  
Wenn die Reihe komplett ist, vergleicht euren Code mit dem Lösungscod

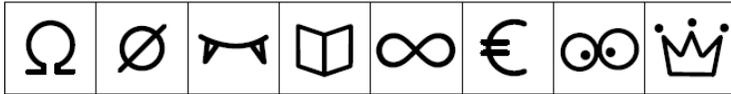


Lösungscod



➤ Lösungscodes:

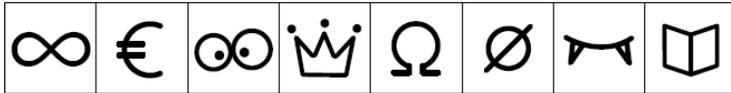
Gruppe 1



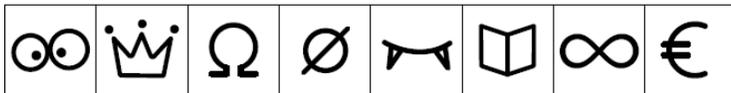
Gruppe 2



Gruppe 3



Gruppe 4



**Starterkärtchen**

**Gruppe 2** Macht euch bereit magische Welten zu entdecken und knackt den Fantasy-Code! Startet bei dem Buch mit dem Titel **Memento Monstrum** und löst alle 8 Rätsel.

⋈	📖	∞	€	👁️	👑	Ω	∅
---	---	---	---	----	---	---	---

*Fantastisch viel Spaß!*

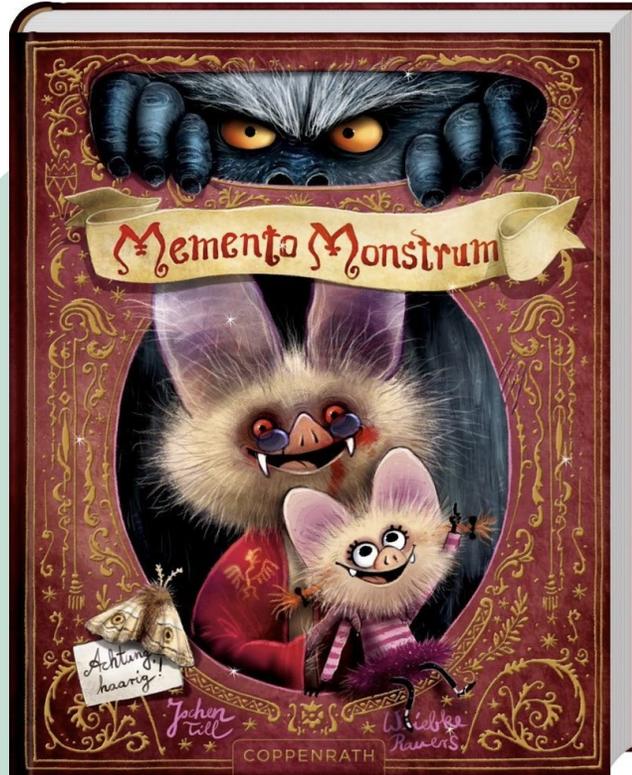
In den Büchern wurden für euch Symbole versteckt. Zeichnet diese Symbole der Reihe nach ab! Wenn die Reihe komplett ist, vergleicht euren Code mit dem Lösungscod...



*Lösungscodes*

● ev. kleine Belohnung





## Leserätsel

### Leseaufgabe zum Buch: Memento Monstrum

Die Hauptrolle in diesem Buch spielen die Vampire Vlad Dracula und seine drei Enkelvampire Globine, Vira und Rhesus. Der Autor Jochen Till hat so manches Wort an diese Wesen angepasst.

Finde heraus, wie er folgende Wörter in die „Vampirsprache“ übersetzt hat!



Lies auf ...	Wort in unserer Sprache	Wort in Vampirsprache
Seite 71	YouTube	<u>B</u> <u>L</u> <u>U</u> <u>T</u> <u>T</u> <u>U</u> <u>B</u> <u>E</u> 4 9 7 3
Seite 87	Instagram	1 _ _ _ _ 6 _ _ _ _
Seite 105	Ich google ...	Ich _ _ _ _ 2 _ _ _ _ 5 ...
Seite 22	Frühstück	_ _ _ _ 8 _ _ _ _ 10 _ _



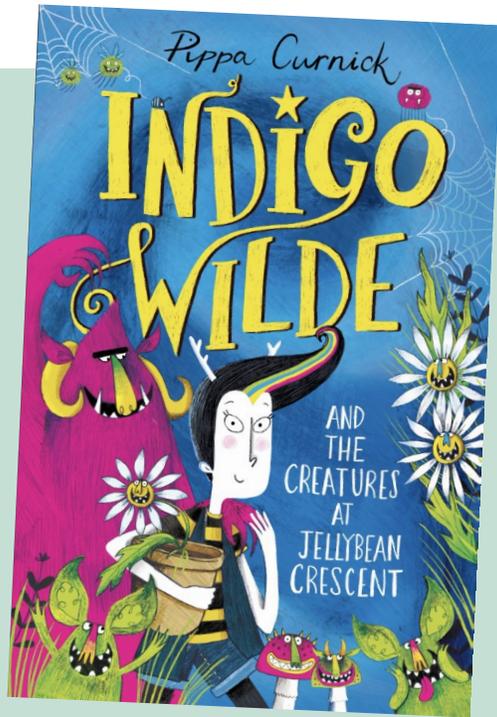
Übertrage die nummerierten Buchstaben in der richtigen Reihenfolge in das Lösungswort. So erhältst du ein Wort, das im Titel des nächsten Buches steckt.

#### LÖSUNGSWORT:

V <sub>1</sub> O <sub>2</sub> R <sub>3</sub> L <sub>4</sub> E <sub>5</sub> S <sub>6</sub> E <sub>7</sub> B <sub>8</sub> U <sub>9</sub> C <sub>10</sub> H







## Leserätsel



### Leseaufgabe zum Buch: Indigo Wild - Gib dem Monster keine Schokolade

In Indigos Haus, im Geleebohnenweg 47, wimmelt es nur so von magischen Wesen, um die sich Indigo Wild und ihr Bruder Quick kümmern müssen. Und das ist gar nicht so einfach! Besuche das Haus und finde heraus, welche 3 Aussagen falsch sind! Markiere sie! Lies im Buch dazu ab Seite 15, vorletzter Absatz!

Der Baum vor dem Haus Nummer 47 hat verdrehte, verknotete Äste und sieht aus wie ein Monster.	Indigo ist sich nicht sicher, ob sie schon in allen Räumen gewesen ist.	Indigo liebt die Türmchen, den Garten mit den Elfen, die Bibliothek mit den Schnaubelefanten und das Gewächshaus mit den menschenfressenden Pflanzen.
Im 3. Stock befinden sich pinke Schornsteine, die „Jingle Bells“ singen, wenn man darunter Feuer macht.	Das Haus hat 18 Rauchfänge.	Der alte, rostige Wetterhahn ist ein Schwein, das einen Hamburger frisst.
Die Nachbarn bemerken und beachten das sonderbare Haus nicht.	Die anderen Häuser in der Straße sehen ähnlich aus.	Im 7. Stock befinden sich Nester der Glamingos, die Flamingos ähneln, aber viel glamouröser sind.



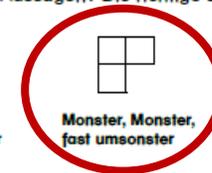
Welches Muster bilden die falschen Aussagen? Die richtige Lösung führt dich zum nächsten Buch!



In einem Land vor langer Zeit



Der unglaubliche Katalog der Monster

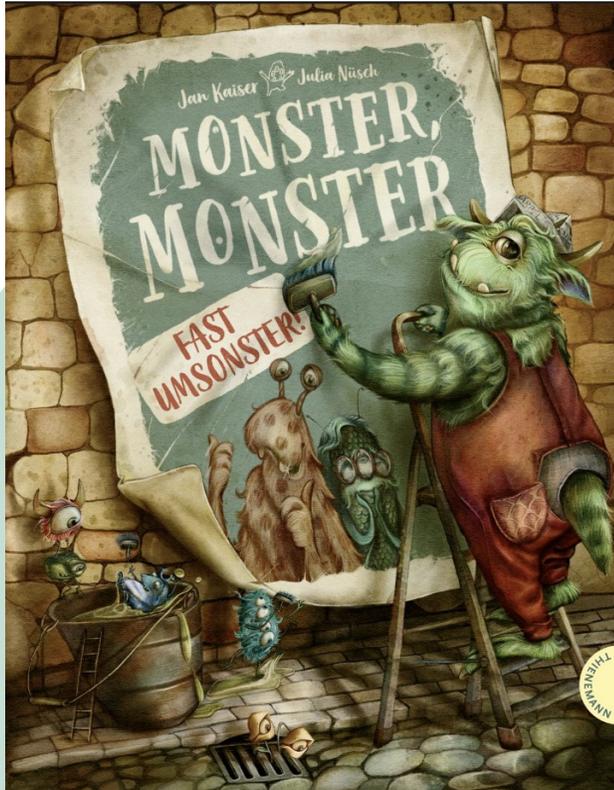


Monster, Monster, fast umsonst



Memento Monstrum





# Leserätsel

## ➤ Leseaufgabe zum Buch: Monster, Monster, fast umsonster

Komm mit in die Monster-Agentur: Hier gibt es verschiedenste Monster zum Spitzenpreis. Blättere durch das Bilderbuch und finde die Antworten auf die Fragen. Kreuze die richtige Lösung an!

Welcher Spruch steht an den Hausmauern auf der 1. Doppelseite im Buch?

- Das Leben ist kein Ponschlecken. (ER)
- Lumpi ist toll (IN)
- Friede Freude Erdbeerkuchen (ME)

Wann ist die Monster-Agentur geöffnet?

- Donnerstags und an jedem zweiten Samstag von 9 – 13 Uhr (EIN)
- Dienstags und an jedem zweiten Samstag von 9 – 11 Uhr (IN)
- Dienstags und an jedem zweiten Samstag von 9 – 13 Uhr (UN)

Was hat Heinz hinter den Ohren, das an seine Herkunft erinnert?

- Tannenzweige (GR)
- Wacholderzweige (GL)
- Lärchenzweige (EM)

Wie lautet der volle Name von Bärbel?

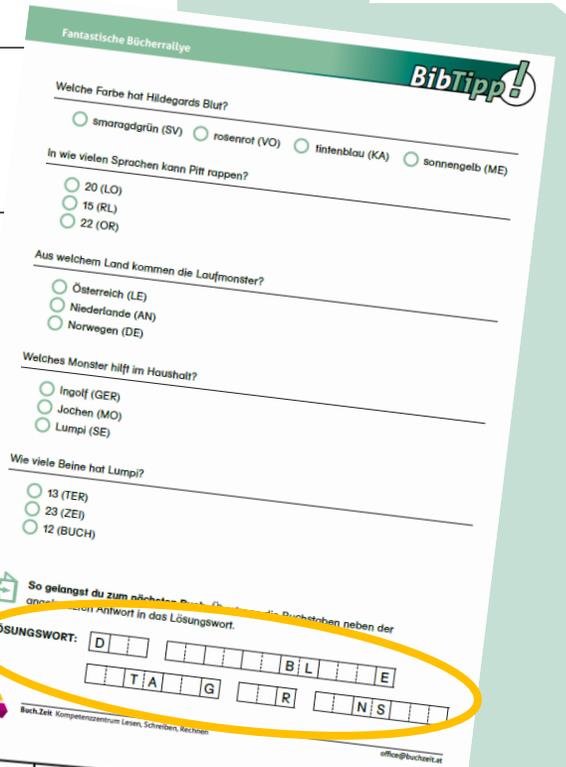
- Bettina (LA)
- Barbara (AU)
- Brigitte (OS)

Wie viele Augen hat Inaolf?

- 0
- 1
- 2
- 3

**Nächstes Buch:**

DER UNGLAUBLICHE KATALOG DER MONSTER





## Leserätsel

Nächstes Buch:

IN EINEM LAND VOR  
LANGER ZEIT



### Leseaufgabe zum Buch: Der UNGLAUBLICHE Katalog der Monster

In diesem Katalog werden die gängigsten Monster anschaulich beschrieben. Suche die drei unten genannten Monster im Buch und finde heraus, welche Erkennungsmerkmale zu welchem Monster gehören.

Zeichne die entsprechenden Monster-Symbole in die Tabelle ein.

Wald-Loki-Joki

ψ	
---	--

Glupschina

☺	
---	--

Heliophobus  
Flutterus

^	
---	--

Erkennungsmerkmal	Symbol	
harmlos	ψ	MA
hat Pilze unter den Armen	☺	IN
nur nachts unterwegs	>	IM
frisst Wurzeln, Pilze, trockene Früchte und Moos	ψ	GIC
keine Pfoten	>	RE
bestes Halloweenkostüm	☺	EI
spielt gerne Verstecken oder Mau-Mau		KI
knurrt und sabbert		NEM
muss immer fliegen		ICH
riecht nach verschimmelten Ravioli		LA
gewinnt bei jedem Stoß ein zusätzliches Lebensjahr		NG
klebrige lilafarbene Zunge		ND
versteckt sich im Dunkeln		VOR
praktisch unsichtbar		DER
hat Froschschenkel und Entenfüße		LAN
Name kommt aus dem Griechischen		MÄ
ist ein richtiger Angsthase		GER
besitzt eine fünfte Klaue		DOM
geborener Jäger		RCH
langer gebogener Schnabel		EN
trägt ein Tutu		ZEI



So gelangst du zum nächsten Buch: Ein Symbol kommt am häufigsten vor. Übertrage die Buchstaben, die neben diesem Symbol stehen, der Reihe nach in das Lösungswort.

LÖSUNGSWORT:

								T	





## Leserätsel

### ➤ Leseaufgabe zum Buch: In einem Land vor langer Zeit

Jetzt wird's knifflig! Lies dir die Hinweise genau durch und trage die fehlenden Informationen in die Tabelle ein.

Überlege, um welche Geschichte aus dem Buch es sich handelt und ergänze dann noch den Titel jeder Geschichte.

	Geschichte 1	Geschichte 2	Geschichte 3	Geschichte 4
<b>Titel</b>	Hänsel und Gretel	Die Schatzinsel	Alice im Wunderland	Der Zauberer von Oz
<b>Handlungsort</b>	Tannenwald	Gasthaus	Wunderland	Smaragdstadt
<b>Figur</b>	Hexe	Jim	Hutmacher	Toto
<b>Gegenstand</b>	Brotkrumen	Schatzkarte	Schlüssel	goldene Schuhe

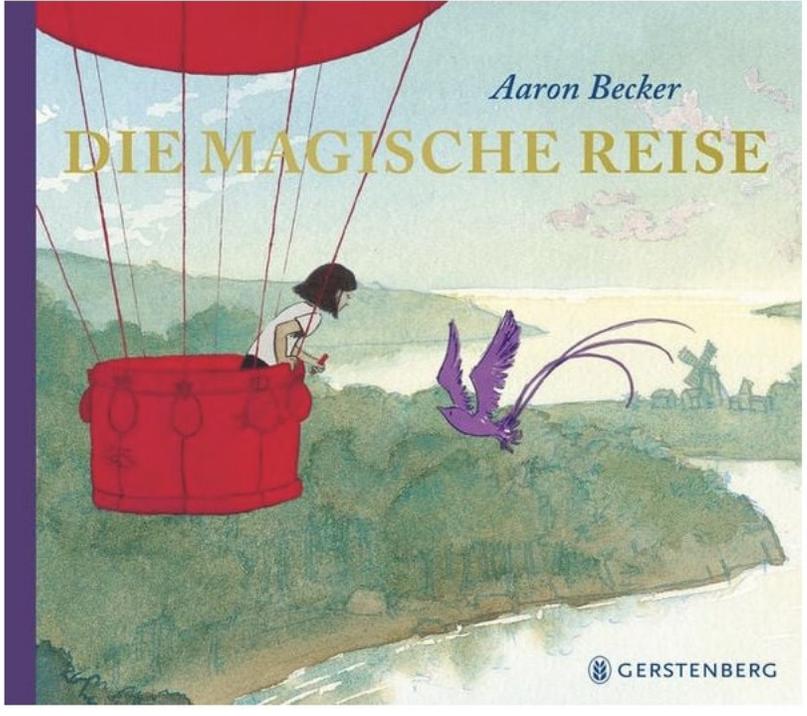
#### Nächstes Buch: Die magische Reise

- Hinweis 1:** Die 3. Geschichte spielt in ...
- Hinweis 2:** Die Geschichte mit dem Handlungsort „Smaragdstadt“ steht nicht an erster Stelle.
- Hinweis 3:** In der Geschichte rechts neben dem „Wunderland“ gibt es einen Hund namens Toto.
- Hinweis 4:** Die Geschichte mit der Figur Jim spielt anfangs in einem Gasthaus.
- Hinweis 5:** Die Geschichte, in der Brotkrumen verwendet werden, um den Weg zu markieren, befindet sich links neben jener Geschichte, in der eine Schatzkarte vorkommt.
- Hinweis 6:** In einer der Geschichten gibt es eine Hexe.
- Hinweis 7:** Die Geschichte mit einem Schlüssel als Gegenstand hat den Handlungsort Wunderland.
- Hinweis 8:** Die Geschichte, die hier an zweiter Stelle steht, spielt unter anderem in einem Gasthaus.
- Hinweis 9:** In der Geschichte in der Toto vorkommt, spielen goldene Schuhe eine Rolle.
- Hinweis 10:** Eine Figur in der Geschichte, die im Wunderland stattfindet, heißt Hutmacher.
- Hinweis 11:** Die Geschichte, die im Tannenwald spielt, hat keinen linken Nachbarn.



So gelangst du zum nächsten Buch: Der Artikel (Begleiter) der **Geschichte 2** ist das erste Wort im Titel des nächsten Buches.





# Leserätsel

## Leseaufgabe zum Buch: Die magische Reise

Ein Mädchen malt mit einer magischen roten Kreide eine Tür und gelangt durch sie in fantastische Welten. Suche diese Stelle am Anfang des Buches und folge dem Mädchen auf der Reise. Blättere weiter und entdecke, was das Mädchen mit der roten und der Junge mit der lila Zauberkreide malen, um in der Geschichte weiterzukommen.

Trage die gemalten Begriffe ein!

BOOT → H \_\_\_\_\_

T \_\_\_\_\_ → RÄ \_\_\_\_\_

SCHL \_\_\_\_\_ → FL \_\_\_\_\_

N \_\_\_\_\_ → SCH \_\_\_\_\_

G \_\_\_\_\_ → U \_\_\_\_\_

**Tipp!**  
Die Reihenfolge der gesuchten Wörter stimmt mit dem Auftauchen im Buch überein. Du findest alle Begriffe auch im Suchsel.

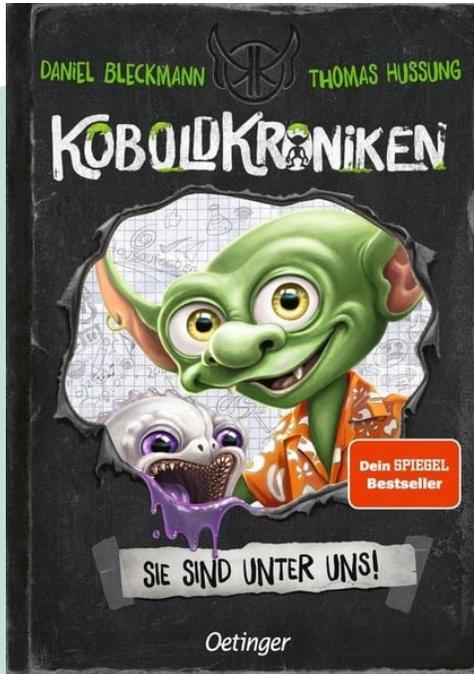
D	I	R	V	X	O	S	M	R	E	M	O	E	H	W	T	F
T	X	E	O	F	B	C	N	A	S	H	O	R	N	U	X	O
T	S	B	Q	N	K	H	B	F	J	C	G	X	B	O	O	T
M	G	B	Q	P	E	Q	A	X	K	T	E	P	P	I	C	H
W	M	V	Q	N	N	M	U	C	S	C	H	A	U	K	E	L
P	V	B	E	P	L	J	Z	O	J	C	D	G	Z	A	L	G
Q	C	M	A	X	A	P	Q	Z	C	X	B	M	X	S	K	Y
F	L	W	O	Y	R	E	A	R	R	Ä	D	E	R	Y	E	C
Q	V	E	R	J	C	V	V	N	R	C	K	F	I	E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

➔ So gelangst du zum nächsten Buch: Trage die Buchstaben den Nummern entsprechend in das Lösungsfeld ein.

Nächstes Buch:

K<sub>1</sub> O<sub>2</sub> B<sub>3</sub> O<sub>4</sub> L<sub>5</sub> D<sub>6</sub> K<sub>7</sub> R<sub>8</sub> O<sub>9</sub> N<sub>10</sub> I<sub>11</sub> K<sub>12</sub> E<sub>13</sub> N<sub>14</sub>





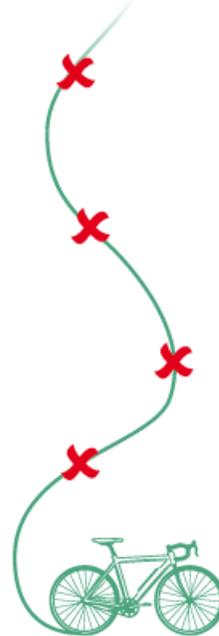
## Leserätsel

### Leseaufgabe zum Buch: KoboldKroniken

Der Hauptdarsteller in diesem Buch, Dario Leone, möchte herausfinden, warum sich sein Freund Lennard so merkwürdig benimmt. Bei Nacht verfolgt er ihn auf dem Fahrrad.

Hier ist der Weg durcheinander geraten!

Suche in Kapitel 4 die Karte mit der Verfolgungsfahrt und nummeriere die Textteile in der richtigen Reihenfolge.



3	Lennard rast <u>m</u> itten durch einen <u>V</u> orgarten.
	An der Char <u>l</u> o <u>t</u> te <u>n</u> allee wird Dario <u>e</u> rst klar, wohin Lenn <u>a</u> rd will.
	Lennard stößt fast mit einer streunenden Katze <u>z</u> usammen.
2	Darios Freund beachtet die roten <u>A</u> mp <u>e</u> l <u>n</u> nicht.
	Lennard lässt sein Fahrrad fallen <u>u</u> nd saust zu <u>m</u> Gebäude.
1	Lennard fährt <u>z</u> ie <u>m</u> liche <u>e</u> Schlangenlinien.
	An dieser Stelle ist die Abzweigung, die zu Darios Zuhause führt.



So gelangst du zum nächsten Buch: Übertrage die fett gedruckten Buchstaben in die Reihenfolge deiner Nummerierung in das Wort.

Nächstes Buch:

M E M E N T O

M O N S T R U M





FERTIG!

Starterkärtchen

Gruppe  
2

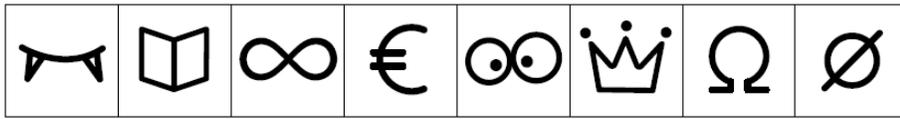
Macht euch bereit magische Welten zu entdecken und knackt den Fantasy-Code!  
Startet bei dem Buch mit dem Titel **Memento Monstrum**  
und löst alle 8 Rätsel.

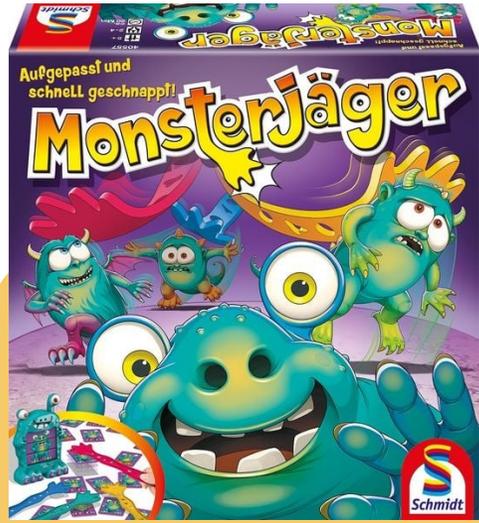


Fantastisch  
viel Spaß!

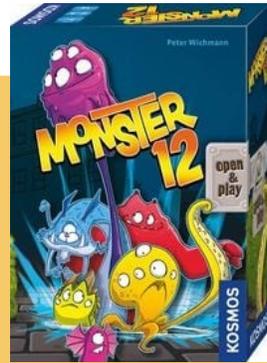
In den Büchern wurden für euch Symbole versteckt. Zeichnet diese Symbole der Reihe nach ab!  
Wenn die Reihe komplett ist, vergleicht euren Code mit dem Lösungscode!

Gruppe 2





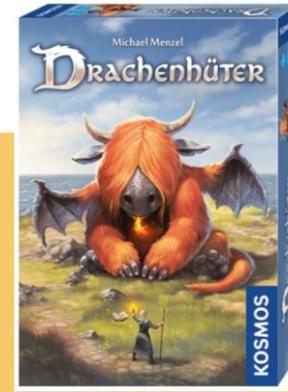
- †† ab 5 Jahre
- †† 2 bis 4 Spieler
- 🕒 20 Min.



- †† ab 7 Jahre
- †† 2 bis 5 Spieler
- 🕒 12 Min.



- †† ab 8 Jahre
- †† 2 bis 4 Spieler
- 🕒 30 Min.



- †† ab 8 Jahre
- †† 2 bis 4 Spieler
- 🕒 20 Min.



- †† ab 10 Jahre
- †† 2 bis 6 Spieler
- 🕒 20 Min.

