

Seiten voller Abenteuer – Arbeitsblatt

Wortarten – Nomen, Verben, Adjektive

Teil 1 – Lies den Text:

Heute schreibe ich in mein Reisetagebuch.
Der Morgen ist kühl und neblig.
Vor mir liegt ein schmaler Pfad durch den Wald.
Die hohen Bäume rauschen leise, und irgendwo ruft ein Vogel.
In meinem Rucksack klappert eine kleine Truhe.
Darin liegen eine geheimnisvolle Karte und ein glänzender Kompass.
Ich atme tief ein, lächle mutig und gehe los.

Teil 2 – Markiere im Text:

- Unterstreiche alle Nomen (Namenwörter) einmal.
- Kreise alle Verben (Tuwörter) ein.
- Markiere alle Adjektive (Wie-Wörter) mit Wellenlinie.

Teil 3 – Sortiere die Wörter:

Nomen:

Verben:

Adjektive:

Teil 4 – Eigene Sätze:

Schreibe 3 eigene Abenteuersätze, in denen Nomen, Verben und Adjektive vorkommen.

1.

2.

3.

Seiten voller Abenteuer – Arbeitsblatt

Lückentext – Im Drachenwald

Aufgabe:

Setze passende Wörter ein. Du kannst eigene Wörter benutzen oder aus der Klammer wählen.

(Beispiel-Wortliste: Wald, leise, Pfad, Angst, mutig, Drachen, leuchtet, Rucksack, Nacht)

Text mit Lücken:

Es ist schon fast _____, als du den _____ betrittst.
Die Bäume stehen dicht nebeneinander, und es ist _____.
Du gehst vorsichtig auf einem schmalen _____ vorwärts.
In deinem _____ hast du nur eine Laterne und eine alte Karte.
Plötzlich hörst du ein _____ Brummen.
Vor dir _____ etwas Helles zwischen den Bäumen.
Du spürst ein bisschen _____, aber du gehst trotzdem weiter.
Denn du bist _____ und willst das Geheimnis der _____ lüften.

Zusatzaufgabe 1:

Male ein Bild zum Drachenwald in den freien Bereich.

Zusatzaufgabe 2:

Erfinde 2 eigene Sätze, die gut zu der Geschichte passen.

Seiten voller Abenteuer – Arbeitsblatt

Textaufgaben – Auf dem Markt der Abenteuer

Aufgabe 1:

Auf dem Markt verkauft eine Händlerin Magische Äpfel.
Am Morgen liegen 12 Äpfel in der Kiste.
Sie verkauft 4 Äpfel.
Später bringt ihr Freund noch 5 Äpfel dazu.
Wie viele Äpfel liegen am Ende in der Kiste?

Rechnung: _____

Antwort: _____

Aufgabe 2:

An einem Stand kann man Abenteuerrucksäcke kaufen.
Ein Rucksack kostet 8 Münzen.
Du und deine 2 Freunde wollen jeder einen Rucksack haben.
Wie viele Münzen müsst ihr zusammen bezahlen?

Rechnung: _____

Antwort: _____

Aufgabe 3:

Bei einem anderen Stand gibt es Goldmünzen im Beutel.
In einem Beutel sind 10 Münzen.
Es gibt 6 Beutel.
Wie viele Münzen sind das insgesamt?

Rechnung: _____

Antwort: _____

Aufgabe 4 – Knobelaufgabe:

Du hast 30 Münzen.
Du möchtest dir 3 Dinge kaufen:

- Einen Kompass für 6 Münzen
- Eine Karte für 7 Münzen
- Einen kleinen Drachenhänger für 9 Münzen

a) Wie viel kostet alles zusammen?

Rechnung: _____

b) Wie viele Münzen bleiben dir noch übrig?

Rechnung: _____

Seiten voller Abenteuer – Arbeitsblatt

English – My Adventure Backpack

Aufgabe 1 – Vokabeln zuordnen:

Schreibe die richtige Zahl vor das englische Wort.

1. der Rucksack
2. die Flasche
3. die Karte
4. die Taschenlampe
5. das Seil
6. das Buch

___ backpack
___ bottle
___ map
___ torch / flashlight
___ rope
___ book

Aufgabe 2 – What's in my backpack?

Schreibe Sätze mit „I have ... in my backpack.“

Beispiel:

I have a map in my backpack.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Aufgabe 3 – Male und beschrifte:

Male deinen Abenteuer-Rucksack und zeichne mindestens 4 Dinge hinein.
Beschrifte auf Englisch:

Seiten voller Abenteuer – Arbeitsblatt

Muster & Reihen – Finde die Regel!

Aufgabe 1 – Formenreihe:

a) ★ ■ ★ ■ ★ ■ ____ ____

Welche zwei Symbole kommen weiter?

Antwort: _____

b) ▲ ▲ ◆ ▲ ▲ ◆ ▲ ▲ ____ ____

Antwort: _____

Aufgabe 2 – Zahlentreppen:

a) 2 – 4 – 6 – 8 – ____ – ____

b) 5 – 10 – 15 – 20 – ____ – ____

c) 12 – 11 – 10 – 9 – ____ – ____

Schreibe die fehlenden Zahlen in die Lücken.

Aufgabe 3 – Schatzweg planen:

Zeichne eine Reihe aus 10 Feldern (wie ein Weg).

Male in jedes Feld ein Symbol (z. B. Boot, Pfeil, Schatztruhe, Baum).

Dein Weg soll ein Muster haben, das sich wiederholt.

Beschreibe dein Muster in einem Satz:

Seiten voller Abenteuer – Arbeitsblatt

Comic-Arbeitsblatt – Vier Bilder, eine Geschichte

Thema: „Der verlorene Helm“

Aufgabe 1 – Zeichne deinen Comic:

Teile das Blatt in vier große Kästchen (Panels).
Zeichne in jedes Panel eine Szene zu deiner Geschichte.

Idee zur Orientierung:

1. Panel 1: Ein Kind oder Wikingerkind bemerkt: „Mein Helm ist weg!“
2. Panel 2: Suche im Wald, auf dem Schiff oder im Dorf.
3. Panel 3: Eine lustige oder überraschende Entdeckung.
4. Panel 4: Der Helm taucht auf – mit witzigem Ende.

Aufgabe 2 – Schreibe den Text dazu:

Unter jedes Bild kommen 1–2 Sätze.

Panel 1: _____
Panel 2: _____
Panel 3: _____
Panel 4: _____