

Zwerg Hubertus und sein Schatz

ein Lesespiel



Das Lesespiel besteht aus 31 nummerierten Karten. Jede Karte enthält einen Abschnitt der Geschichte und weist dann zu einer nächsten Karte, entweder direkt oder nach einer einfachen Entscheidung des Lesers.



Im Zauberreich herrscht eine große Unruhe, weil der Zwerg Hubertus mit seinen Streichen alles durcheinander bringt.

Du könntest ihn fangen und er ist ganz verzweifelt. Er will dir seine Goldtruhe schenken, um damit seine Freiheit wieder zu erlangen.

→ Lies weiter auf Karte 2.



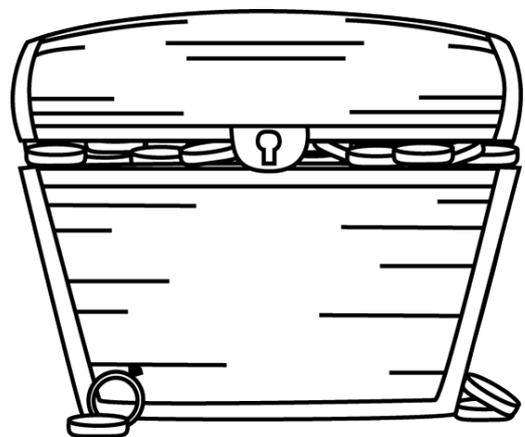
Doch gibt es diesen Schatz tatsächlich? Oder lügt der Zwerg Hubertus?

Willst du die Schatztruhe suchen?

→ Lies auf Karte 3 weiter.

Glaubst du ihm nicht?

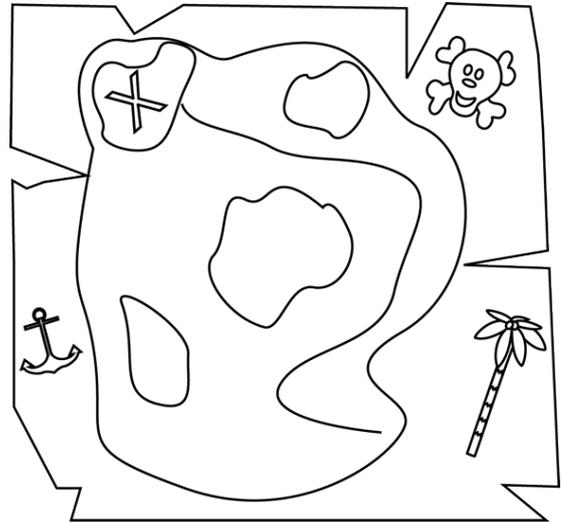
→ Lies auf Karte 4 weiter.



Du lässt den Zwerg Hubertus frei und betrachtest die Schatzkarte genau.

Aber sie ist sehr kompliziert.

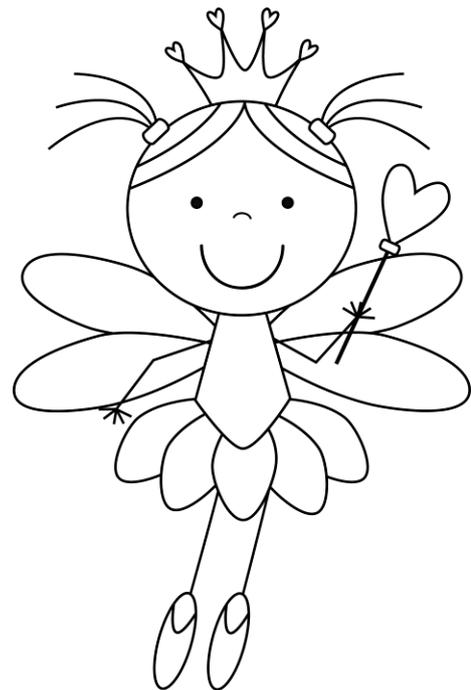
Und die Probleme sind hier noch nicht zu Ende ...



→ Lies weiter auf Karte 31.

Die Fee Liliane hat alles gesehen.

Sie sagt dir, dass Hubertus nicht lügt: Er hat tatsächlich einen Goldschatz versteckt.



→ Lies weiter auf Karte 3.

Der Zwerg Hubertus hat Angst vor deinem Freund Sebastian und flieht. Was tust du?

Willst du ihn verfolgen?

→ Lies weiter auf Karte 17.

Willst du lieber weiter auf Schatzsuche gehen?

→ Lies auf Karte 8 weiter.



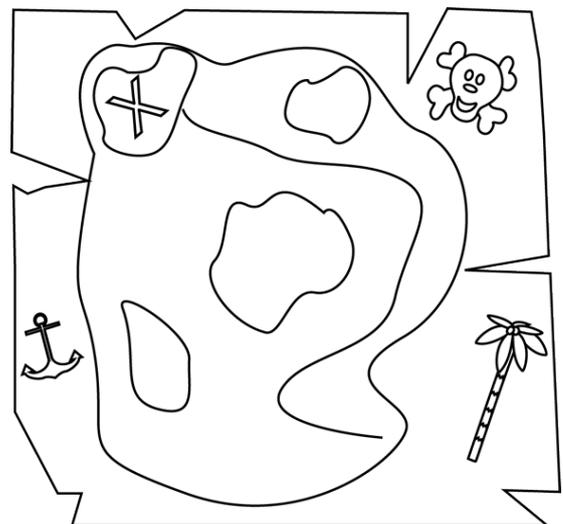
Es gibt zwei Wege, um zum Reich der Sonne zu gelangen: Einer führt an der Roseninsel vorbei, die am Smaragdsee liegt und der andere geht über die Stadt der Düfte.

Gehst du über die Roseninsel?

→ Lies weiter auf Karte 15.

Gehst du durch die Stadt der Düfte?

→ Lies weiter auf Karte 12.



Es ist dunkle Nacht.

Willst du deinen Weg
fortsetzen?

→ Lies weiter auf Karte 18.

Willst du bis am Morgen
warten?

→ Lies weiter auf Karte 9.



Ganz plötzlich bist du von
dichtem Nebel umgeben.

Willst du am Ufer anhalten?

→ Lies weiter auf Karte 25.

Fährst du im Nebel weiter?

→ Lies weiter auf Karte 19.



Von weitem siehst du ein
eigenartiges Wesen.
Wer könnte das sein?

Gehst du näher, um zu sehen,
wer oder was das ist?

➔ Lies weiter auf Karte 14.

Gehst du in die Gegenrichtung?

➔ Lies weiter auf Karte 8.



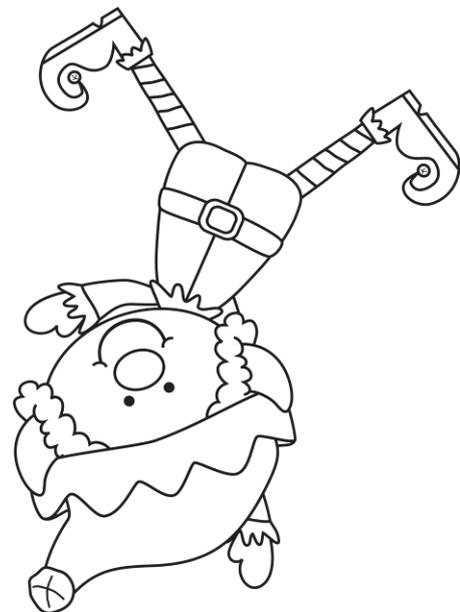
So ein Glück! Dein Freund, der
lustige Zwerg Felix entdeckt dich
am Strand und rettet dich.
Was tut ihr nun?

Verfolgt ihr den Zwerg
Hubertus?

➔ Lies weiter auf Karte 22.

Geht ihr gemeinsam weiter zum
Reich der Sonne?

➔ Lies weiter auf Karte 20



Hast du Angst vor Drachen?

Ja?

→ Lies weiter auf Karte 13.

Nein?

→ Lies weiter auf Karte 12.



Um dein Ziel zu erreichen,
musst du eine sehr gefährliche
Überfahrt auf dem Smaragdsee
auf dich nehmen.

Die Feenkönigin schenkt dir ein
Schifflein.

→ Lies weiter auf Karte 7.



Die Sache wird jetzt gefährlich.
Du entscheidest dich, die Insel zu verlassen und zur Stadt der Geigen zu gehen.

Hier wohnt dein Freund Sebastian. Du willst ihn bitten, dich auf deiner Reise zu begleiten.

→ Lies weiter auf Karte 12.



Es ist der Zwerg Hubertus! Er sitzt am Boden.

Aber Achtung! Schon steht er auf...

Ist dein Freund Sebastian bei dir?

→ Lies weiter auf Karte 5.

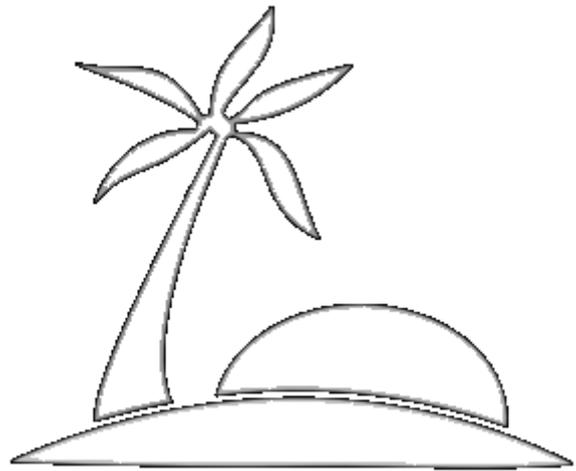
Bist du allein?

→ Lies weiter auf Karte 16.



Gleich bei deiner Ankunft auf der Roseninsel findest du ein Schild, auf dem steht:

ACHTUNG!
DIE INSEL WIRD VON EINEM
DRACHEN BEWACHT!

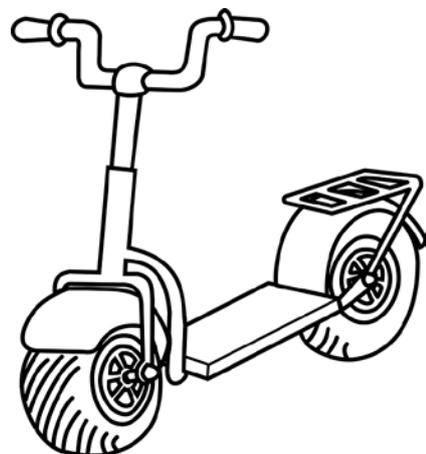


→ Lies weiter auf Karte 11.

Du entscheidest dich, den Zwerg Hubertus anzugreifen.

Er ist sehr wütend und versucht, dich von weitem zu treffen. Mit dem Blasrohr schießt er Eicheln.

Schnell, fliehe – hier ist ein Tretroller!



→ Lies weiter auf Karte 6.

Du verfolgst den Zwerg
Hubertus. Die Sonne ist
untergegangen.

Willst du die Verfolgungsjagd
fortsetzen?

→ Lies weiter auf Karte 18.

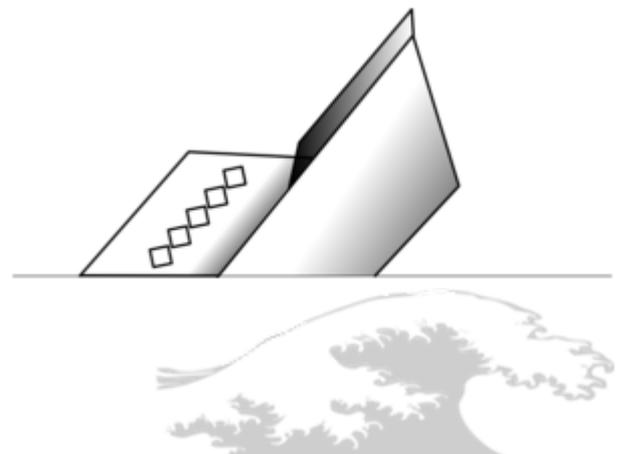
Willst du aufgeben?

→ Lies weiter auf Karte 25.



Es ist stockdunkel. Pass auf!
Vor dir ist eine Klippe! Dein
Schiff sinkt und du kannst dich
gerade noch retten, indem du
dich an einem Holzstück
festhältst.

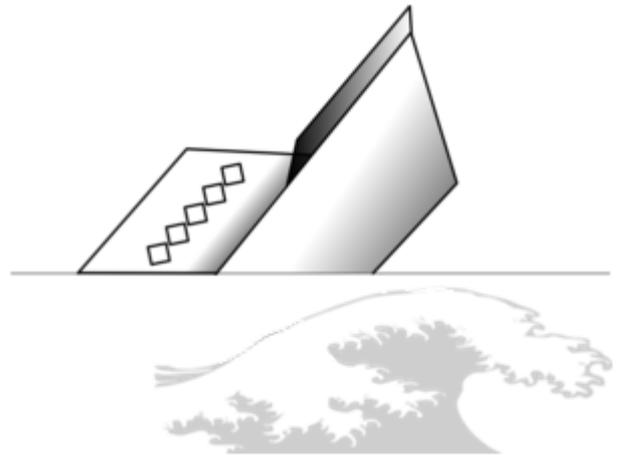
→ Lies weiter auf Karte 10.



Im dicken Nebel kannst du die gefährliche Klippe nicht sehen.

Dein Schiff versinkt im See.

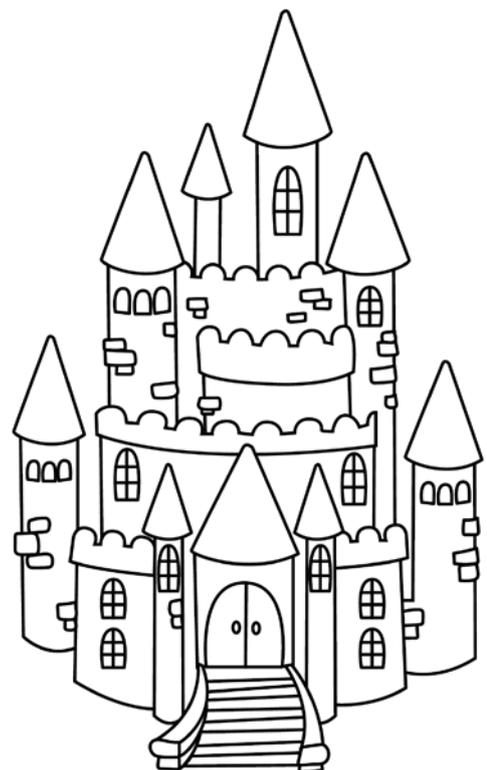
Du beginnst zu schwimmen ...



→ Lies weiter auf Karte 10.

Endlich erreichst du das Reich der Sonne.

→ Lies weiter auf Karte 21.



Du befindest dich in der Waldlichtung, die du auf der Schatzkarte gesehen hattest.

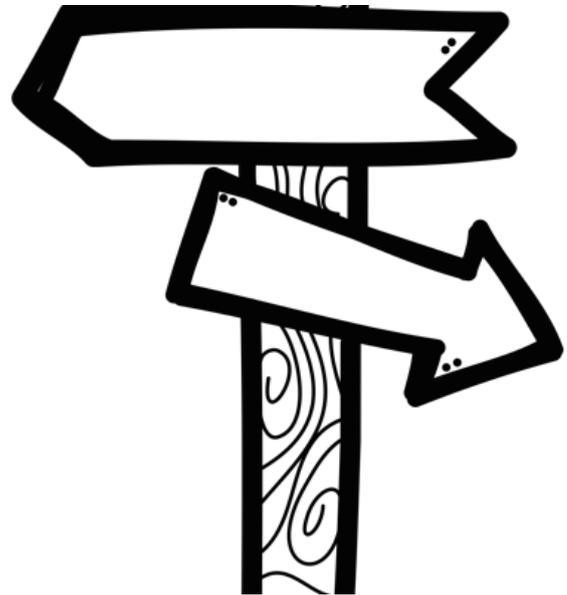
Hier ist eine Weggabelung. Der Weg nach links führt zu einem großen Felsen, der Weg nach rechts zu einem Wasserfall.

Gehst du nach links?

➔ Lies weiter auf Karte 23.

Gehst du nach rechts?

➔ Lies weiter auf Karte 26.



Ihr könnt den Zwerg Hubertus nicht finden.

Du verabschiedest dich von Zwerg Felix und gehst deinen Weg zum Reich der Sonne weiter.

Schließlich willst du den Schatz finden.

➔ Lies weiter auf Karte 20.



Auf dem Felsen steht etwas
geschrieben:

A T A C S A C.

Kehrst du um?

→ Lies weiter auf Karte 26.

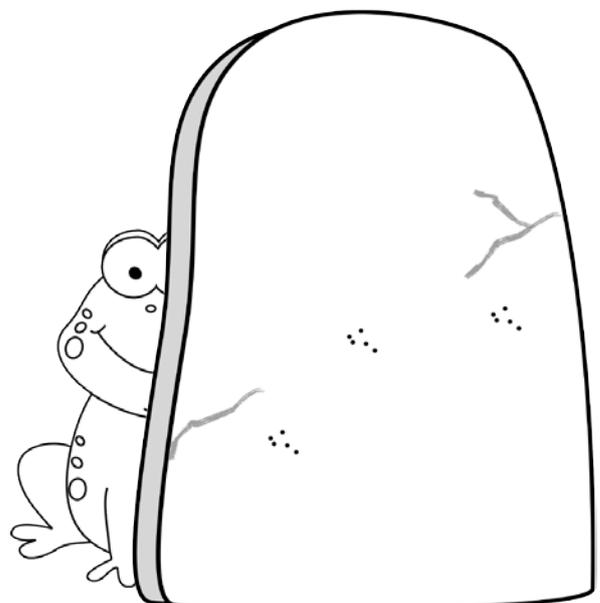
Gehst du weiter?

→ Lies weiter auf Karte 24.



Hinter dem Felsen hervor
kriecht eine Kröte, die dir ihre
Hilfe anbietet, doch zuerst
musst du ihr Rätsel lösen.

→ Lies weiter auf Karte 30.



Du schläfst.

Jemand ruft dich.

Es ist deine Freundin Melina.

→ Lies weiter auf Karte 20.

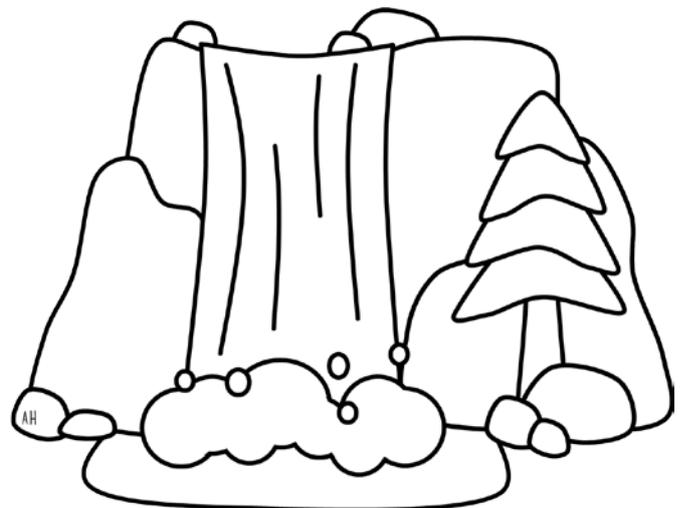


Endlich stehst du vor dem
Wasserfall.

Auf der Schatzkarte liest du
die Anweisung:

Geh 10 Schritte nach Norden
und grabe.

→ Lies weiter auf Karte 27.



Wo ist Norden?

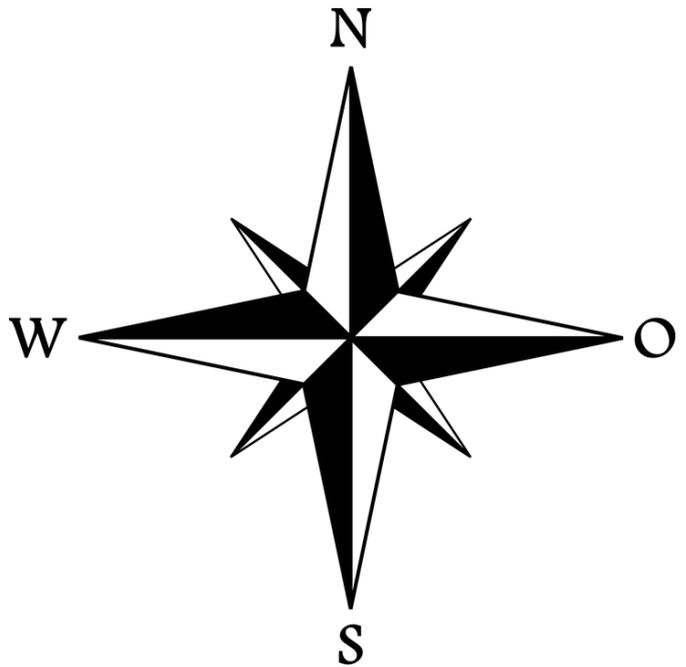
Jetzt ist genau Mittag.

Denkst du, dass die Sonne am Mittag im Norden steht?

→ Lies weiter auf Karte 29.

Denkst du, dass sie im Süden steht?

→ Lies weiter auf Karte 28.

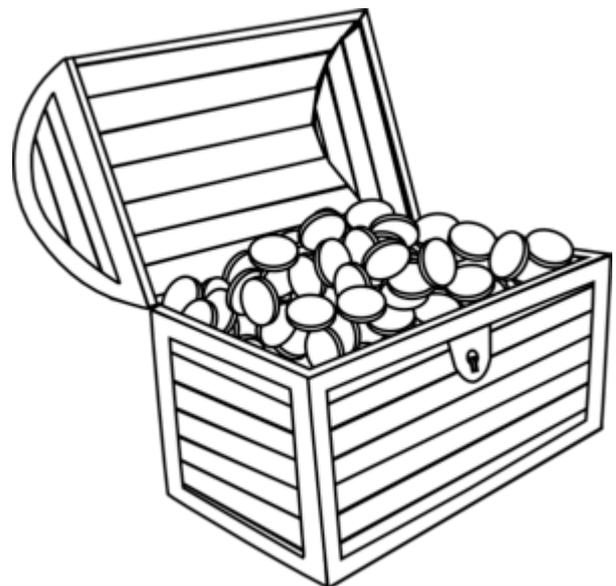


Gut! Die Sonne steht am Mittag im Süden.

Geh 10 Schritte in die Gegenrichtung. Du und deine Freundin Melina grabt und findet eine große Truhe voller Gold!

Ihr seid reich!

Und ihr habt das Ende der Geschichte erreicht.



Lieber mutiger Schatzsucher,
du solltest wissen, dass die
Sonne am Mittag im Süden
steht.

Zum Glück weiß das deine
Freundin Melina.

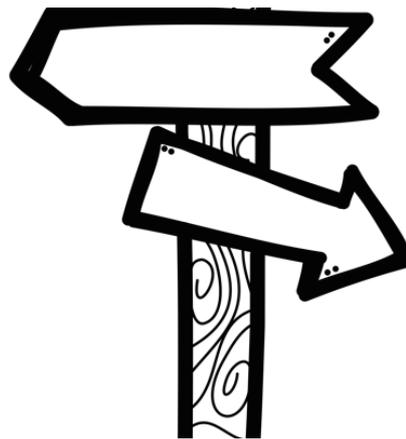
→ Lies weiter auf Karte 28.



Die Kröte fragt dich:
Für welches Ding ist Mittag
und Mitternacht dasselbe?

Beantworte das Rätsel und
die Kröte gibt dir den Rat, zur
Weggabelung zurückzukehren.

→ Lies weiter auf Karte 21.



Pass auf!

Sobald der Zwerg Hubertus nämlich befreit ist, versucht er, deine Reise zu verhindern.

Willst du zur Roseninsel gehen?

➔ Lies weiter auf Karte 15.

Willst du ins Reich der Sonne gehen?

➔ Lies weiter auf Karte 6.



© Lehrmittel Boutique Marisa Herzog

Lektorat: Monika Giuliani

Quelle: Lapappadolce <http://www.lapappadolce.net/>

Bilder:

- Pixabay <https://pixabay.com/> Lizenz CC0 Public Domain
- ScrapinDoodles <http://www.scrapindoodles.com/> Licenses # 136501 and # 136500
- Artifex <https://www.teacherspayteachers.com/Store/Artifex>
- Teaching in the Tongass
<https://www.teacherspayteachers.com/Store/Teaching-In-The-Tongass>
- Prettygrafik <https://www.teacherspayteachers.com/Store/Prettygrafik>
- Krista Wallden <http://www.teacherspayteachers.com/Store/Krista-Wallden>
- Charlottes Clips <http://www.teacherspayteachers.com/Store/Charlottes-Clips-4150>
- Ashley Hughes <https://www.teacherspayteachers.com/Store/Ashley-Hughes-38>