

Lisa Brinkmann mit Nina-Bode-Kirchhoff und Erika Brinkmann

Texte schreiben – Ideen für Geschichten

Die Kartei zum selbstständigen Arbeiten
ab Klasse 2 – bis zum Ende der Grundschulzeit

Lehrerhinweise

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Zur Entstehung der Kartei	2
Eine begleitende Kartei zum Schreibprozess	2
Die Schreibphasen-Karten	3
Die Handlungsort-Karten	5
Die Figuren-Karten	5
Die Gegenstände-Karten	6
Übersicht über alle Handlungsorte, Figuren und Gegenstände	7



Zur Entstehung der Kartei

Die Kartei **Texte schreiben – Ideen für Geschichten** basiert auf den Bildimpulsen der „Schreib-Ideen-Kartei“, die 2008 in GRUNDSCHULE DEUTSCH, Heft 20 (Verlag Kallmeyer bei Friedrich, Velber) erschienen ist. Die Idee zu dieser Kartei von 2008 stammt von Thomas Klaffke, Bammental, die Illustrationen zu Handlungsorten, Lebewesen und Gegenständen – gedacht als Schreibanregungen – wurden von Walther Uihlein, Lübeck, erstellt.

Für die vorliegende Kartei „Texte schreiben“ wurden die Bilder aus der „Schreib-Ideen-Kartei“ übernommen und von den Autorinnen ergänzt. Die Ergänzung umfasst zum einen weitere Bildimpulse, zum anderen gezielte Schreibhilfen für die Kinder. Dies sind die Hinweise zu den einzelnen Phasen des Schreibprozesses (Karten 1 bis 6) sowie die Wortangaben und Textbausteine auf den Rückseiten der Karten.

Die Autorinnen und der Verlag bedanken sich bei Herrn Thomas Klaffke und dem Friedrich-Verlag für die freundliche Genehmigung, die Idee der „Schreib-Ideen-Kartei“ aufgreifen zu dürfen, und bei Herr Walther Uihlein für die ergänzenden Illustrationen zu den Bildern der ursprünglichen Kartei.

Eine begleitende Kartei zum Schreibprozess

Der Prozess des Schreibens einer Geschichte lässt sich in sechs wichtige Phasen gliedern:

1. eine **Schreibidee** finden,
2. einen **Text planen**,
3. einen **Entwurf schreiben**,
4. den **Text überarbeiten**,
5. den Text **veröffentlichen** und
6. ihn **vorstellen**.

Die Kartei **Texte schreiben – Ideen für Geschichten** bietet für jede dieser sechs wichtigen **Phasen im Schreibprozess** eine **Übersichtskarte** mit verständlichen Erläuterungen und Tipps. Diese Karten helfen den Kindern dabei, über das Schreiben eigener Geschichten ihre **Schreibkompetenzen** zu erweitern und zu festigen.

Die Kartei ist gezielt darauf abgestimmt, die Kinder bei der **selbstständigen Gestaltung** ihres gesamten Schreibprozesses zu begleiten und unterstützt Sie als Lehrerin oder Lehrer dabei, den von der Kultusministerkonferenz festgeschriebenen **Bildungsstandards** für das Verfassen von Texten gerecht zu werden.

Die Bildimpulse, die die Kinder als **Schreibanregungen** für ihre eigenen Texte nutzen können, umfassen insgesamt 42 **Bildkarten** zu 24 **Handlungsorten** und je 48 **Figuren** und **Gegenständen** (vgl. die Übersicht am Ende der Lehrerhinweise).

Passend zu den Bildern gibt es auf der Rückseite jeder Karte eine **Sammlung beschreibender Wörter** (verschiedene Wortarten). Bei den Handlungsort-Karten laden zudem jeweils drei unterschiedliche **Textanfänge** zum Weiterschreiben ein und berücksichtigen dabei verschiedene Textsorten. Bei den Karten mit Figuren und Gegenständen stehen die Bezeichnungen zusammen mit ihren bestimmten und unbestimmten Artikeln sowie in der Mehrzahl (der/die/das, ein/e, viele) den Kindern als Muster zur Verfügung.

Die Arbeit mit der Kartei kann – je nach Bedarf – in ganz unterschiedlichen Konstellationen und Situationen stattfinden: allein, gemeinsam mit einem Partner oder einer Partnerin, gemeinsam in einer Gruppe mit anderen Kindern, gemeinsam mit der Lehrerin oder dem Lehrer in der gesamten Lerngruppe; in einer freien Arbeits- oder Schreibzeit, im Fachunterricht oder während einer direkten Lernbegleitung.

Eingesetzt werden kann die Kartei ganz unterschiedlich, beispielsweise:

- als Anregung beim Schreiben eigener Texte,
- als Hilfe bei einem gezielten Überarbeitungsauftrag für einen schon fertigen Text,
- als Unterstützung bei der gemeinsamen Erarbeitung einer Methode oder
- beim Erstellen der Schulzeitung.

Die Kartei „Texte schreiben“ ist nicht dazu gedacht, von vorne bis hinten „durchgearbeitet“ zu werden. Nicht jedes Kind braucht Anregungen in Form von Bild und/oder Text auf der Suche nach einer Schreibidee, nicht jeder Text muss vorgestellt oder veröffentlicht werden – gerade diese flexible Handhabung und die vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten der Kartei können den Kindern dabei helfen, ein Bewusstsein für den eigenen Schreibprozess zu entwickeln.

Die Schreibphasen-Karten

Diese Karten sind jeweils doppelt vorhanden, damit gleichzeitig mehrere Kinder mit der Kartei an ihren Texten arbeiten können. Auf den Karten finden die Kinder konkrete Tipps, wie sie die Kartei nutzen können, aber auch allgemeine Hinweise zu den Phasen des Schreibprozesses.

Texte schreiben – Ideen für Geschichten

1 Eine Schreib-Idee finden

Mit dieser Kartei kannst du spannende Geschichten erfinden – allein oder mit anderen gemeinsam.


- 1 Wähle zuerst einen **Handlungsort** aus.



Du kannst dich nicht entscheiden? Oder du möchtest dich überraschen lassen? Dann kannst du auch ohne hinzuschauen einfach eine Karte ziehen.

Jetzt weißt du schon, wo deine Geschichte spielen soll, z. B. am Meer, im Wald oder auf dem Dachboden.

- 2 Welche **Figuren** sollen in deiner Geschichte vorkommen? Wähle dir 1–3 Lebewesen aus oder ziehe sie blind aus der Kartei.




© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2015. Verlag für pädagogische Medien (vpm) | Alle Rechte vorbehalten.

Texte schreiben – Ideen für Geschichten

- 3 Nun fehlen dir nur noch die **Gegenstände**, die in deiner Geschichte wichtig sind.

Hat Paul eine Schatzkarte gefunden?
Ist jemand verletzt und braucht ein Pflaster?
Wird ein Taschenmesser gebraucht?
Hat jemand sein Geld verloren?
Besitzt jemand einen Zauberstab?


Wähle aus oder lass dich überraschen!



Sicher hast du nun schon gute Ideen für eine Geschichte im Kopf.

4 Du weißt noch nicht genau, wie deine Geschichte beginnen soll? Dann schau auf die Rückseite deiner **Handlungsort-Karte**.

Dort stehen Sätze, mit denen du starten kannst. Außerdem findest du dort ganz viele Wörter. Manche davon kannst du vielleicht für deine Geschichte gebrauchen.



© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2015. Verlag für pädagogische Medien (vpm) | Alle Rechte vorbehalten.

Texte schreiben – Ideen für Geschichten

2 Einen Text planen

Lege deine ausgewählten Bilder aus der Schreibkartei vor dich auf den Tisch.

Nimm einen Zettel und schreibe auf, was dir schon zu deiner Geschichte einfällt.

Es gibt ganz unterschiedliche Möglichkeiten, deine Schreib-Idee weiter auszuspinnen, hier einige Beispiele:

- **Ordne** die Figuren und Gegenstände so, wie sie in deiner Geschichte vorkommen könnten.
- Welche Figuren hast du ausgewählt? Wie sollen sie heißen? Welche **Eigenschaften** sollen sie haben? Auf der Rückseite der Figuren-Karten findest du ein paar Wörter, die du vielleicht gebrauchen kannst.
- Welche Gegenstände liegen vor dir? Wofür kannst du sie in der Geschichte brauchen? Auf der Rückseite der Gegenstandskarten stehen die passenden Nomen mit ihren Begleitern (Artikeln).
- **Erzähle** anderen Kindern von deinen Schreib-Ideen.

© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2015. Verlag für pädagogische Medien (vpm) | Alle Rechte vorbehalten.

Texte schreiben – Ideen für Geschichten

• Willst du eine Geschichte schreiben, in der auch **Unwirkliches** passiert, wie z. B. in einem Märchen, einer Zauber- oder Feen-Geschichte oder einer anderen Fantasie-Geschichte?


• Oder willst du eine **reale Geschichte** zu einem bestimmten Thema schreiben? Dann schreibst du alles so auf, wie es auch wirklich stimmt. Vorher solltest du dich in Büchern oder im Internet zu deinem Thema informieren.

• Überlege, **wann** sich deine Geschichte zugetragen hat: Schon vor langer Zeit? (Etwa im Mittelalter oder vor 100 Jahren oder als deine Eltern noch klein waren?) Oder soll deine Geschichte in der jetzigen Zeit spielen? Du kannst dir auch eine Zukunfts-Geschichte ausdenken.

TIPP *

Ein Ideen-Netz

- Zeichne dir ein Ideen-Netz.
- In die Mitte schreibst du ein besonders wichtiges Wort für deine Geschichte, z. B. Ritter, Geheimnis, Piraten, Prinzessin, Dinosaurier, Fahrrad, Bootsunfall, Nacht ...
- Male einen Kreis mit Strahlen um dein Wort.
- An die Strahlen malst du Felder für Wörter, die dir noch zum Thema einfallen.



© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2015. Verlag für pädagogische Medien (vpm) | Alle Rechte vorbehalten.


Texte schreiben – Ideen für Geschichten

3 Einen Entwurf schreiben

Auch berühmten Schriftstellern gelingen die Geschichten nicht sofort – sie schreiben immer zuerst einen Entwurf und überarbeiten ihn dann.

Damit das Überarbeiten leichter geht, kannst du z. B. in deinem Schreibheft jede 2. Zeile **frei lassen**.

Oder du faltest vor dem Schreiben die Heftseiten in der Mitte und schreibst jeweils nur auf eine Hälfte der Seite.




Eine Geschichte zu schreiben ist nicht so einfach. Wenn die Geschichte gut werden soll, muss man sich immer wieder mit anderen beraten. Und man muss den Text immer wieder verändern, bis man nichts mehr findet, was man besser machen könnte. Auch beim lauten Lesen soll der Text gut klingen.

Du wirst in deinem Text später bestimmt noch etwas durchstreichen, umstellen und ergänzen. Denke deshalb von Anfang an daran, dass du dafür Platz brauchst.

© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2015, Verlag für pädagogische Medien (vpm) | Alle Rechte vorbehalten

Texte schreiben – Ideen für Geschichten



Hier siehst du ein **Beispiel** für das Überarbeiten.

Eine Schülerin hat eine Geschichte über ein Pferd geschrieben.

Die Lehrerin hat ihr dann auf einem kleinen Zettel Tipps gegeben.

Mithilfe der Tipps hat die Schülerin ihren Text überarbeitet.

© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2015, Verlag für pädagogische Medien (vpm) | Alle Rechte vorbehalten

Texte schreiben – Ideen für Geschichten


4 Einen Text überarbeiten

1 Über diese Fragen solltest ihr in der Schreibkonferenz gemeinsam nachdenken:

- Steht alles Wichtige im Text, damit man ihn gut **verstehen** kann?
- Kann man sich gut **vorstellen**, was in der Geschichte passiert?
- Sind die **Wörter passend** gewählt?
- Klingt der Text **interessant** oder eher **langweilig**, weil z. B. manche **Wörter** oder die **Satzanfänge** oft **wiederholt** werden?
- Ist die **Sprache korrekt**?
- Ist die **Überschrift** gut gewählt?

Wenn du einen Text geschrieben hast, der von anderen gelesen werden soll, solltest du ihn vorher überarbeiten.

Nutze am besten eine **Schreibkonferenz**: Bitte zwei oder drei andere Kinder, dir bei der Überarbeitung zu helfen. Wenn man einen Text von jemand anderem liest, merkt man leichter, wie er noch besser verständlich und leichter zu lesen gemacht werden kann. Einer von euch liest zu Beginn den Text laut vor. Dann hört man auch, ob er gut klingt.



© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2015, Verlag für pädagogische Medien (vpm) | Alle Rechte vorbehalten

Texte schreiben – Ideen für Geschichten

2 Schreibe dir die Vorschläge der anderen Kinder auf. Überlege dir, ob du sie in deiner Geschichte nutzen willst.

3 Hast du deinen Text überarbeitet und bist du mit ihm zufrieden? Dann muss noch die Rechtschreibung überprüft werden!

Dabei helfen die folgenden Fragen:

- Steht am Ende von jedem Satz ein **Satzschlusszeichen** (.,!?)?
- Ist jeder **Satzanfang** groß geschrieben?
- Sind alle **Nomen** groß geschrieben?
- Bist du bei manchen Wörtern unsicher, ob sie so richtig geschrieben sind?

Wenn das Nachdenken (**verlängern**, an die **Wortfamilie** denken ...) nicht hilft, schau im **Wörterbuch** nach.

HINWEIS

Willst du deinen Text **andern vorstellen**?
→ Karte 5: Einen Text veröffentlichen
→ Karte 6: Einen Text vorstellen

4 Wenn du denkst, dass nun alles richtig ist, lass den Text noch von deiner Lehrerin oder deinem Lehrer **kontrollieren**. Danach kannst du dir Gedanken machen, wie du deinen Text weiter bearbeiten möchtest.

© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2015, Verlag für pädagogische Medien (vpm) | Alle Rechte vorbehalten

Texte schreiben – Ideen für Geschichten

5 Einen Text veröffentlichen

Diese Geschichte haben vier Kinder gemeinsam geschrieben und überarbeitet. Dann haben sie den korrigierten Text mit dem Computer abgeschrieben.

Den ausgewählten Handlungsort, die Figuren- und die Gegenstandskarten haben die Kinder kopiert und zu ihrem Text geklebt.

Nun können die Leser und Leserinnen sehen, wie der Text entstanden ist.



© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2015, Verlag für pädagogische Medien (vpm) | Alle Rechte vorbehalten

Texte schreiben – Ideen für Geschichten

1 Du kannst den fertigen Text auch z. B.

- in deiner besten Schrift abschreiben und ein **Bild** dazu malen,
- die **Schrift** besonders gestalten, z. B. den ersten Buchstaben sehr groß und bunt schreiben,
- die **Überschrift** stempeln,
- den Text mit dem **Computer** schreiben und verschiedene Schriftarten, Schriftgrößen und Schriftfarben ausprobieren, wichtige Wörter hervorheben und schauen, wie der Text besonders schön und übersichtlich aussieht.

2 Wo soll dein Text veröffentlicht werden?

- Soll er an der **Wand** im Klassenzimmer aufgehängt werden?
- Macht ihr in eurer Klasse ein **gemeinsames Buch** mit Texten von allen Kindern für die Klassenbibliothek?
- Soll dein Text in der **Schülerzeitung** veröffentlicht werden?
- Willst du den Text im **Internet** veröffentlichen, z. B. auf der Internetplattform deiner Schule?

© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2015, Verlag für pädagogische Medien (vpm) | Alle Rechte vorbehalten

Texte schreiben – Ideen für Geschichten

6 Einen Text vorstellen

Lies den Text mehrmals laut und deutlich für dich:


- Zuerst liest du die Überschrift.
- Am Ende vom Satz machst du eine kleine Pause.
- Bei einem **Punkt** geht die Stimme etwas nach unten – bei einem **Fragezeichen** nach oben.

Wenn dir das schon gut gelingt und du dich sicher fühlst, lies den Text **zur Probe** jemand anderem vor.

Wenn du deine Geschichte dann der ganzen Klasse vorliest, kannst du die Bilder aus der Kartei zeigen, die du ausgewählt hast.

So kannst du den anderen Kindern deinen Text vorstellen:

- 1** Du kannst deine Lehrerin oder deinen Lehrer bitten, ihn für dich **vorzulesen**.
- 2** Wenn du dich schon **selber** traust, solltest du das **Vorlesen** vorher üben. Rechts stehen Tipps dazu:



© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2015, Verlag für pädagogische Medien (vpm) | Alle Rechte vorbehalten

Texte schreiben – Ideen für Geschichten

3 Wenn deine Geschichte in einem Geschichten-Buch veröffentlicht ist oder im Klassenraum an der Wand hängt, kannst du dir **Fragen** zu deiner Geschichte ausdenken, z. B. „Was war in der Schatztruhe in der Dachkammer?“

Dann bekommst du heraus, wer deine Geschichte schon gelesen hat. Vielleicht haben auch andere Kinder dann Lust, deine Geschichte zu lesen.

4 Wenn sich viele Kinder solche Fragen zu ihren Geschichten ausdenken, könnt ihr sie an einer **Pinn-Wand** sammeln.

5 Man kann auch ein **Ratespiel** daraus machen und auch noch die Überschriften der Geschichten an die Pinn-Wand hängen. Dann kann man versuchen herauszufinden, welche Frage zu welcher Überschrift passt.

TIPP *

Ihr könnt auch eine **Autorenlesung** veranstalten, bei der alle Kinder ihre Geschichte vorlesen.

Als Publikum könnt ihr euch Eltern, Geschwister, Großeltern oder auch eine andere Klasse einladen.

© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2015, Verlag für pädagogische Medien (vpm) | Alle Rechte vorbehalten

Die Handlungsort-Karten

Auf der Rückseite der Handlungsort-Karten finden die Kinder **drei unterschiedliche Textanfänge**, sowie 26 „Ort-Wörter“, die sie für ihre eigenen Geschichten verwenden können – sofern sie zusätzlich zum Bild noch weitere Anregungen benötigen. Die Textanfänge können als Einstieg in verschiedene, thematisch zum Handlungsort passende Texte unterschiedlicher Textformen genutzt werden. In der **Wortsammlung** stehen alle Nomen gemeinsam mit ihrem Artikel. Weiterhin sind die Begriffe aus verschiedenen Wortarten ausgewählt, sodass die Kinder sich bei der Anwendung der Wörter in ihrer Geschichte grammatikalisch und orthografisch an den Mustern auf der Karteikarte orientieren können.



der Wald
Handlungsort
H1

So könnte deine Geschichte beginnen:

Es war einmal ein dunkler, tiefer Wald ...

Gestern haben wir einen Ausflug in den Wald gemacht. Dort haben wir ...

Im Wald leben viele Tiere ...

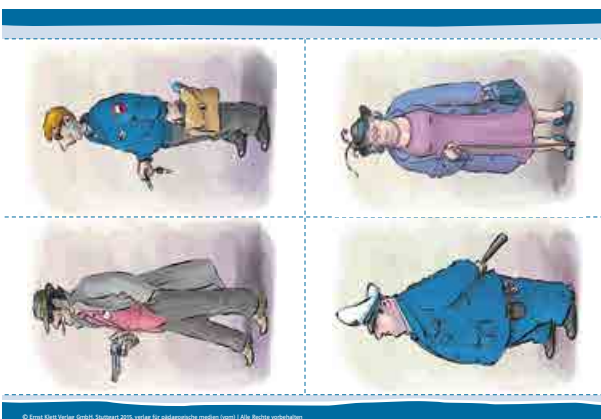
Wald-Wörter	der Pilz	der Hirsch	die Höhle
der Ast	verlaufen	stolpern	der Fuchsbau
der Tannenzapfen	der Wolf	die Lichtung	modrig
finster	das Hexenhaus	der Käfer	feucht
das Moos	die Fichte	das Eichhörnchen	dicht
die Buche	düster	die Eule	der Sonnenstrahl
dunkel	die Borke	der Zweig	...

© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2015, Verlag für pädagogische Medien (vpm) | Alle Rechte vorbehalten

Die Figuren-Karten

Auf den Figuren-Karten befinden sich jeweils die Abbildungen vier unterschiedlicher Lebewesen. Hierbei sind, wie auch bei der Auswahl der Handlungsorte und Gegenstände für diese Kartei, absichtlich ganz unterschiedliche „Typen“ ausgewählt worden, die sowohl geschlechtsspezifische Interessen abdecken können oder aber diesbezüglich eher neutral anmuten. Auf der **Rückseite** der Figuren-Karten finden die Kinder musterhaft den passenden Begriff zum abgebildeten Lebewesen jeweils mit bestimmtem und unbestimmtem Begleiter, sowie in der Mehrzahl. Zusätzlich gibt es oftmals konträre **Beschreibungsvorschläge**, die den Kindern helfen können, einen Charakter für ihre Figur zu entwerfen.

Die Figuren-Karten sind so angelegt, dass sie zu vier Einzelkärtchen zerschnitten werden können. Damit die Einzelkärtchen möglichst nicht verlorengehen, empfiehlt es sich, sie zusammen in einem Umschlag in der Karteibox aufzubewahren.



Figuren

F19

die Frau
eine Frau
viele Frauen

Vielleicht ist die Frau ...
streng?
elegant?
wohlhabend?
eine Tante?
zu Besuch? ...

F17

der Buschner
ein Buschner
viele Buschner

Vielleicht ist der Buschner ...
verheiratet?
ein Rennfahrer?
witzig?
ein Reisesüßhörer? ...

F20

der Polizist
ein Polizist
viele Polizisten

Vielleicht ist der Polizist ...
geduldig?
unzufrieden?
kurzsichtig?
mein Freund und Helfer? ...

F18

der Gaurner
ein Gaurner
viele Gaurner

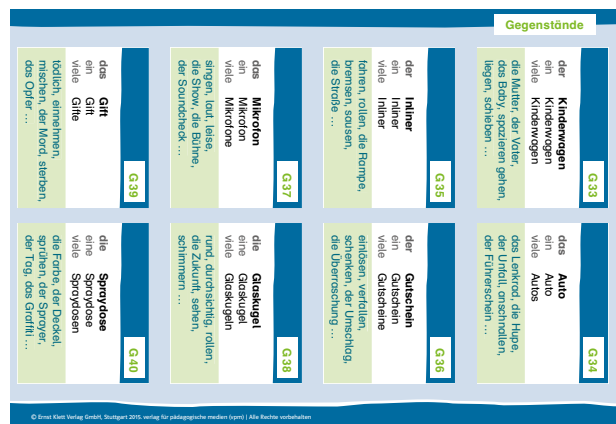
Vielleicht ist der Gaurner ...
eitel?
der Boss?
clever?
stadtbekannt?
ein Schauspieler? ...

© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2015, Verlag für pädagogische Medien (vpm) | Alle Rechte vorbehalten

Die Gegenstände-Karten

Auf den Gegenstände-Karten befinden sich jeweils die Abbildungen acht unterschiedlicher Gegenstände. Auf der **Rückseite** der Karten finden die Kinder musterhaft den passenden Begriff zum abgebildeten Gegenstand jeweils mit bestimmtem und unbestimmtem Begleiter, sowie in der Mehrzahl. Eine kleine Sammlung von Wörtern, die zum Gegenstand passen, kann als Anregung für die Beschreibung seines Aussehens oder seiner Funktion hilfreich sein.

Die Gegenstände-Karten können zu acht Einzelkärtchen zerschnitten werden. Diese sollten, genau wie die Figuren-Karten, in einem Umschlag in der Karteibox aufbewahrt werden, damit sie nicht verloren gehen können.



Übersicht über alle Handlungsorte, Figuren und Gegenstände

1) Handlungsorte

H 1	der Wald	H 13	das Feuer
H 2	der Höhleneingang	H 14	die Villa
H 3	das Kaufhaus	H 15	der Bauwagen
H 4	der Hafen	H 16	der Dachboden
H 5	die U-Bahn	H 17	das Schlossmuseum
H 6	die Burgruine	H 18	die Fußballkarten (vor dem Stadion)
H 7	der Zeltplatz	H 19	der Reitstall
H 8	die Raststätte	H 20	die Zauberstube
H 9	der Fußballplatz	H 21	die Schneelandschaft
H 10	der Strand	H 22	der Zirkus
H 11	die Geisterbahn	H 23	das Piratenschiff
H 12	das Ufo	H 24	das Wolken Schloss

2) Figuren

F 1	das Mädchen (1)	F 25	der Indianer
F 2	das Mädchen (2)	F 26	der Cowboy
F 3	der Junge (1)	F 27	die Katze
F 4	der Junge (2)	F 28	der Fotograf
F 5	der Bodybuilder	F 29	der Pirat
F 6	die junge Frau	F 30	der Roboter
F 7	der Joker	F 31	das Marsmännchen
F 8	der Hund	F 32	die Vampirin
F 9	der Feuerwehrmann	F 33	der Tiger
F 10	das Skelett	F 34	der Elefant
F 11	der Sanitäter	F 35	das Pferd
F 12	der Schiedsrichter	F 36	der Drache
F 13	der Astronaut	F 37	die Messerwerferin
F 14	der Motorradfahrer	F 38	der Zauberer
F 15	das Monster	F 39	die Hexe
F 16	der Fußballspieler	F 40	die Fee
F 17	der Busfahrer	F 41	die Reiterin
F 18	der Gauner	F 42	die Ninja-Kämpferin
F 19	die ältere Frau	F 43	das Diskomädchen
F 20	der Polizist	F 44	der Ritter
F 21	das Gespenst	F 45	das Baby
F 22	der Obdachlose	F 46	die Artistin
F 23	der Wissenschaftler	F 47	die Skiläuferin
F 24	der Reporter	F 48	der Riese

3) Gegenstände

- | | |
|--------------------------|-----------------------------|
| G 1 das Handy | G 25 die Standuhr |
| G 2 die Flaschenpost | G 26 die Schatztruhe |
| G 3 das Ruderboot | G 27 die Rettungsweste |
| G 4 das Taschenmesser | G 28 der Fußball |
| G 5 das Seil | G 29 der Pokal |
| G 6 die Taschenlampe | G 30 das Geld |
| G 7 die Narrenkappe | G 31 die Kamera |
| G 8 die Schatzkarte | G 32 das Floß |
| G 9 die Tasche | G 33 der Kinderwagen |
| G 10 die Schriftrolle | G 34 das Auto |
| G 11 der MP3-Player | G 35 der Inliner |
| G 12 das Fahrrad | G 36 der Gutschein |
| G 13 die Fahrkarte | G 37 das Mikrofon |
| G 14 der Zauberstab | G 38 die Glaskugel |
| G 15 das Skateboard | G 39 das Gift |
| G 16 der Schlüssel | G 40 die Spraydose |
| G 17 der Schraubendreher | G 41 der Hexenkessel |
| G 18 das Mikroskop | G 42 der Hexenbesen |
| G 19 der Gameboy | G 43 das Hufeisen |
| G 20 die Geldbörse | G 44 der Sattel |
| G 21 der Computer | G 45 die Angel |
| G 22 der Kompass | G 46 der Erste-Hilfe-Kasten |
| G 23 das Motorrad | G 47 das Brot |
| G 24 der Schlüsselbund | G 48 die Flasche |