



Riri, die Zwergmaus(=02_KG)

Werner Senn

1 Textmuster

Gespräch führen (fiktional)

2 Ziele

Diese Musteraufgabe hat grundsätzlich zwei Ziele:

- Die Kinder stellen sich einen Ort für ihre Geschichte ganz genau vor.
- Die Kinder erzählen ein Abenteuer, das Riri an diesem Ort erlebt.

Diese Musteraufgabe fokussiert den **Ort einer Handlung**. Orte als Schauplätze der Handlung bieten in einer Geschichte wichtige Impulse. Ist der Ort spannungsgeladen, kann dies wesentlich dazu beitragen, eine spannende Geschichte zu erzählen.

Das zweite Element dieser Musteraufgabe ist die **Handlung**, das Abenteuer selbst, das Riri an diesem Ort erlebt. Es handelt sich dabei um eine Reihengeschichte, die immer gleich beginnt und gleich endet. Die Zwergmaus Riri zieht aus, um in ihrem gefalteten Papierschiffchen die Welt zu entdecken. Sie segelt übers Meer, es kommt ein Sturm auf, der das Bötchen durchschüttelt. Der Sturm treibt Riri irgendwo an Land. Dort erlebt sie ein Abenteuer. Anschliessend segelt sie wieder in die Welt hinaus. Dieser Rahmen ermöglicht es, verschiedene Geschichten wie in einer Serie zu erzählen. Er hilft den Kindern eine Geschichte anzufangen und sie wieder abzuschliessen.

Im mündlichen Erzählen, das sich an diesen beiden Elementen orientiert, kommen wichtige Vorgängerfähigkeiten des Schreibens zum Einsatz, auf denen die Schreibentwicklung dann aufbauen kann.

3 Stufe

Kindergarten

4 Aufgabe

Die Aufgabe besteht aus fünf Schritten (vgl. A: Übersicht über den Ablauf des Geschichtenspiels), in denen

die Kinder sich einen Ort vorstellen und sich ein Abenteuer ausdenken, das Riri an diesem Ort erlebt. Im gemeinsamen Erzählen präsentieren sie sich dann anschliessend die verschiedenen Episoden dieser Reihengeschichte von Riri, der Zwergmaus.

Fragen zu Ort und Handlung unterstützen sie bei dieser Vorstellungsbildung. Deshalb bilden die angebotenen Fragen einen wichtigen Kern des Unterstützungsmaterials (vgl. Material B und C), das die Lehrperson den Kindern in ihren Beispielen in angemessener Form anbietet. In dieser Aufgabe durch Musterbildung und zusätzlich in Form einer Gedankenreise.

Folgendes **Material** steht zur Verfügung:

A: Übersicht über den Ablauf des Geschichtenspiels

B: Leitfragen, um sich den Ort genau vorzustellen

C: Leitfragen, um sich die Handlung genau vorzustellen

D: Ortskarten

5 Das Geschichtenspiel

Das Geschichtenspiel findet im Kreis statt. Es handelt sich dabei um ein Erzählen einer Reihengeschichte.

Unterstützung durch Leitfragen

Das Unterstützungsmaterial der Leitfragen wird den Kindern von der Lehrperson adaptiv angeboten, dort wo Unterstützung nötig ist (vgl. Material B und C: Leitfragen). Die Lehrperson verwendet in ihren Beispielen ebenfalls Leitfragen, damit die Kinder Muster erhalten, wie sie die Fragen selbst einsetzen können. Zudem werden sie in einer Gedankenreise eingesetzt, damit die Kinder ihre Fantasie entwickeln können.

Diese Leitfragen können auf A5-Karten kopiert werden und bei der Einführung und später als Gedächtnisstütze immer wieder eingesetzt werden.

Durchführung

Zur Vorbereitung stellt die Lehrperson aus Karton die Zwergmaus Riri und faltet ein Papierschiff. Sie legt ein grosses blaues Tuch in die Mitte des Kreises, darauf kommt das Boot mit der Zwergmaus, die gut am Boot befestigt ist, damit sie nicht herausfällt. Zudem sollte eine Kartonröhre als Fernrohr vorhanden sein. Es dient im Kreis als Zeichen, wer am Sprechen ist, und hilft den

Kindern, den Ideenfindungsprozess zu verlangsamen und sich auf etwas zu fokussieren.

Das Geschichtenspiel besteht aus folgenden Schritten:

A Schritt 1: Die Geschichte von Riri, der Zwergmaus

Die Kindergartenklasse ist im Kreis versammelt. Die Lehrperson erzählt die Geschichte von Riri, die auszog, um in ihrem gefalteten Papierschiffchen die Welt zu entdecken.

Grundsätzlich kann auch eine andere Rahmengeschichte verwendet werden, die eventuell ein aktuelles Thema der Kindergartenklasse aufnimmt. Die Geschichte sollte so beschaffen sein, dass sie immer denselben Anfang und dasselbe Ende hat. So bildet sie einen festen Rahmen mit demselben Aufbau. Das folgende Beispiel soll zeigen, wie die Lehrperson ein Muster für eine solche Reihengeschichte bietet. Die Lehrperson stellt zudem Leitfragen zur Verfügung, um die Kinder in die Geschichte zu involvieren (kursiv gedruckt). Je nachdem, wie weit die Klasse ist, wird mithilfe der Antworten der Kinder die Geschichte von Riris Abenteuer gemeinsam weitererzählt. Mit dem Fernrohr kann sie jeweils die Aufmerksamkeit der Kinder auf einen bestimmten Aspekt lenken und die Geschichte verlangsamen.



Abb.1: Der Sturm kommt auf.

„Schaut euch das kleine Schiffchen an. Es schwimmt ganz allein auf dem weiten Meer. Uh, habt ihr gesehen, es sitzt ja jemand in diesem Boot ... (richtet das

Fernrohr auf die Maus). Wer könnte dies wohl sein, der es wagt, ganz allein aufs Meer hinaus zu segeln? (Antworten der Kinder sammeln) Es ist ja eine Maus. *Kommt, rufen wir gemeinsam die Maus.* (gemeinsam rufen) «Hallo! Hallo Maus!»

Fragen wir sie doch mal, wer sie ist: «Hallo. Wer bist du?» – «Ich? Meint ihr mich? Kennt ihr mich den nicht? Ich bin die grosse Zwergmaus Riri. Und ich bin Kapitän auf diesem Schiff!» – «Ah, hallo Riri! Das ist aber ein schönes Schiff!»

Wir könnten Riri doch noch weitere Fragen stellen. Was möchtet ihr wissen?

Die Kinder können Fragen stellen. Die Kinder können Fragen stellen. Die Lehrperson formuliert bei Bedarf die Fragen an die Maus und bietet so ein Muster (vgl. Material B). Die Maus beantwortet die Fragen, bis sie die Kinder genügend kennen gelernt haben. Die Maus erzählt:

«Ich segle über alle Meere, weil ich die Welt entdecken will!»

Die Lehrperson imitiert darauf fernes Donnerrollen und Blitze, die einschlagen. Sie fordert alle Kinder auf, das Tuch zu ergreifen und dieses langsam zu bewegen, dann immer schneller (vgl. Abb. 1). Das Boot wird von den Wellen hin- und hergeworfen.

Oh, hört einmal. Ein Gewitter zieht auf. «Riri, halt dich nur gut fest, das kann ganz heftig werden!» *Kommt, wir rufen der Maus zu, dass sie sich gut festhalten soll.* Das ist ja ein richtiger Sturm! Schaut, wie es das kleine Bötchen hin- und herwirft. *Wo treibt das Gewitter das Schiffchen hin?*

Durch das Fernrohr schaut die Lehrperson auf die Maus (vgl. Abb. 2). Sie fokussiert damit das Geschehen auf die Maus und den Ort.

Jetzt ist der Sturm vorbei. *Wo ist Riri gelandet? Seht ihr es? (richtet das Fernrohr auf die Maus).* Ah, ich seh etwas. *Was ist das genau?* Das muss eine Kirchturmspitze sein! Ganz zuoberst auf dem Turm ist Riri gelandet. *Wollt ihr wissen, wie es dort ausschaut?* Im Turm hat es Glocken. Eine ganz grosse, eine mittlere und eine ganz kleine.

Die Lehrperson stellt sich noch einige Fragen zum Ort (vgl. Material B: Leitfragen zum Ort), die sie dann beantwortet, indem sie durch das Fernrohr schaut, bis

alle eine genaue Vorstellung des Orts haben. Sie motiviert die Kinder ebenfalls Fragen zu stellen. Danach beginnt sie, sich Fragen zur Handlung zu stellen (vgl. Material C: Leitfragen zur Handlung).

Was passiert nun? Was wird wohl Riri dort erleben? Was macht denn nun die Maus mit der grössten Glocke?

Die Lehrperson hält das Fernrohr in der Hand und beginnt zu erzählen.

Sie klettert hinauf bis ganz oben und saust wie auf einer Rutschbahn die Glockenwand hinunter. Wenn das nur gut geht ...

Riri hat Glück gehabt! Sie landet in ihrem Bötchen und segelt wieder davon ins Meer hinaus.

Das Schiffchen wird wieder in die Mitte des Tuchs gestellt. Je nach Kindergartenklasse kann nun noch eine weitere Geschichte als Muster folgen, die mithilfe der Fragen gemeinsam entwickelt wird. Es kann auch direkt in eine Reflexionsphase übergeleitet werden.



Abb. 2: Die Maus Riri auf weitem Meer.

Die Lehrperson lenkt die Aufmerksamkeit der Kinder wiederum auf die Fragen. Dazu kann sie die Karten mit Symbolen verwenden (vgl. Material B und C: Leitfragen). Dann leitet sie zur Ideenfindungsphase in der Gedankenreise über.

Wohin treibt es die Maus Riri diesmal? Ein neuer Sturm ist bereits in Anmarsch, wo wird das Bötchen diesmal landen?

B Schritt 2: Gedankenreise

Alle Kinder ziehen ein Ortskärtchen, das die Lehrperson ihnen vorliest. Dies ist der Ort, an dem sie nach dem Sturm mit dem Boot landen. Sie legen sich zur Gedankenreise auf den Boden. Die Lehrperson fordert sie auf, gut zuzuhören. Diejenige die wollen, können die Augen schliessen. Die Lehrperson leitet die Kinder in der Gedankenreise an, sich ihre Figur ganz genau. Die Fragen und Ergänzungen in Material B zum Ort können einen Leitfaden für die Gedankenreise bilden.

Versetzt dich in die Maus Riri. Du bist nun im kleinen Boot. Da, eine Welle wirft dein Bötchen an Land, nun bist du in Sicherheit.

Wo bist du gelandet? Wie heisst der Ort? Es kann auch ein ganz ungewöhnlicher oder ein lustiger Name sein.

Wie sieht es dort aus? Welche Tiere leben dort? Welche Pflanzen wachsen dort? Wie gross ist es dort? Welche Farbe haben die verschiedenen Sachen, die man dort finden kann?

Was ist ganz speziell an diesem Ort?

[...]

Im zweiten Teil der Gedankenreise wird die Handlung der Geschichte entwickelt (vgl. Material C zur Handlung).

Was erlebst du dort? Erlebst du eine Überraschung? Ein Abenteuer? Einen Schrecken? Eine grosse Freude?

Wie geschieht genau?

[...]

Wem begegnest du?

Was kann man dort tun?

Nach der Gedankenreise sollen die Kinder ihren Ort und die Geschichte zeichnen.

C Schritt 3: Zeichnen

Auch dieser Schritt dient dazu, dass die Kinder ihre Vorstellungen konkretisieren. Die Kinder können sich in Gruppen an Tische sitzen und während des Zeichnens miteinander sprechen. Sie sollen sich über ihren Ort austauschen. Das Zeichnen dient in erster Linie dazu, die Ideen aus dem Ideenfindungsprozess der Gedankenreise zu konkretisieren. Es verlangsamt den Ideenfindungsprozess und unterstützt vor allem diejenigen Kinder, die diese Zeit für die Konkretisierung ihrer Ideen benötigen (vgl. Abb. 3).

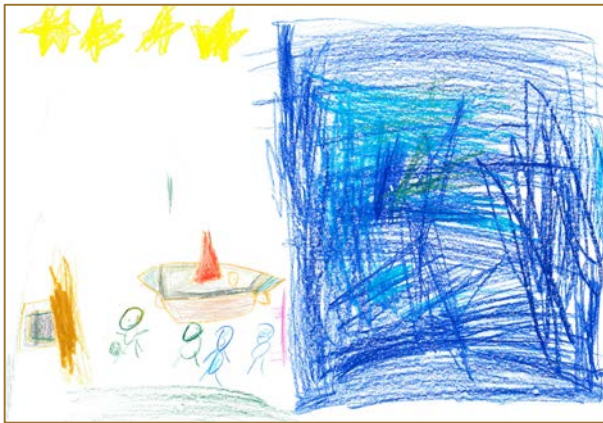


Abb. 3: Fussballplatz am wilden Meer, gezeichnet von Aamod.

Die Lehrperson geht von Kind zu Kind und sucht das Gespräch, insbesondere mit denjenigen Kindern, die bei der Entwicklung des Orts und der Geschichte noch Schwierigkeiten zeigen. Sie fragt nach mit den spezifischen Fragen zum Ort und zur Handlung. Kinder, die bereits etwas schreiben können, beschriften ihre Zeichnung. Die Zeichnung kann später beim Erzählen auch als Erinnerungsstütze dienen.

D Schritt 4: Geschichtenspiel

Das Geschichtenspiel kann dann an einem nächsten Tag beginnen. Es kann am Stück durchgeführt werden oder verteilt auf mehrere Erzählrunden von etwa drei Episoden, je nach Anzahl Kinder und Länge der Einzel-



geschichten.

Abb. 4: Riri bei einem Mädchen in Amerika, mit dem sie Memory spielt, gezeichnet von Swaha.

Es beginnt im Kreis. Alle halten das Tuch. Wieder kommt ein Sturm, der das Schiffchen hin- und herwirft. Der Sturm treibt das Boot mit Riri irgendwo an Land. Wo ist sie gelandet? Die Lehrperson erzählt eine kurze zweite Episode der Geschichte, die als weiteres Muster

dient. Dann reicht sie einem Kind das Fernrohr. Das Kind beschreibt seinen Ort und erzählt anschliessend seine Riri-Geschichte.

Swaha erzählt die Geschichte von Riri in Amerika (vgl. Abb. 4):

Sie trifft dort ein Mädchen, mit dem sie Memory spielt. Dann kommt eine giftige Maus, die frisst einen giftigen Käse. Riri sagt: Nein, ich möchte nicht essen, und rennt zurück ins Boot.

Die Lehrperson stellt bei Bedarf unterstützende Fragen, damit die Geschichte angereichert wird. Sie weist dabei immer wieder auf die an der Wand hängenden Fragen. Auch die andern Kinder können nachfragen. Dann kommt wieder der Sturm und treibt das Papierschiffchen ins nächste Abenteuer. Das Kind gibt das Fernrohr einem Kind weiter, das nun seine Riri-Geschichte erzählt.

Nach jeder Erzählung zeigen die Erzählerinnen und Erzähler den andern ihre Zeichnung, eventuell gibt es dazu noch Nachfragen oder Kommentare.

E Schritt 5: Gemeinsamer Abschluss

Jede Erzählrunde wird mit einem gemeinsamen Abschluss einer kurzen Rückmelderrunde beendet. Dabei können die einzelnen Geschichten kurz besprochen und gewürdigt werden. Wo war Riri überall? Was hat sie alles erlebt? Die Zeichnungen und die Leitfragen helfen dabei, auf die einzelnen Geschichten nochmals einzugehen und sich die Stationen der Reise vor Augen zu führen. Die Kinder können auch kurz rückmelden, welcher Ort und welche Geschichte ihnen gefallen haben und warum. Die Zeichnungen werden anschliessend der Reihe nach aufgehängt.

Differenzieren

Die Aufgabe fokussiert Spiel- und Erzähllust. Dabei kann je nach Stand der Kinder unterschiedlich vorgegangen werden:

- Die gemeinsame erste Erzählrunde wird ausgebaut und bildet den Hauptteil des Geschichtenspiels (Variante 2, siehe Material A). Dies bedeutet, dass die verschiedenen Episoden gemeinsam erfunden werden. Das Fernrohr dient dabei als Zeichen, wer erzählt. Wer durch das Rohr schaut, kann die Geschichte verlangsamen und nachdenken, wie die Geschichte weitergeht. In dieser Situation könne auch die Leitfragen eingesetzt werden, von der

Lehrperson oder von den andern Kindern. So kann eine Geschichte angereichert werden. Dadurch können diejenigen Kinder, die noch wenig Erfahrung im Fantasieren haben, wirkungsvoll unterstützt werden.

- Kinder mit wenig Erzählerfahrung brauchen vermehrt Muster des Erzählens. Dann ist es sinnvoll, im gemeinsamen ersten Erzählschritt mehrmals eine Mustergeschichte anzubieten. Nach der Gedankenreise erzählen sich die Kinder zu zweit ihre Ideen und Geschichten. Sie können sich dabei gegenseitig Fragen zum Ort und zur Handlung stellen, die sie anschliessend gemeinsam beantworten. Die Lehrperson unterstützt bei Bedarf ebenfalls mithilfe der Fragen oder fordert die Kinder auf, selber Fragen zu stellen. Zu zweit entwickeln sie dann eine gemeinsame Geschichte.
- Eine wesentliche Differenzierungsmöglichkeit besteht in der Begleitung der Kinder. Einzelne brauchen insbesondere beim Zeichnen, wo die Geschichte Form annimmt, noch grosse Aufmerksamkeit und Unterstützung durch Nachfragen. Diese unterstützenden Leitfragen sollen differenzierend eingesetzt werden.

6 Die Kindergartenklasse als Ort der literalen Praxis

Bereits im Kindergarten ist die Klasse ein Ort einer literalen sozialen Praxis (vgl. z. B. Dehn 2013). Die Kinder erfahren den sozialen Austausch und lernen soziale Formen dieses Austauschs.

Geschichten und Geschichtenerzählen bilden dabei den wesentlichen Baustein. Auch das Geschichtenspiel mit einer Rahmengeschichte ist eine spezifische Form des Erzählens und Erfindens. Es ist wichtig, dass viel erzählt wird, dass die Kinder viele Geschichten hören und auch selber ihre Geschichten erzählen können. Gemeinsame Erzählrunden, klassenspezifische Rituale (z. B. ein Anfangsritual, ein Schlussritual, Kerzenlicht etc.), einen Ort, an dem die Geschichten aufbewahrt

werden (z. B. eine schön eingerichtete Klassenbibliothek), einen Ort, wo sich einzelne Kinder zurückziehen können (z. B. eine bequem eingerichtete Lesecke).

Geschichten und Geschichtenerzählen gehören zum Menschsein (vgl. Straub 1998). In Geschichten und im Erzählen werden soziale Wirklichkeiten geschaffen, indem man ein Erlebnis erzählt, erhält es einen Anfang und ein Ende, eine Abfolge, und man „kriegt es auf die Reihe“. Dies illustriert insbesondere die Rahmengeschichte der kleinen Maus Riri. Geschichten und Erzählen sind auch zentral für die Identitätsbildung, einerseits für sich als einzelne Person, indem man beispielsweise erfährt, wie man ein Problem bewältigen kann, wie man es verarbeiten und daran reifen kann. Andererseits stiftet das Erzählen auch Identität für eine Gruppe. Erzählen unterstützt in diesem Sinn auch Gruppenbildung, fördert ein Gemeinschaftsgefühl zwischen den Erzählenden und den Zuhörer/-innen wie auch innerhalb der Zuhörerschaft. Indem immer wieder (dieselben) Geschichten erzählt werden, wird eine Gruppe gestärkt, sei es weil man Teil der erzählten Geschichte ist oder beim Erzählen dabei ist. Wer an den Geschichten teilhaben kann, gehört dazu, es bildet sich eine Gruppenkultur der gemeinsamen Geschichten.

In Geschichten werden auch Traditionen und Wissen weitervermittelt. Jemand, der etwas erfahren hat, gibt seine Erfahrung als Geschichte weiter. Erzählen ist somit auch eine der zentralsten und ganzheitlichsten Formen der Wissensvermittlung.

Literatur

- Dehn, Mechthild (2013): *Zeit für die Schrift – Lesen und Schreiben im Anfangsunterricht*. Berlin. Cornelsen Scriptor.
- Straub, Jürgen (1998): *Erzählung, Identität und historisches Bewusstsein. Die psychologische Konstruktion von Zeit und Geschichte. Erinnerung, Geschichte, Identität 1*. Frankfurt am Main. Suhrkamp.

Materialien

A: Übersicht über den Ablauf des Geschichtenspiels

Variante 1

Das Geschichtenspiel besteht aus folgenden 5 Schritten:

1. **Die Geschichte von Riri, der Zwergmaus:** Im Kreis erzählt die Lehrperson die Geschichte von Riri, die auszog, um in ihrem gefalteten Papierschiffchen die Welt zu entdecken. Sie segelt übers Meer, da kommt ein Sturm, der das Boot durchschüttelt. Der Sturm treibt sie irgendwo an Land. Wo ist sie gelandet? Zuoberst auf einem hohen Turm. Die Lehrperson beginnt, den Ort zu beschreiben. Mithilfe der Leitfragen gestalten die Kinder den Ort gemeinsam aus. Dort erlebt Riri ein Abenteuer, das die Lehrperson (evtl. zusammen mit den Kindern) erzählt. Nach dem Erlebnis segelt Riri in ihrem Papierschiffchen wieder in die Welt hinaus.
2. **Gedankenreise:** Die Kinder legen sich auf den Boden. Eine Gedankenreise beginnt, in der sie sich ihren Ort genau vorstellen. Sie überlegen sich, was Riri an diesem Ort erlebt. Die Lehrperson leitet die Gedankenreise mithilfe der Leitfragen zum Ort und zur Handlung.
3. **Zeichnen:** Die Kinder malen ihren Ort und was Riri dort alles erlebt. Die Lehrperson fragt nach mithilfe der Leitfragen nach.
4. **Geschichtenspiel:** Im Kreis beginnt die Lehrperson mit einer weiteren Geschichte von Riri. Wieder kommt ein Sturm, der das Schiffchen hin- und herwirft. Der Sturm treibt es irgendwo an Land. Wo ist Riri gelandet? Die Lehrperson reicht einem Kind das Fernrohr. Das Kind schaut durch das Fernrohr und beschreibt seinen Ort. Es erzählt anschliessend seine Riri-Geschichte. Die Lehrperson stellt dabei unterstützende Fragen, damit die Geschichte angereichert wird. Die anderen Kinder können ebenfalls nachfragen. Dann kommt wieder der Sturm und treibt das Papierschiffchen weiter ins nächste Abenteuer. Das Kind gibt das Fernrohr an ein nächstes Kind weiter, das nun seine Geschichte erzählt.
5. **Gemeinsamer Abschluss im Kreis:** Wo war Riri überall? Was hat sie alles erlebt? Die verschiedenen Stationen der Reise werden anhand der Zeichnungen und der Leitfragen kurz zusammengefasst und gewürdigt.

Variante 2

Die erste Erzählrunde im Kreis (Schritt 1) kann auch ausgebaut werden, wenn die Kinder noch mehr Zeit für die Musterübernahme brauchen. Dann werden verschiedene Episoden gemeinsam erzählt. Die Lehrperson stellt sich beim Erzählen laufend selbst Fragen, die sie dann beantwortet, indem sie ins Fernrohr schaut. Das Fernrohr hilft, Figur, Ort und Handlung zu fokussieren. Mit der Zeit kann sie das Fernrohr auch weitergeben und ein Kind bitten, eine Frage zu beantworten, um die Geschichte weiterzuerzählen.

B: Leitfragen, um sich den Ort genau vorzustellen

Die Leitfragen dienen dazu, sich den Ort der Handlung genau vorzustellen. Die Fragen in Klammern können bei der Gedankenreise eingesetzt werden.

Wo ist Riri gelandet? (*Ort vorstellen*)

○ **Wo bist du? Wie heisst der Ort?**

(Es kann auch ein lustiger Name sein.)

○ **Wie sieht es dort aus?**

(Welche Tiere leben dort? Welche Pflanzen wachsen dort? Wie gross ist es dort?

Welche Farbe haben die verschiedenen Sachen, die man dort finden kann?)

○ **Was ist ganz speziell an diesem Ort?**

(Hat es dort eine Höhle mit einem Schatz? Einen See zum Baden?

Hat es dort wunderbare Spielzeuge? Gibt es einen geheimen Zauber?

Lebt dort ein Drache oder ein anderes Wesen? Was ist ganz lustig an diesem Ort?)

Fragekarten: Leitfrage 1

Als Erinnerungstütze für die Kinder kann zu jeder Leitfrage etwas Typisches gezeichnet werden.



Wo ist Riri gelandet?

Fragekarten: Leitfrage 2

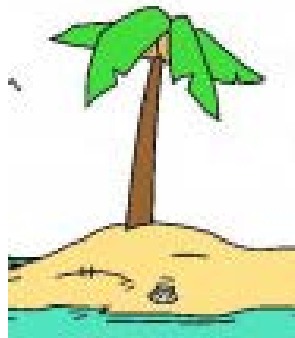
Als Erinnerungstütze für die Kinder kann zu jeder Leitfrage etwas Typisches gezeichnet werden.



Wie sieht es dort aus?

Fragekarten: Leitfrage 3

Als Erinnerungstütze für die Kinder kann zu jeder Leitfrage etwas Typisches gezeichnet werden.



Was ist speziell an diesem Ort?

C: Leitfragen, um sich das Abenteuer genau vorzustellen

Die Leitfragen dienen dazu, sich die Handlung genau vorzustellen. Die Fragen in Klammern können bei der Gedankenreise eingesetzt werden.

Was geschieht dort? (*Handlung vorstellen*)

- **Was erlebst du dort?**

(Eine Überraschung? Ein Abenteuer? Einen Schrecken? Eine grosse Freude?)

- **Wie geschieht genau?**

(Was unternimmt Riri dort? Wohin geht sie? Was untersucht sie?

Was findet sie dort? Wie ist das Wetter? Gibt es ein Gewitter mit vielen Blitzen?)

- **Wem begegnest du?**

(Hat es in einer Höhle einen Bären oder ein Höhlenwesen?

Begegnet sie jemandem, der sie immer zum Lachen bringt?

Muss sie mit jemandem kämpfen? Kann sie mit jemandem dort spielen?)

- **Was kann man dort tun?**

(Kann man dort gut klettern oder tauchen?

Kann man dort mit einer Prinzessin oder einem Prinzen spielen?)

D: Ortskarten

<p>Zuoberst im Turm</p>	<p>Spielplatz mit vielen Kindern</p>
<p>Auf einem Fussballplatz direkt auf dem Fussball</p>	<p>Auf einem Vulkan, der Feuer und Rauch ausspuckt</p>
<p>Schwimmbad mit Rutschbahn</p>	<p>In einer geheimen Höhle</p>
<p>Zuhinterst in einem kaputten Kühlschrank</p>	<p>Bei fünf Delfinen im einem Schwimmbassin</p>
<p>In einem alten und verfallenen Schloss</p>	<p>Im warmen Bett, das als Rakete durch das Weltall schießt</p>