

Inhalt

Das Buch/Das Material	3
------------------------------------	---

Hinweise zur Unterrichtsgestaltung und zu den Kopiervorlagen	4
---	---

Kopiervorlagen:

Auf der Suche nach Abenteuern (Seite 5 bis 19)

Der Ritter	16
Ritter Robert von Rasselstein	17
R wie Ritter Robert (A/B)	18
Ritter Roberts Heft (A/B)	20
Die Ritterburg	22
Ritterwappen (A/B)	23

Überall lauern Feinde (Seite 20 bis 35)

Ein erlebnisreicher Tag (B)	25
Ein musikalisches Abenteuer	26
Leben im Mittelalter	27
Ritterpuzzle	28
Ein müder Ritter	29

Ritter Robert trotz allen Gefahren

(Seite 36 bis 47)

Ritter-Kreuzworträtsel (A)	30
Was gehört zu welchem Abenteuer? (B)	31
Ein schönes Blümchen	32
Die Eidechse verwandelt sich (B)	33

Ritter Robert und die Königstochter

(Seite 48 bis 63)

Im Schloss des Königs (B)	34
Das Taschentuch der Königstochter	35
Hochzeitsmusik im Mittelalter	36
Das Ritterlied	37
Rittermandala (A/B)	38

Nach der Lektüre

Ritterdomino	40
Ritter Robert erlebt neue Abenteuer	41
Ritter Robert ist am Ziel	42
Ritterspiele	43
Auf geht's, zum Schloss!	45



© 2008 Hase und Igel Verlag GmbH, München

www.hase-und-igel.de

Satz: Margit Kratzl

Illustrationen: Sabine Scholbeck

ISBN 978-3-86760-386-7

2. Auflage 2022

Name: _____



lesen



schreiben



malen



basteln



rätseln

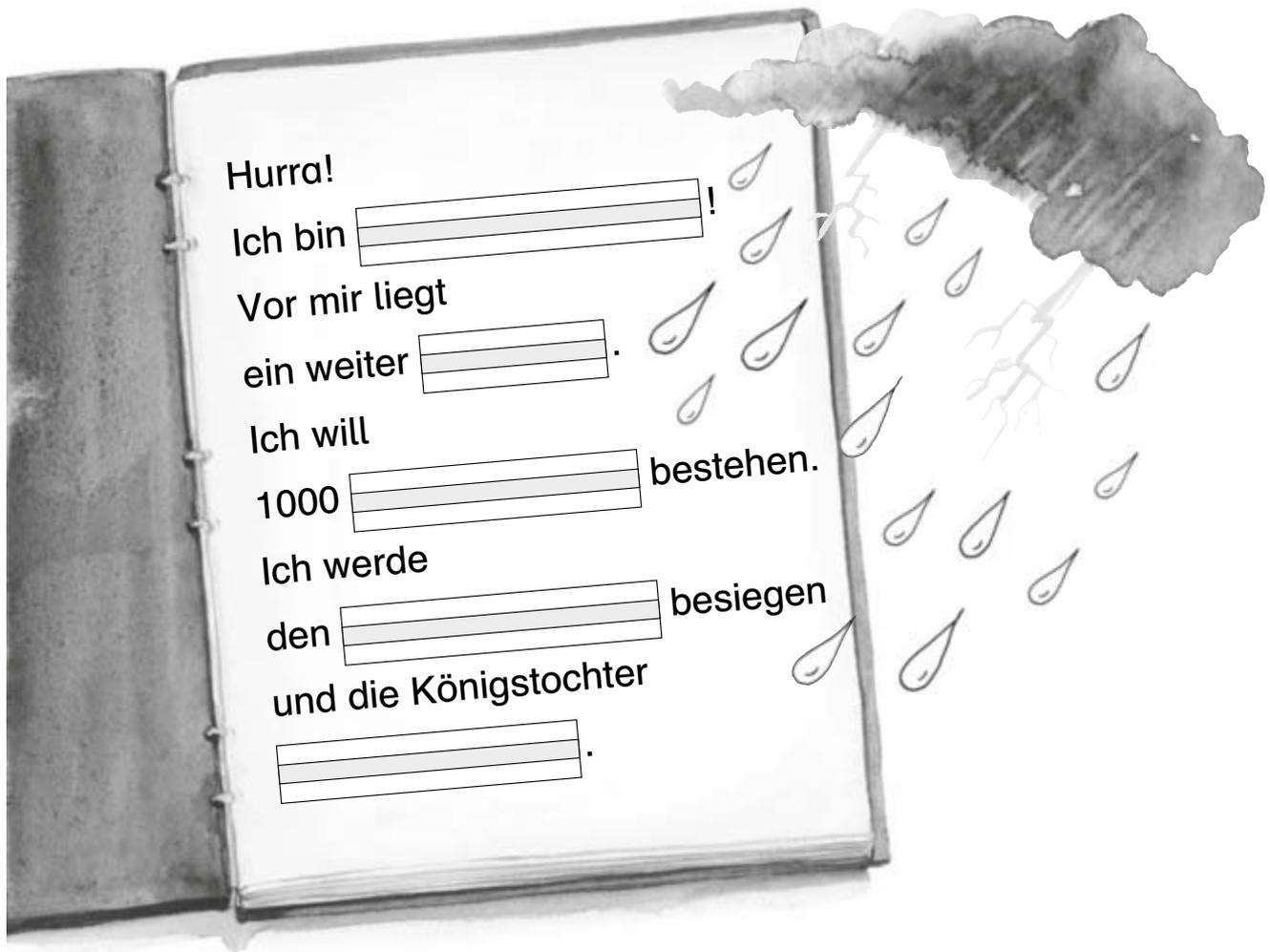


musizieren

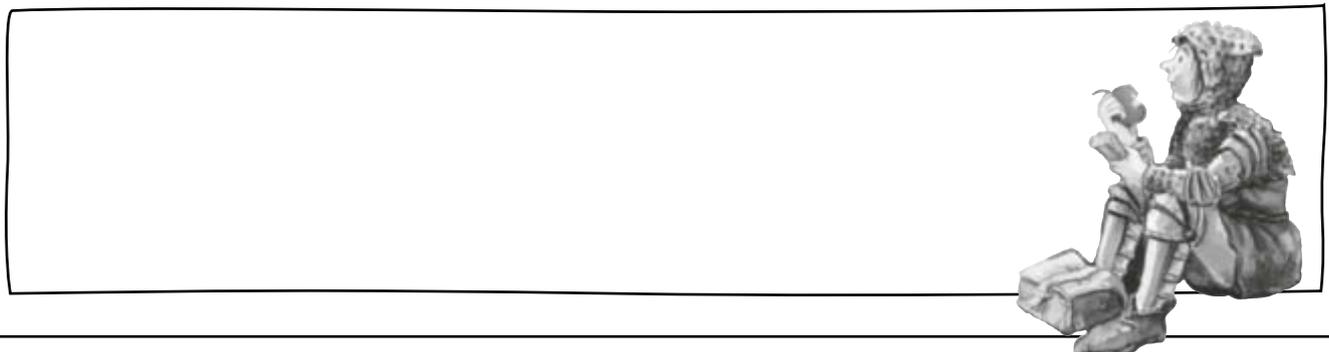
Ritter Roberts Heft (A)

Ritter Robert macht Rast. Er schreibt zum ersten Mal in sein Heft.
Da beginnt es zu regnen.

Regentropfen haben die Schrift verwischt. Fülle die Lücken.



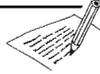
Was hat Ritter Robert wohl zu essen und trinken dabei? Male es.



Name: _____



lesen



schreiben



malen



basteln



rätseln



musizieren

Ritter Roberts Heft (B)

Ritter Robert macht sich auf den Weg.



Was hat er vor? Fülle aus.

Er will 1000 bestehen.

Er möchte den besiegen.

Er will die heiraten.



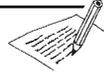
Ritter Robert schreibt nicht die Wahrheit in sein Heft. Ergänze.

Das hat er erlebt	Das schreibt er auf
	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

Name: _____



lesen



schreiben



malen



basteln



rätseln

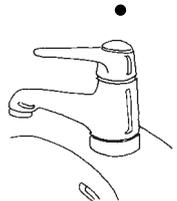
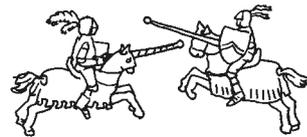
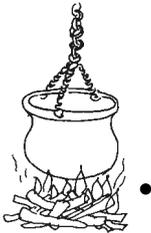
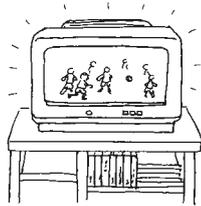
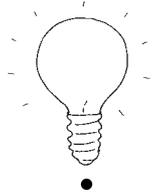


musizieren

Leben im Mittelalter

Im Mittelalter gab es weder Strom noch Wasserleitungen.

Was gehört zusammen? Verbinde die Gegenstände von damals mit Dingen aus unserer heutigen Zeit.



Welche Möglichkeiten gibt es heute, Nachrichten auszutauschen? Schreibe auf.



Ritterspiele

Pfützensprung

Dieses Spiel lässt sich gut in der Turnhalle durchführen.

Ihr braucht:

- viele Turnmatten
- Musik

So wird gespielt:

1. Baut in der Mitte der Halle aus mehreren Turnmatten eine „große Pfütze“ und verteilt mit etwas Abstand weitere einzelne Matten („Pfützen“).
2. Euer Ausgangspunkt ist die „große Pfütze“.
3. Lauft zur Musik quer durch die Halle. Ihr dürft die „Pfützen“ nicht berühren. Wenn die Musik stoppt, hüpf ihr schnell auf eine Matte.
4. Wer es als Letzter auf eine Matte schafft, scheidet aus.

Tipp: Verringert die Anzahl der Turnmatten, um das Spiel schwieriger zu gestalten.



Ritterspiele

Schwertkampf

Dieses Spiel lässt sich gut in der Turnhalle durchführen. Der Kampfplatz ist mit Bodenmarkierungen oder mit Turnmatten begrenzt.

Ihr braucht:

- je ein „Schwert“ pro Kind
- viele Turnmatten oder Bodenmarkierungen

So wird gespielt:

1. Ihr seid Ritter und kämpft mit euren „Schwertern“ auf dem Kampfplatz (Turnmatten) gegeneinander.
2. Legt fest, welchen Körperteil ihr treffen müsst, um Punkte zu bekommen: z.B. den rechten Arm oder das linke Bein. Es kann auch eine Kombination von verschiedenen Körperteilen bestimmt werden, die zum Punktgewinn führt.
3. Zwei Punkte erhält jeder, der es schafft, den Gegner vom Kampfplatz zu drängen.
4. Sieger ist, wer als Erster fünf Punkte erreicht.

