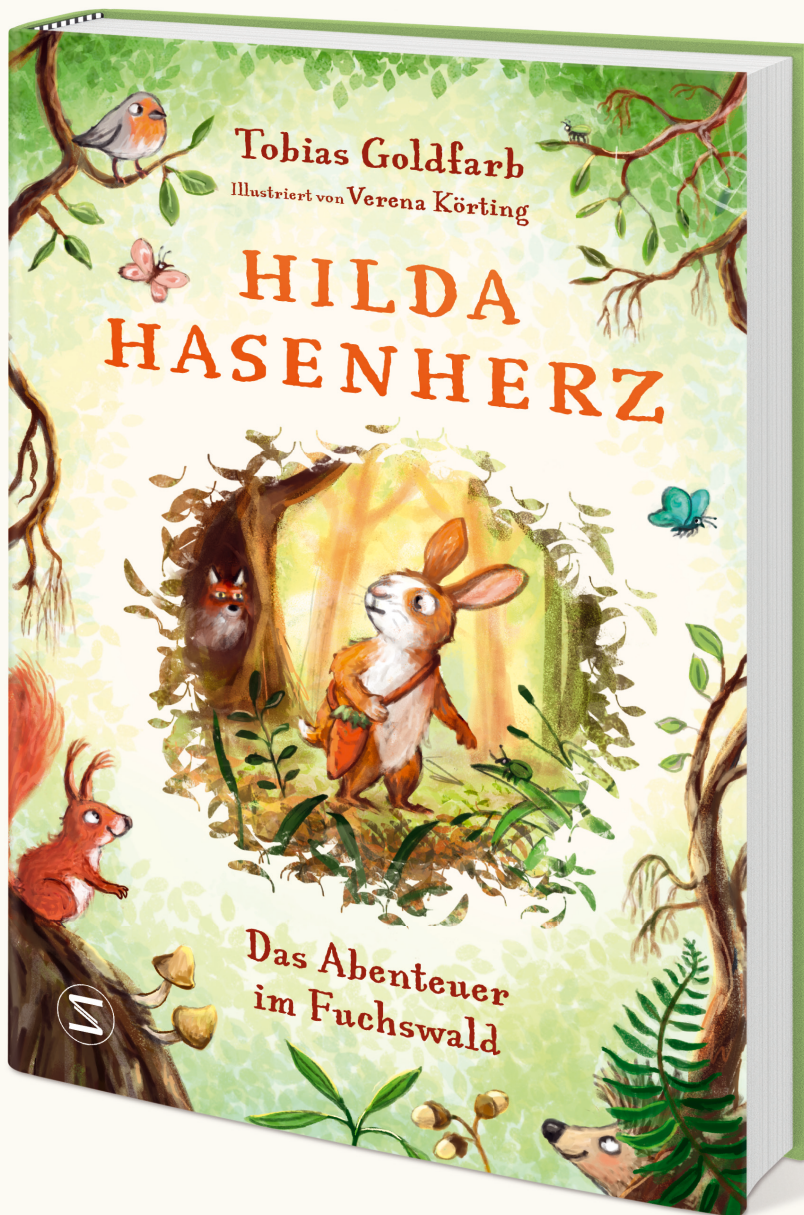


Materialien für den Unterricht



Tobias Goldfarb

Hilda Hasenherz

Das Abenteuer im Fuchswald

Mit Illustrationen von

Verena Körting

ISBN: 978-3-505-15101-9

Erarbeitet von Michaela Marx

Grundschule

Thematik

Freundschaft, Mut, Abenteuer,
Tiere, Gesellschaftssystem,
Jung und Alt, Zusammenhalt,
Ungerechtigkeit

Didaktischer Schwerpunkt

- Leseverständnis
- Kreativität
- sich in andere hinein-
versetzen
- sich in Situationen ein-
denken
- Inhalte erfassen



Materialien für die Grundschule

1. Inhalt

Hilda Hasenherz wohnt in einem Hasenbau unter dem Falkenfeld. Wie alle anderen Buddelhasen auch muss sie den ganzen Tag Möhren ernten, die sie aber nicht selbst behalten darf, sondern an den gemeinen Baron von Ratzezahn abgeben muss, der die Buddelhasen mit seiner angeblichen Giftspinne Ottilie einschüchtert und in Schach hält. Der Baron behauptet, dass all die Möhren geerntet werden müssen, damit der König des Hasenbaus und sein Prinz keinen Hunger leiden müssen. Aber Hilda glaubt nicht an diese Geschichte. Ein König und ein Prinz allein können doch nicht so viele Möhren essen! Sie fragt Großmutter Graupfote danach, die ihr verrät, dass die Möhren an Sam Grau, den grausamen Fuchs, geliefert werden, der auf der anderen Seite des Falkenfelds im Wald wohnt. Sam Grau bekommt die Möhren und lässt im Gegenzug davon ab, die Hasen zu jagen. Schon wieder so eine Geschichte, die Hilda nicht glaubt. Ein Fuchs frisst doch keine Möhren!

Hilda träumt davon, den Bau zu verlassen und die Welt auf der Erdoberfläche zu erkunden. Außerdem will sie herausfinden, was mit ihren Eltern passiert ist, die verschwunden sind, als sie noch ganz klein war. Hilda buddelt einen Gang unter dem Möhrenfeld entlang, um zum Wald zu gelangen. Doch als sie an die Erdoberfläche kommt, wird sie von der Eule entdeckt und kann sich gerade so über das Feld und in den Palast von Schloss Löffelburg retten. Dort lernt sie Prinz Lämpchen kennen und erfährt, dass nicht alle Hasen im Bau Buddelhasen sind und im Schloss eine ganz andere Gesellschaft existiert. Prinz Lämpchen wiederum wusste nichts von den Buddelhasen und woher die Möhren kommen, die er und die anderen Schlossbewohner jeden Tag verspeisen kommen.

Lämpchen und Hilda beschatten Baron von Ratzezahn und finden heraus, dass er ein Komplott plant. Er hortet die ganzen Möhren, von denen er behauptet, sie würden an den Fuchs abgegeben. Wenn er eine Million Möhren zusammenhat, kann er damit den König absetzen, so besagt es ein altes Hasengesetz. Er will sich selbst zum König machen.

Hilda beschließt, in den Wald hinauszuziehen und den alten Fuchs Sam Grau zu suchen, denn er ist der Einzige, vor dem Ratzezahn Angst hat und der Hilda helfen könnte, die Buddelhasen zu befreien und den Baron zu vertreiben.

Prinz Lämpchen hilft dabei, den Falken abzulenken, sodass Hilda unbeschadet den Waldrand erreicht. Hier lernt sie zuerst den Igel Igromir kennen, der beschließt, Hilda auf ihrer Reise zu begleiten. Am Bach sind sie auf die Hilfe der Biber angewiesen, um das reißende Wasser überqueren zu können. Hilda verrät dem Bibervater, wie er den Falken vertreiben und seine Jungen vor ihm schützen kann. Dafür baut der Biber-Bautrup einen Damm für Hilda und Igromir. Als sie den überqueren, werden sie beinahe, ohne es zu merken, von einer Wasserschlange attackiert. Aber das Eichhörnchen Eicho kann die Wasserschlange ablenken. Auch Eicho schließt sich Hilda an, und nach einer Weile vervollständigt das Rotkehlchen Robinius das Quartett.

Die vier Freunde wissen nicht, wo sie den Fuchs finden können, sie haben außerdem die Vorstellung, dass es sich dabei um ein furchtbares, feuerspeien- des Ungeheuer mit zwei Köpfen handelt. Als sie in ein Gewitter geraten, suchen sie in einer Höhle Schutz. Doch dies ist ausgerechnet die Höhle von Sam Grau. Der Fuchs ist aber gar nicht so furchtbar wie gedacht, sondern vor allem alt und fast blind. Er kann seine Höhle kaum noch verlassen. Als er aber die Geschichte von Hilda hört, beschließt er, ihr bei der Vertreibung des Barons zu helfen. Sie ziehen zusammen los, und die vier Freunde lotsen den fast blinden Fuchs durch den Wald. Am Falkenfeld angekommen, gelingt es ihnen, auf dem Rücken des Fuchses den Falken in die Flucht zu schlagen.

Im Schloss hat der Baron mittlerweile eine Million Möhren zusammen und den König abgesetzt. Er ist aber bereit, sich einem entscheidenden Kampf mit Hilda zu stellen. Doch der Baron spielt falsch, und anstatt zu boxen, wirft er Hilda seine Giftspinne auf die Brust. Doch, was auch der Baron nicht wusste: Ottilie ist überhaupt nicht giftig und will auch niemanden beißen. Als der Baron erkennt, dass er keine Chance mehr hat, den Kampf zu gewinnen, ergreift er die Flucht. Im Schloss steigt daraufhin ein großes Fest. Die Hasen beschließen, von nun an in einer freien, demokratischen Gesellschaft leben zu wollen. Der König wird frei gewählt, und alle Hasen können selbst entscheiden, wo und wie sie leben wollen, ob sie buddeln wollen oder etwas anderes tun. Hilda aber bleibt eine Abenteuerhäs in und hat immer noch den Traum, eines Tages zu erfahren, was mit ihren Eltern geschehen ist ...



2. Informationen zum Autor

Tobias Goldfarb wurde 1974 in Bonn geboren. Nach dem Studium arbeitete er als Redakteur fürs Kinderfernsehen, als Rundfunkjournalist, als Theaterregisseur und als Autor. Noch unter dem Namen Tobias Bungter veröffentlichte er einige erfolgreiche Kinderbuchreihen. 2014 heiratete er die Schauspielerin Laura Goldfarb und lebt mit ihr heute in Berlin.

Der erste Band seiner sehr erfolgreichen Vorlesereihe „Spekulatius, der Weihnachtsdrache“ erschien 2018. Mittlerweile umfasst die Reihe drei Bände und wird außerdem von zwei Bilderbüchern ergänzt. Mit „Hilda Hasenherz“ hat er nun eine neue Kinderbuchheldin ins Leben gerufen.

Tobias Goldfarb wurde 2022 mit dem Lesekompass der Stiftung Lesen und dem Rattenfänger-Literaturpreis der Stadt Hameln ausgezeichnet.

Hinweis:

Der folgende Teil enthält Aufgaben zu einzelnen (nicht durchgehend allen) Kapiteln des Buches und kann als Anregung oder zum Einsatz im Unterricht verwendet werden, wenn es darum geht, die Themen des Buches weiter zu vertiefen.



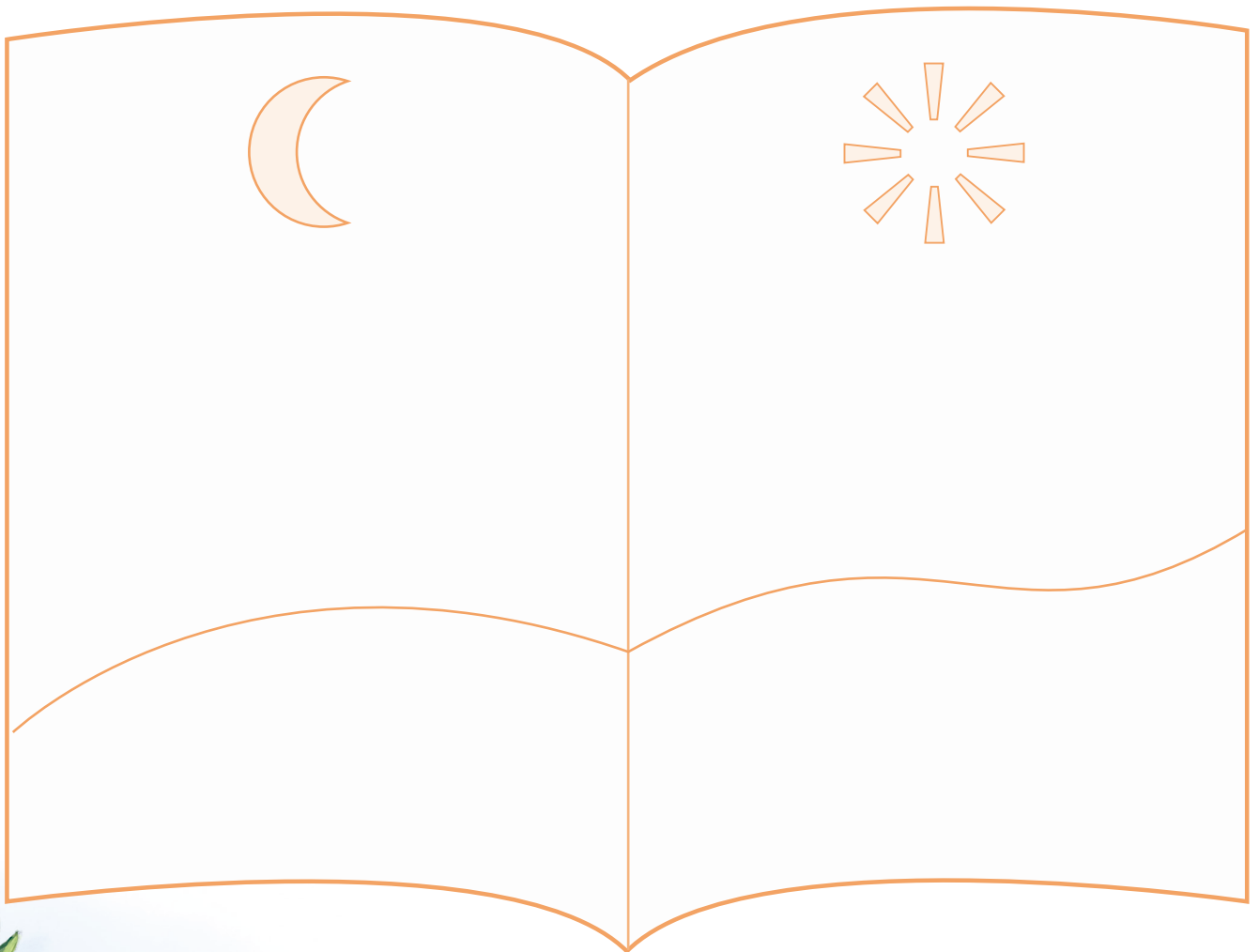
Name: _____ Datum: _____

1. Kapitel

Hilda Hasenherz buddelt eine Möhre aus und entdeckt dabei ein ihr unbekanntes Licht. Sie fragt sich, ob es der Mond oder die Sonne ist.



Aufgabe: Was unterscheidet Tag und Nacht voneinander? Male oder schreibe die Unterschiede in das Bild:





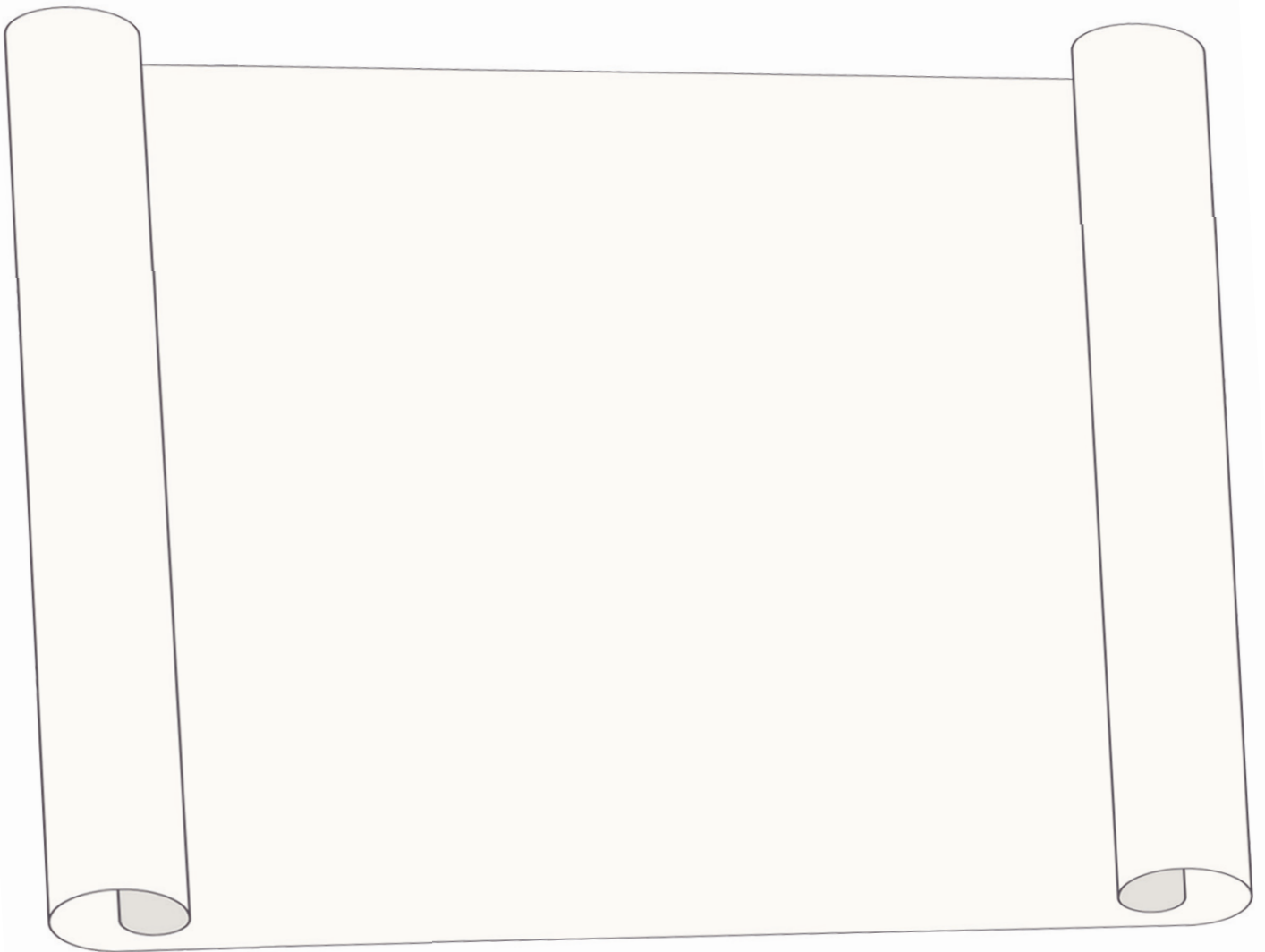
Name: _____ Datum: _____

2. Kapitel

Hilda möchte nicht mehr bei den Buddelhasen bleiben und Möhren ausbuddeln. Sie beginnt, einen Tunnel zum Wald zu graben.



Aufgabe: Zeichne eine Karte, die Hildas Weg über das Falkenfeld bis zum Wald zeigt. Welche Schwierigkeiten muss sie meistern, und welche Gefahren kommen auf sie zu?





Name: _____ Datum: _____

3. Kapitel

Hilda möchte lieber Abenteuer- und Heldenhäsin statt Buddelhase sein. Vielleicht wären auch die übrigen Hasen gerne etwas anderes, wenn sie frei wählen dürften.



Aufgabe: Male oder schreibe andere Ideen für die Buddelhasen auf:

Welcher Hase wärest du gerne?

Ich wäre gerne ein _____





Name: _____ Datum: _____

4. Kapitel

Prinz Lämpchen wusste nicht, dass die Buddelhasen die Möhren ausbuddeln und nie die Sonne oder den Mond sehen, weil sie nur unter der Erde leben. Er findet, dass das nicht gerecht ist.



Aufgabe: Schreibe oder male Dinge, die Du mit Gerechtigkeit und Ungerechtigkeit verbindest. Du kannst auch Bilder ausschneiden und aufkleben.

GERECHTIGKEIT

UNGERECHTIGKEIT



Name: _____ Datum: _____

6. Kapitel

Baron von Ratzezahn verschwindet in einem geheimen Gang. Hilda Hasenherz und Prinz Lämpchen folgen ihm und müssen das Schloss zur Möhrenkammer öffnen. Kannst du ihnen helfen, den Code zu knacken?



Aufgabe: Welche Antworten sind richtig und welche falsch? Male die jeweilige Antwort unten in die Kästchen:



Der Baron möchte der neue König werden.	Möhre	Krone
Ihm fehlen dazu nur noch 100 Möhren.	Kleeblatt	Möhre
Das uralte Hasengesetz verlangt eine Million Möhren.	Falke	Krone
Der Baron will König Mümmel und Prinz Lämpchen einsperren.	Kleeblatt	Möhre
Die Spinne Otilie soll neue Baronin werden.	Falke	Krone
Es dauert höchstens eine Woche, bis er genügend Möhren gesammelt hat.	Möhre	Falke

Der Code lautet:

--	--	--	--	--	--





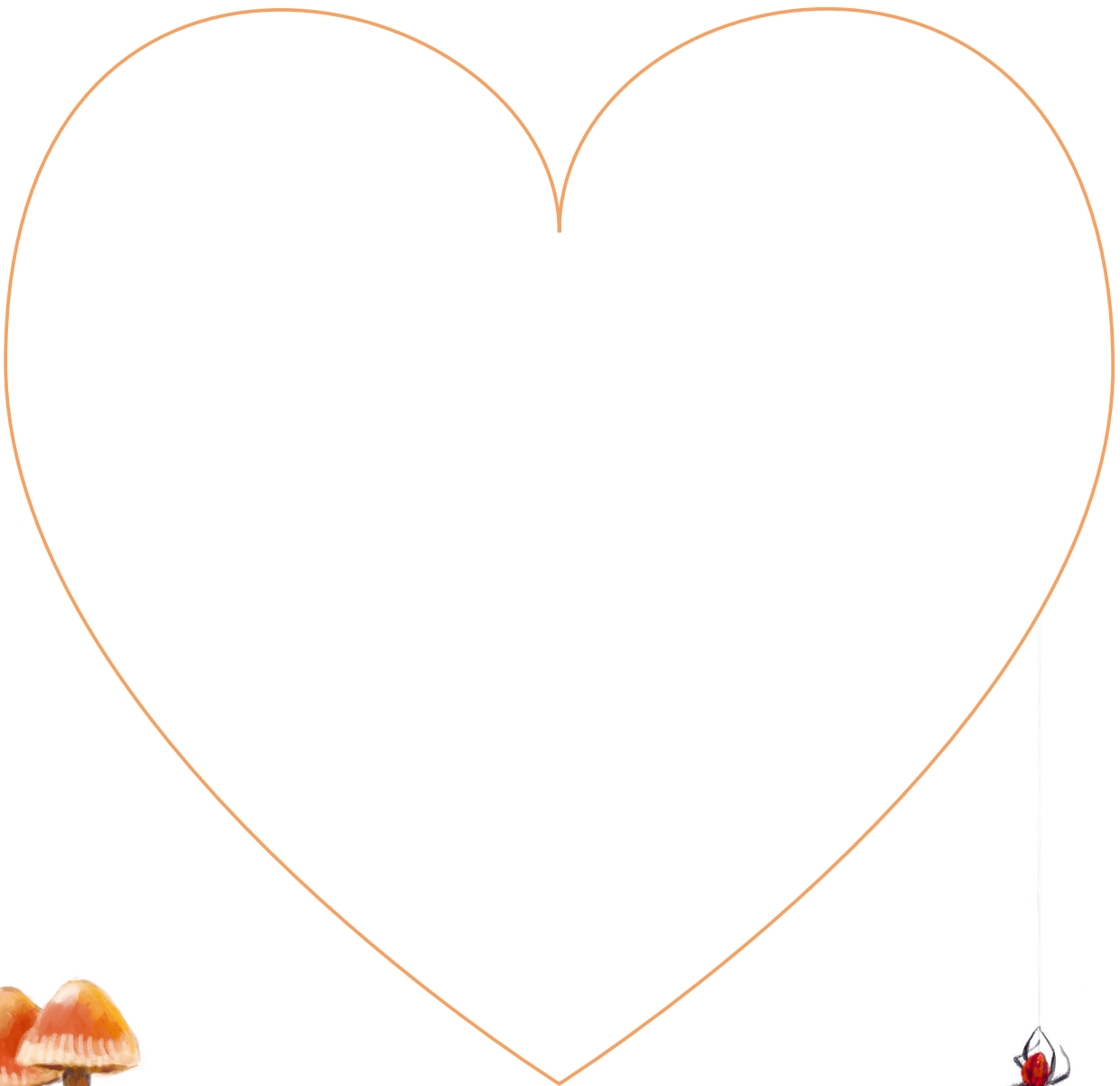
Name: _____ Datum: _____

7. Kapitel

Hilda Hasenherz möchte den gefährlichen Weg über das Falkenfeld auf sich nehmen. Sie ist sehr mutig. Prinz Lämpchen gibt ihr eine Tasche mit Möhren mit auf den Weg. Außer Mut und Möhren braucht Hilda aber noch andere Dinge und Eigenschaften, um das Abenteuer zu bestehen.



Aufgabe: Schreibe die Dinge und Eigenschaften in Hildas Hasenherz:





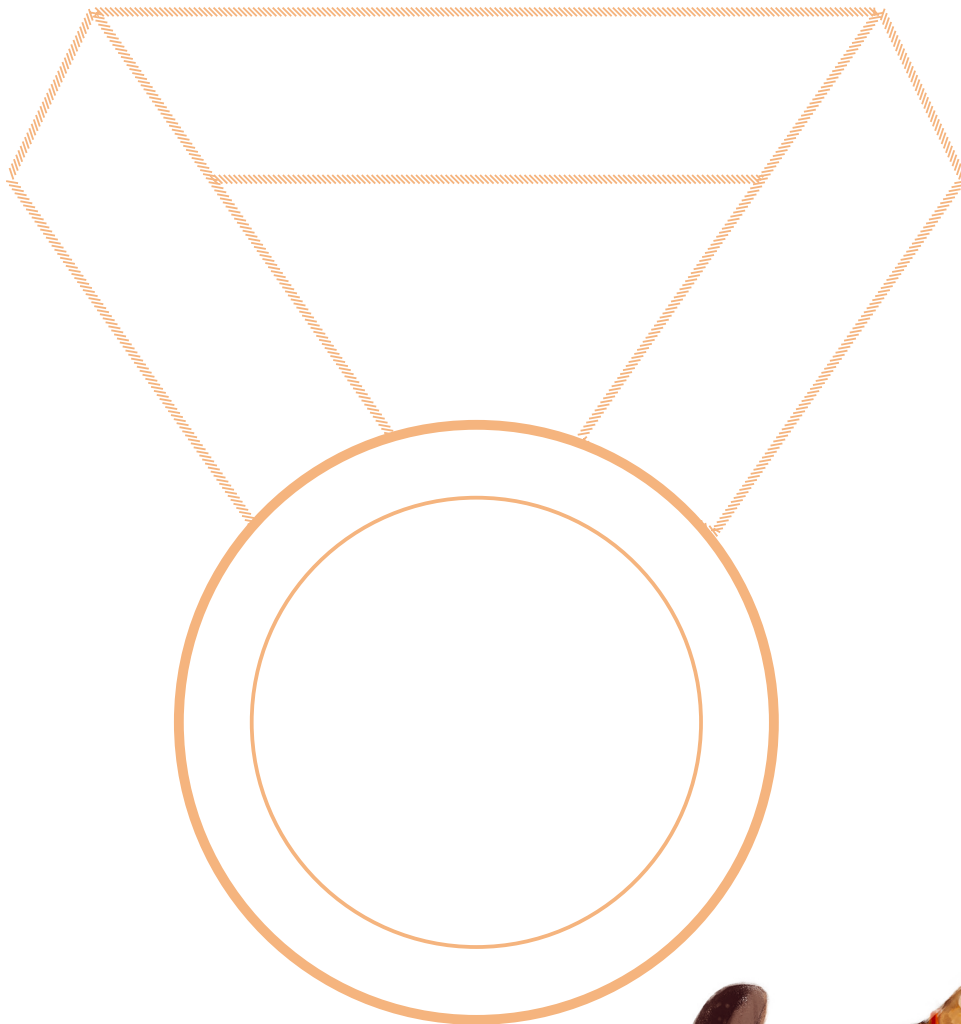
Name: _____ Datum: _____

9. Kapitel

Hilda trifft auf Dschango Biber, den Baumeister.
Der Biber ist Meister in sehr vielen Dingen.
Er ist Burg-Baumeister, Meisterboxer, Meisterringler und
Meisterbeißer.



Aufgabe: Worin bist du ein großer Meister oder
eine Meisterin? Gestalte eine Medaille für dich:





Name: _____ Datum: _____

11. Kapitel

Das Eichhörnchen Eicho hat die gefährliche Wasserschlange vertrieben und damit Hilda und Igromir Igel das Leben gerettet, als sie den Fluss überquerten. Hilda bedankt sich dafür.



Aufgabe: Überlege, bei wem du dich bedanken möchtest und wofür. Schreibe ein paar freundliche Zeilen oder male ein Bild für die Person:



Name: _____ Datum: _____

12. Kapitel

Hilda, Igromir und Eicho werden von Ritter Robinius überrascht. Er beschimpft sie mit allerlei wüsten Bezeichnungen.



Aufgabe: Streiche die Beschimpfungen durch und denke dir etwas Nettes aus, was der kleine Vogel zu Hilda und den anderen stattdessen sagen könnte.

Langohr

Rückwärtsreiter

Bandit

Feigling

Strauchdieb





Name: _____ Datum: _____

13. Kapitel

Igromir, Eicho und Ritter Robinius haben schon viel über Sam Grau gehört. Sie beschreiben Hilda Hasenherz, wie der alte Fuchs angeblich aussieht.



Aufgabe: Hast du dir gemerkt, wie er beschrieben wird? Fülle die Lücken mit den richtigen Wörtern:

Sam Grau ist ein _____ Fuchs. Ein Fuchs ist ein _____ Fleischfresser

mit _____ Ohren, spitzen _____, rotem _____ und einem

_____ Schwanz. Sein Fell ist von _____ Strähnen durchzogen.

Außerdem soll er _____ glühende _____ haben, und eine

_____ Zunge. Eigentlich hat er auch zwei _____ und ist

mindestens so groß wie ein _____.

spitzen

Augen

buschigen

großer

Köpfe

alter

Zähnen

gespaltene

Fell

Baum

grauen

rot





Name: _____ Datum: _____

14. Kapitel

In einer Höhle trifft Hilda endlich auf Sam Grau. Doch er sieht gar nicht so furchteinflößend aus, wie er ihr beschrieben wurde.



Aufgabe: Sind die Aussagen richtig oder falsch? Kreuze an und schreibe das Lösungswort auf.



Hilda und die anderen haben vor dem Gewitter Schutz in der Höhle gesucht.	FU	TU
Sam Grau möchte Hilda sofort fressen.	POL	CHS
Hilda hat keine Angst vor dem Fuchs.	HÖH	KAR
Obwohl der alte Fuchs nicht mehr jagen kann, laufen immer noch alle vor ihm weg.	LE	TE

Lösungswort:



Name: _____ Datum: _____

15. Kapitel

Sam Grau, der alte Fuchs, kann nicht mehr gut sehen.
Die anderen helfen ihm, durch den Wald zu kommen.
Unsere Sinne sind sehr wichtig.



Aufgabe: Schließe deine Augen und achte darauf,
was du jetzt wahrnimmst. Was kannst du **hören**,
riechen oder **fühlen**?

Konzentriere dich für ca. eine Minute darauf
und schreibe es dann auf:











Name: _____ Datum: _____

16. Kapitel

Hilda und ihre Freunde ruhen sich noch einmal aus, bevor sie am Morgen das letzte Stück Weg antreten.



Erholung ist wichtig für uns.



Aufgabe: Was kannst du tun, wenn du Kraft schöpfen möchtest? Schreibe sechs Ideen auf:

The page contains six large, empty orange-outlined circles arranged in a hexagonal pattern. Each circle is intended for a student to write one of their six ideas for regaining strength. The circles are decorated with small, colorful butterfly illustrations: a blue butterfly on the left, a pink butterfly at the top, a yellow butterfly on the right, a purple butterfly at the bottom, and two more pink butterflies at the bottom corners.

Name: _____ Datum: _____

17. Kapitel

Hilda Hasenherz ist eine wahrhaftige Heldin und sehr mutig. Voller Tatendrang macht sie sich zusammen mit ihren tapferen Freunden auf über das Falkenfeld, um die Buddelhasen zu befreien.



Aufgabe: Finde passende Wörter zu Hildas Geschichte, die mit den Buchstaben **M**, **U** und **T** beginnen:











Name: _____ Datum: _____

18. Kapitel

Hilda und ihre Freunde aus dem Wald erreichen endlich die Burg. Dort erwartet sie schon Baron von Ratzezahn, der jetzt die Krönungskrone auf dem Kopf trägt.

Hildas Freunde stehen auch jetzt fest an ihrer Seite. Sie glauben an sie und unterstützen sie.



Aufgabe: Auch du hast Freunde, die wichtig für dich sind. Schreibe auf, wer deine Freunde und Freundinnen sind und warum du sie so gerne magst.

A large, blank, lined scroll for writing, with horizontal lines and a rolled-up top and bottom edge.



Name: _____ Datum: _____

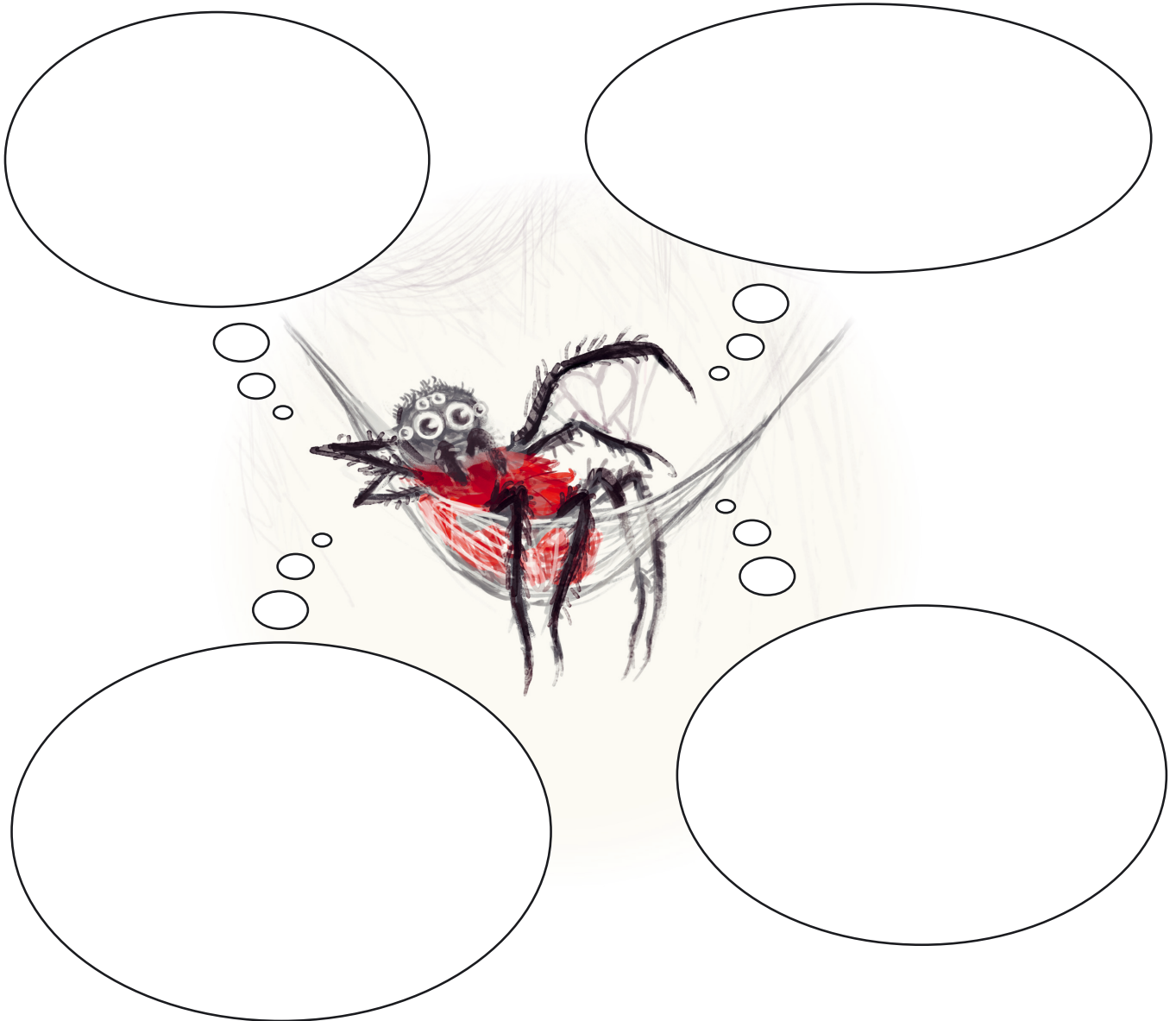
19. Kapitel

Hilda und Baron von Ratzezahn sind bereit zum Kampf. Aber der böse Baron kämpft nicht fair und wirft die Spinne Otilie auf Hilda!

Die Spinne ist aber gar nicht gemein und will Hilda auch gar nicht beißen.



Aufgabe: Was denkt die Spinne wohl über die Situation und Baron von Ratzezahn? Schreibe die Gedanken in die Gedankenblasen:





Name: _____ Datum: _____

20. Kapitel

Der böse Baron von Ratzezahn ist endlich weg, und die Hasen sind alle frei. Jetzt wollen sie neue und gerechtere Regeln aufstellen, damit alle glücklich und zufrieden leben können.



Aufgabe: Schreibe mindestens drei Regeln auf:



Regel 1



Regel 2

Regel 3





Lösungen



1. Kapitel



Lösungsvorschläge:

Schlafende Tiere
oder Menschen

Geschlossene Blüten

Sterne

Dunkle Farben

Nachtaktive Tiere
wie z. B. eine Eule

Wache Tiere
oder Menschen

Geöffnete Blüten

Sonnenstrahlen

Helle Farben

Schmetterlinge

3. Kapitel

Lösungsvorschläge:

- Fußballhase
- Lesehase
- Tanzhase
- Kochhase
- Geschichtenhase
- Schlaumeierhase
- Superhase

4. Kapitel

Lösungsvorschläge:

Dies ist eine offene Aufgabe, bei der es kein Richtig oder Falsch gibt. Hier eine Liste mit Begriffen, die passen könnten:

Gerechtigkeit:

Fairness, Gleichheit, Freundlichkeit, Hilfsbereitschaft, Respekt, Ehrlichkeit, Rücksichtnahme, Teilen, Verantwortung, Zusammenarbeit, Toleranz, Empathie, Frieden, Wahrheit, Vertrauen, Solidarität, Mitgefühl, Freundschaft, Gemeinschaft, Chancengleichheit, Verständnis, Gleichberechtigung ...

Ungerechtigkeit:

Vorurteil, Ungleichheit, Ausgrenzung, Mobbing, Unterdrückung, Missachtung, ungerechte Verteilung, Strafen, Benachteiligung ...

6. Kapitel

Der Code lautet:

Möhre	Möhre	Falke	Kleeblatt	Krone	Möhre
-------	-------	-------	-----------	-------	-------

7. Kapitel

Lösungsvorschläge:



9. Kapitel

Lösungsvorschlag:

Dies ist eine offene Aufgabe, bei der es keine falschen Antworten gibt. Die Kinder dürfen hier kreativ werden und eine Medaille für eine Sache gestalten, in der sie besonders gut sind. Das kann eine Sportart sein, ein Schulfach, ein Hobby oder irgendeine andere Sache, die für das Kind wichtig ist.



Lösungen

11. Kapitel

Lösungsvorschläge:

Beispiele:

Liebe Oma, danke, dass du mir immer Geschichten erzählst und mich zum Lachen bringst.

Lieber Herr Müller, danke, dass Sie mir geholfen haben, als ich mich beim Fußballspielen verletzt habe.

Hallo Papa, ich möchte mich bei dir bedanken, weil du mir jeden Morgen so ein leckeres Frühstück machst.

Hallo Frau Schmidt, Sie sind immer sehr geduldig mit mir und helfen mir, wenn ich etwas nicht verstehe. Dafür möchte ich mich bedanken.

12. Kapitel

Lösungsvorschläge:

Antwortbeispiele:

Hallo!

Was wollt ihr denn hier?

Seid ihr zu Besuch?

Wer seid ihr denn?

13. Kapitel

Lösung:

Sam Grau ist ein **alter** Fuchs. Ein Fuchs ist ein **großer** Fleischfresser mit **spitzen** Ohren, spitzen **Zähnen**, rotem **Fell** und einem **buschigen** Schwanz. Sein Fell ist von **grauen** Strähnen durchzogen. Außerdem soll er **rot** glühende **Augen** haben und eine **gespaltene** Zunge. Eigentlich hat er auch zwei **Köpfe** und ist mindestens so groß wie ein **Baum**.

14. Kapitel

Das Lösungswort lautet:

FUCHSHÖHLE

15. Kapitel

Lösungsvorschläge:



Ich höre: das Atmen meines Banknachbarn, andere Kinder auf dem Flur, die Autos auf der Straße, einen Hund bellen, das Ticken der Uhr an der Wand ...



Ich spüre: die Wärme der Sonne, die glatte Oberfläche des Tisches, den weichen Pulli, Luftzug durch das offene Fenster ...



Ich rieche: Tafelkreide, das Pausenbrot, Blumenerde auf der Fensterbank, Parfüm der Lehrerin, frisch gemähtes Gras ...

16. Kapitel

Lösungsvorschläge:

- Ein Nickerchen machen
- Ein Buch lesen
- Ein Hörbuch hören
- Eine Atemübung machen
- In der Natur spazieren gehen
- Auf einer Bank ausruhen
- Etwas Leckeres essen
- Auf der Wiese in der Sonne liegen
- Ein warmes Bad nehmen
- Malen, zeichnen oder basteln
- Ein Instrument spielen oder singen
- Zeit mit dem Haustier verbringen
- ...

Lösungen

17. Kapitel

Lösungsvorschläge:



Mutig
Meisterhaft
Mutprobe



Unbesiegbar
Unterstützung
unerschrocken



Tapfer
Treu
Tatkräftig

19. Kapitel

Lösungsvorschläge:



„Ich möchte doch auch nur Freunde haben, aber alle haben Angst vor mir, weil der Baron Blödsinn über mich erzählt.“

„Es tut mir leid, dass die Buddelhasen Angst vor mir haben. Ich will eigentlich niemanden erschrecken.“

„Vielleicht kann ich jetzt auch endlich Spaß haben und muss nicht immer das machen, was der Baron will.“

„Ich wünschte, die anderen Tiere würden mich kennenlernen und sehen, dass ich gar nicht böse bin.“

„ ...

20. Kapitel

Lösung:

1. Die Hasen wechseln sich mit der Ernte der Möhren ab.
2. Bei Entscheidungen wird abgestimmt.
3. Sie wechseln sich ab, wer König oder Königin ist.
4. Der König oder die Königin wird gewählt.
5. Jeder darf der Hase sein, der er sein will.



Michaela Marx entwickelte früh ihre Passion für Bildung und Erziehung. Dies führte sie dazu, Sozialpädagogik zu studieren und ihre Fähigkeiten im Bildungsbereich kontinuierlich zu vertiefen.

Ihre außergewöhnliche Bildungsreise führte sie nach Ägypten, wo sie 15 Jahre lang lebte und als Lehrerin tätig war. In dieser Zeit sammelte sie wertvolle Erfahrungen und gewann Einblicke in diverse pädagogische Ansätze und Kulturen.

Seit 13 Jahren widmet sich Michaela Marx unter dem Namen „Clever Teaching“ der Erstellung von Unterrichtsmaterialien. In dieser Zeit hat sie qualitativ hochwertige Lehrmaterialien entwickelt, die weltweit von Lehrkräften geschätzt werden.

© Schneiderbuch in der
Verlagsgruppe HarperCollins Deutschland GmbH,
Hamburg

Alle Rechte vorbehalten

Materialien für den Unterricht

Erarbeitet von Michaela Marx

Nach dem Buch „Hilda Hasenherz – Das Abenteuer
im Fuchswald“ von Tobias Goldfarb

Illustriert von Verena Körting