

DIE COMIC-MAUS



S10
T1
L2



Das ist der erste Teil der Geschichte. Lies es und dann... erstelle es neu!

DIE MAUS, DIE DEN COMIC VERLIEß

Eine Comic-Maus, der es leid tat, zwischen den Seiten eines Comics zu leben, und den Geschmack von Fleisch mit dem von Käse tauschen wollte, machte einen großen Sprung und fand sich in der Welt der Mäuse aus Fleisch und Blut wieder.

"Squash!", rief er sofort aus, als er eine Katze witterte.

"Was hast du gesagt?", flüsterten die anderen Mäuse, erschrocken über dieses seltsame Wort.

"Sploom, bang, gulp!", sagte die Maus, die nur die Sprache der Comics sprach.

"Das muss Türkisch sein", bemerkte eine alte Maus, die auf dem Mittelmeer gedient hatte, bevor sie in Rente ging. Und er versuchte, ihn auf Türkisch anzusprechen.

Die Maus sah ihn verwundert an und sagte: "Ziip, fiish, bronk."

"Nein, das ist nicht türkisch", schlussfolgerte der Seefahrer.

"Was ist es dann?"

"Vattelapesca."

Also nannten sie ihn Vattelapesca und hielten ihn ein bisschen für einen Dorftrottel.

"Vattelapesca", fragten sie ihn, "magst du lieber Parmesan oder Gruyère?"

"Spliit, grong, ziziziir", antwortete die Comic-Maus.

"Gute Nacht", lachten die anderen.

Die Kleinen zogen dann absichtlich an seinem Schwanz, um ihn auf diese lustige Art protestieren zu hören: "Zoong, splash, squarr!"



Notiere dir die wichtigsten Informationen aus dem Text!

Als Notizen eignen sich:

- Gedankenkarte
- Tabelle
- Zeichnungen, etc.