

DIE COMIC-MAUS



S10
T3
L2



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

EINE GLÜCKLICHE BEGEGNUNG

Eine Zeit lang kaute die Maus weiter. Als sie schließlich merkte, dass sie allein war, war es bereits zu dunkel, um nach dem Weg zu suchen, und sie beschloss, die Nacht in der Mühle zu verbringen.

Er wollte gerade einschlafen, als in der Dunkelheit zwei gelbe Lichter aufleuchteten und das unheimliche Rascheln von vier Jägerspfoten zu hören war. Eine Katze!

"Squash!", sagte die kleine Maus mit einem Schaudern.

"Gragrragnau!", antwortete die Katze.

Meine Güte, es war eine Katze aus einem Comic! Der echte Katzenstamm hatte ihn rausgeschmissen, weil er nicht richtig miauen konnte.

Die beiden Ausgestoßenen umarmten sich, schworen sich ewige Freundschaft und verbrachten die ganze Nacht damit, sich in der seltsamen Sprache der Comics zu unterhalten. Sie verstanden sich prächtig.



Notiere dir die wichtigsten Informationen aus dem Text!

Als Notizen eignen sich:

- Gedankenkarte
- Tabelle
- Zeichnungen, etc.