

HIRSIZ HOTZENPLOTZ

Grup:



S12
T3
L2



Bu hikayenin üçüncü kısmıdır. Okuyun ve sonra yaratın!

KARANLIKTA BİR MACERA

Kasperl bütün gün patates soymak zorundadır. Nihayet dışarıda karanlık olmaya başladığında, pencereden tırmanır. Bahçeyi sessizce geçer.

Tel örgüyü aşmak üzereyken, bir şey onu geri çeker. Endişeyle etrafa bakar. Ama kimse yoktur.

”Doğru tahmin yine!” diye düşünür Kasperl.

Bu sefer bir koşu alır. Zıplar ve geri fırlatılır.

”Kim o?” diye fısıldar. Ama her şey sessiz kalır. Sadece rüzgarda ormanın hışırtısı duyulur.

”O zaman tel örgünün altından sürüneceğim,” diye düşünür Kasperl. Yine tutulur. Bu sefer ayaklarından. Ve bu kadar değil. Yüzüne bile bir tokat alır. Kasperl korkudan çığlık atar.

Şimdi Petrosilius Zackleman da uyanmıştır.

”Buna bakın!” diye bağırır sihirbaz kulesinin penceresinden.

”Kaçmak istiyorsun! Ama sihirli kalemimden çıkış yolu yok. Bunu sağladım. Geri yat, aptal!”

*Metinden en önemli bilgileri not al!
Notlarınız şunlar olabilir:*

- Zihin haritası
- Tablo
- Çizim vb.

