

## Die Fahrt über den Grossen Sumpftümpel

### 4.1. Worin schiefen Arawyn und Flimm in der Nacht bei Gharon?

- Sie schiefen in einem Bett.
- Sie schiefen auf dünnen Matten.
- Sie schiefen in Hängematten.
- Sie schiefen direkt auf dem Boden.

### 4.2. Kreuze alle richtigen Satzenden an! Gharon ...

- ... war ein alter Freund des Fichtentrolls.
- ... war ein Fährmann.
- ... war ein ausgezeichnete Musiker.
- ... trug eine abgenutzte Uniform.
- ... hatte langes, schütteres Haar.
- ... lebte in einem Pfahlhaus.

### 4.3. Xerfugaard war ...

- ... die leuchtende Stadt.
- ... ein ferner Kontinent.
- ... ein geheimnisvoller Wald.
- ... ein wertvolles Abzeichen an der Uniform von Gharon.

### 4.4. Warum wollte Professor Kopflaus unbedingt mit auf die Fahrt über den Sumpf mitgehen?

- Es war ihm langweilig.
- Er wollte etwas über den Sumpf lernen.
- Er wollte nach Xerfugaard, um eine wissenschaftliche Arbeit zu schreiben.
- Er wollte die Sumpfoleander beobachten.

### 4.5. Wie wurde die Fähre von Gharon angetrieben?

- Sie wurde durch den Wind in den Segeln angetrieben.
- Sie wurde durch Ruder angetrieben.
- Sie wurde durch eine Technologie aus Xerfugaard angetrieben.
- Sie wurde durch einen lauten Motor angetrieben.

### 4.6. Welches Instrument spielte Gharon?

Er spielte auf einer goldenen Flöte.

---

### 4.7. Auf diesem Bild erkennst du den Grimmwloch.



### Welche Aussagen passen zu ihm?

- Er war ein zottiger Riese.
- Er hatte eine hohe Stimme.
- Er hatte eine laute Stimme.
- Seine Augen standen weit auseinander.
- Er lebte seit ewiger Zeit auf dem Grund des Sumpfes.
- Er hatte goldene Schuppen.

### 4.8. Welchen Ratschlag gab der Fichtentoll dem Grimmwloch?

- Dem Vogel ist ein einfacher Zweig lieber als ein goldener Käfig.
- Folge deinem Herzen – solange du lebst.
- Auch aus Steinen, die in den Weg gelegt werden, kann man Schönes bauen.
- Das Leben ist da, um gelebt zu werden.
- Man muss etwas Neues machen, um etwas Neues zu sehen.
- Denke nicht so oft an das, was dir fehlt, sondern an das, was du hast.

### 4.9. Welche Vereinbarung trafen Gharon und der Grimmwloch?

- Gharon spielte nicht mehr auf seinem Instrument und der Grimmwloch schief dafür, damit der Sumpf ruhig blieb.
- Der Grimmwloch gab nach und suchte sich einen anderen Schlafplatz.
- Sie nahmen aufeinander Rücksicht. Grimmwloch liess Gharon einmal am Tag ungestört mit seiner Flöte über den Sumpf fahren, dafür liess Gharon ihn den Rest des Tages in Ruhe schlafen.

### 4.10. Wem gefiel die Musik von Gharon?

- Arawyn
- Professor Kopflaus
- Flimm

#### 4.11. Was fand Flimm im Sumpf?

- Er fand den Fisch vom Fichtentroll.
- Er fand den silbernen Stern von Professor Kopflaus.
- Er fand die goldene Sonne von Graf Canwyn.
- Er fand den magischen Schlüssel für Xerfugaard.

#### 4.12. Wurde Professor Zacharias Kopflaus vom Brutzelfieber wieder gesund?

- Ja, er wurde wieder gesund.
- Nein, er blieb krank.

#### 4.13. Was erkennst du auf diesem Bild? Beschreibe genau!

*Man erkennt das Haus von Gharon, das auf hölzernen Pfählen in die*

---

*Schwärze des Sumpfes hinein gebaut ist. Das Haus erreicht man*

---

*nur über einen schmalen Pfad.*

---

*Man sieht zudem den Mond und Wurzeln von Bäumen.*

---



#### 4.14. Warum wachte der Grimmwloch auf?

*Der Grimmwloch wachte auf, weil Gharon so schrecklich auf seiner Flöte spielte.*

---

#### 4.15. Warum bewegte sich der Sumpf?

*Der Sumpf bewegte sich wegen dem Grimmwloch, der durch das scheussliche Gedudel von*

---

*Gharon aus seinem jahrhundertelangen Schlaf aufgeweckt wurde und nicht mehr einschlafen*

---

*konnte.*

---

#### 4.16. Wie stellst du dir Xerfugaard vor? Zeichne die Stadt!