

3. Klasse

LESEZUG 

# MONSTER MANIA



DIE ÖSTERREICHISCHE  
  
ERSTLESEREIHE

Drei Gruselgeschichten  
von Christoph Mauz

G&G





Liebe Mütter, liebe Väter, liebe Omas,  
liebe Opas, liebe Tanten, liebe Onkel,  
liebe Lehrerinnen und Lehrer!

Kinder, die schon gut lesen können, wollen ihre Lesekompetenz auch an längeren Geschichten erproben. Die Bücher sollen sich in Format und Umfang von den Erstlesebüchern unterscheiden.

Die Bücher der G&G-Lesezugreihe für die 3. Klasse bieten den Kindern die optimale Plattform, das Lesen in lustvoller Weise zu trainieren.

Die Geschichten sind mit viel Einfühlungsvermögen und auch Witz in einer altersgemäßen Sprache geschrieben. Durch die liebevoll gestalteten Illustrationen werden Kinder zusätzlich zum Weiterlesen motiviert.

Am Ende des Buches gibt es „Spiel- und Spaß-Seiten“ mit altersgerechten Aufgaben und Fragen, die mehr als nur unterhaltsam sind: Sie zeigen, ob das Buch aufmerksam gelesen und verstanden wurde.

Wir wünschen Ihren Kindern viele tolle Leseerlebnisse!

*Ihr G&G Verlag*  
Lesepädagogisches  
Lektorat

Besonders möchten wir Sie darauf hinweisen, dass der G&G-Lesezug vom **Österreichischen Buchklub der Jugend** empfohlen wird!

Christoph Mauz

# Monster-Mania

Mit Illustrationen von  
Ingrid Aspöck



Von Christoph Mauz im G&G-Lesezug weiters erschienen:  
„Emma – Ein Girl wie Dynamit“, Lesezug-Profi, ISBN 978-3-7074-2143-9

**Begleitmaterial zu diesem Buch finden Sie unter  
[www.lesezug.at](http://www.lesezug.at)  
zum Gratis-Download!  
Weitere Informationen siehe Seite 61.**

**[www.ggverlag.at](http://www.ggverlag.at)**

ISBN 978-3-7074-2300-6

In der aktuell gültigen Rechtschreibung

1. Auflage 2019

Reihengestaltung: Carola Holland

Illustration: Ingrid Apöck

Spiel- & Spaß-Seiten: Mag. Elisabeth Siwy

Gestaltung: Imprint, Ljubljana

© 2019 G&G Verlag Gesellschaft mbH, Wien

Alle Rechte vorbehalten. Jede Art der Vervielfältigung, auch die des auszugsweisen Nachdrucks der fotomechanischen Wiedergabe sowie der Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme, gesetzlich verboten. Aus Umweltgründen wurde dieses Buch auf boralfrei gebleichtem Papier gedruckt.

# Inhalt

Schwarzer Klabaüter vor Kap Hoorn . . . . .	4
Der Zombiehäuptling Schebesta . . . . .	19
Das Finerl will spielen . . . . .	39
Spiel- und Spaß-Seiten . . . . .	56
Glossar . . . . .	60





SEUTE DEERN

Joe's  
Banana

Joe's  
Banana

WATERLOO



## Schwarzer Klabauter vor Kap Hoorn

Vor einiger Zeit fuhr ein Bananenfrachter über die Weltmeere. Er hieß „Seute Deern“, das ist plattdeutsch und bedeutet „Süßes Mädchen“. Das Schiff war riesig groß und nur ganz wenig rostig. Als Besatzung hatte es zwanzig Seeleute, und der Kapitän hieß Hein Schläfrich. Er war ein richtiger Seebär. Einer der Matrosen war gerade mal zwölf Jahre alt und hieß Schorsch. Er war noch kein richtiger Seebär, wie der Käpt'n, sondern erst Schiffsjunge. So ist das bei den Seebären: Sie fangen alle als Schiffsjungen an!



Eines Nachts fuhr die Seute Deern gerade am berühmten Kap Hoorn vorbei, und Schorsch musste – zum allerersten Mal überhaupt – Wache schieben. Es war angenehm kühl an Deck, und Schorsch bewunderte den Sternenhimmel. Es war ein Nachthimmel, wie man ihn nur auf dem Meer bewundern kann, ein Nachthimmel voller Sterne. Kein Lüftchen regte sich. Schiffsjunge Schorsch hockte auf einer



Tau-Rolle und  
aß vergnügt eine  
Portion Brathering  
mit Zwieback.  
Der Zwieback war  
wohl ein wenig

ölig, aber wer mal ein echter Seebär werden will, der kriegt auch öligen Zwieback runter. Dazu trank er Tee.



Er schaute auf die Uhr. Mitternacht! Alles war ruhig.

Gelegentlich drang aus der Kajüte ein Seebären-Schnarchen. Die Motoren des Schiffes ratterten, und in der Ferne sangen die Pottwale.

Plötzlich bimmelte leise die Sturmglocke:

„Bim! Bim! Bim!“

Schorsch legte den Brathering beiseite und murmelte kauend und ein wenig besorgt:

„Da kriegst du doch die Motten! Wieso läutet die Glocke? Es ist doch ganz windstill!“

„Bim! Bim! Bim!“, tönte es zart über das Achterdeck. Schorsch blickte sich um. Niemand zu sehen. Die Glocke bimmelte weiter vor sich hin. Da erklang plötzlich eine tiefe Stimme: „Na, du Drönbüdel?“ Schorsch fuhr herum.

„Ja, dich mein ich, Landratte!“ Schorsch starrte in die Nacht, konnte aber niemanden sehen. Vorsichtig schlich er zur Glocke.

„Hier bin ich, du Dösbaddel!“, hörte er es hinter sich.

Schorsch wirbelte herum und ... da saß einer! Und klapperte vor sich hin! Er klapperte, weil er ein Gerippe war. Ein Skelett mit Kapitänsmütze, Pfeife und einer ziemlich



schäbigen Kapitänsuniform. „Lass uns eine Runde Karten spielen! Beim schwarzen Klabauter!“, rief der Knöchernerne und lachte knatternd.

Schorsch traute seinen Augen nicht. Seine Knie zitterten, und aus seinem offenen Mund fiel ein Stück Fisch.

„Ah, Brathering, lecker!“, dröhnte das Skelett, schnappte sich das Stück und stopfte es sich zwischen die Kiefer. „Mmmmmmm!“, brummte es erfreut.

Schorsch graute zwar, aber er nahm all seinen Mut zusammen. „Wer bist du denn?“, fragte er mit piepsiger Stimme. Der Knöchernerne dreht den Kopf mehrmals um die eigene Achse. „Wer ich bin? Ja, wer bin ich bloß?“ Wieder lachte er, aber anstatt sich vorzustellen, befahl er barsch:



„Los, heb ab!“

Er hielt Schorsch einen Stapel  
Spielkarten unter die Nase.

Schorsch hob ab.



„Und jetzt zieh!“, rief das Skelett. Es beugte  
sich nach vorne und beobachtete genau,  
wie Schorsch vorsichtig eine Karte zog.  
Sie roch, wie das ganze Skelett, nach  
fauligem Seetang.

„Was hast du gezogen, Bangbüx?“

Schorsch drehte die Karte um.

Auf der Karte war ein Riesenkrake abgebildet.

Mit neun Augen, zehn Fangarmen, ekligen

Saugnäpfen und einem scheußlichen

Papageienschnabel.

„Mester Krake!“, höhnte das Gerippe. „Glück

gehabt, du Leichtmatrose! Jetzt bin ich dran!“

„Sag mir zuerst, wer du bist, oder ich spiel nicht mehr mit dir!“

„Ooooooch!“, seufzte das Skelett schmollend, aber gleich darauf grinste es teuflisch. „Wie ich heiÙe, das geht dich gar nichts an!“, rief es. „Und jetzt los, misch die Karten, du Kloogschieter! Sonst wird dieser Pott auf Grund laufen, und all seine Seelen dazu! Hahaa!“ Die Augenhöhlen des Knöchernen begannen grünlich zu leuchten, und er klapperte drohend mit den Zähnen.

Was blieb Schorsch anderes übrig?

Ein kalter Wind kam auf, stärker und immer stärker. Die Wellen stiegen und begannen,





an die Bordwand zu peitschen. Schorsch hatte Mühe, sich auf den Beinen zu halten. Zitternd mischte er die Karten. „Schneller, du Sprotte!“, brüllte das Gerippe zornig. Regen prasselte aufs Achterdeck. Feucht glänzte der Totenschädel unter der Kapitänsmütze. Die Sturmglocke schlug laut,



während das Schiff sich hob und senkte: „Bim! Bam! Bim! Bam!“ Schorsch mischte die Karten, als ginge es um sein Leben.

„Genug gemischt! Jetzt ziehe ich!“, brüllte das Skelett gegen den heulenden Wind. Mit zitternden Händen fächerte Schorsch die Karten auf und hielt sie dem Knöchernen hin – aber der zögerte! Nervös schnippte er mit den Knochenfingern zuerst eine Karte an, dann eine andere. Nach einigem Hin und Her entschied er sich schließlich und zog mit spitzen Fingern eine Karte. Vorsichtig drehte er sie um ...

Da begannen seine Augenhöhlen zu blitzen, der Mund öffnete sich weit, und hervor drang ein lauter, dröhnender Schrei. Das ganze Gerippe begann zuerst grün und dann knallrot zu leuchten. Schorsch hörte den Knöchernen mit fürchterlich verzerrter Stimme kreischen: „Immer ich! Immer zieh ich den verfluchten schwarzen Klabauter! Das ist ungerecht! Totaal uungereeeeeecht! Aaaaaaahhhhhh!“



Dann gab es einen Blitz, und Schorsch war wieder ganz allein auf dem Achterdeck. Die See war mit einem Schlag ganz ruhig. Der Mond schien auf die stille Wasserfläche, ganz leise bimmelte die Sturmglocke noch, und dann war es still. Vorsichtig schaute Schorsch sich um. Wo war das Skelett geblieben? Er schaute über das Schiff und zum dunklen Himmel hoch, zu den Sternen, aber alles war ruhig. Vom Knöchernen und seinen Spielkarten keine Spur! Schorsch war sich nicht sicher, ob er geträumt hatte oder wirklich mit einem Seebären-Skelett um das Schiff und um sein Leben gespielt hatte. Er beschloss vorsichtshalber, niemandem davon zu

erzählen, hob seinen Teller vom Deck auf, setzte sich wieder auf die Tau-Rolle und verspeiste erleichtert den restlichen Brathering.

Für alle Schiffsjungen aber, die er später noch traf, hatte er einen guten Rat:

„Solltest du mal vor Kap Hoorn auf einem Schiff unterwegs sein und mit einem Skelett Karten spielen, dann pass bloß auf, dass du nicht den schwarzen Klabauter ziehst!“



Zu dieser Gebirgste gibt es auf Seite 60 ein Glossar, in dem einige Begriffe erklärt werden.

# In diesen 3 Gruselgeschichten sind die Monster los!

Ob es das klappernde Skelett ist, das den Schiffsjungen zu einem unheilvollen Kartenspiel überredet.

Oder ein Vampirbub, der mitten in der Nacht ans Fenster klopft. Oder ein besonders gruseliges Gespenst, das immer bei Vollmond im November umgeht und doch wirklich nur spielen möchte ...



## LESEZUG

### Vor- und Mitlesen

Eine in Kapitel unterteilte, durchgehende Geschichte mit vielen Illustrationen. Einzelne Wörter und Satzteile sind durch Bilder ersetzt. Dies regt zum kreativen Sprachgebrauch an.

### 1. Klasse

Ein Ich-lese-selbst-Buch, in dem sich die Textlänge pro Kapitel langsam steigert.

- Große Fibelschrift
- Jede Seite illustriert
- Kapitelunterteilung

### 2. Klasse

Spannende, lustige Geschichten, die zum Lesen motivieren und die Lesekompetenz stärken.

- Fibelschrift
- Jede Seite illustriert
- Kapitelunterteilung

### 3. Klasse

Altersgemäße Inhalte, die das sinnerfassende Lesen fördern.

- Leicht lesbare Schrift
- Stark illustriert
- Kapitelunterteilung

### Lesezug-Profi

Umfangreiche Bücher für Kinder, die begeisterte Vielleser sind.

Reichlich schwarz-weiß illustriert. Unterschiedlich gestaltet, wie „Erwachsenen-Bücher“.

Jetzt mit **Spiel- und Spaß-Seiten** in jedem Buch!  
Sinnerfassendes Lesen trainieren: Kreatives Begleitmaterial zu allen Bänden des G&G-Lesezugs **kostenlos downloaden** unter [www.lesezug.at](http://www.lesezug.at)

Altersempfehlung

4 5 6 7 8 9 10 11 Jahre

ISBN 978-3-7074-2300-6

€ 8,95

9 783707 423006

Sammle Punkte auf [Antolin.de](http://Antolin.de)