FILOUMI

DIE GROSSE REISE
DER 6 WELTEN

Magisches Abenteuerheft • Vorschule bis CM2

PREMIUM-AUSGABE ZUM AUSDRUCKEN



Dieses Heft gehört: _____

WILLKOMMEN, ABENTEURER!

Deine Mission: Zünde die 6 Sterne wieder an

Ein 10-Minuten-Abenteuer pro Seite, erlebe es mit Bibou und seinen Freunden.

Ein Sternenregen hat den Himmel von Filoumi durchquert. Sechs Splitter haben sich in sechs Welten versteckt. Um sie zu finden, meistere jede Aufgabe und male einen Stern aus.



Bibou

Vorschule

Bibous Wald



Plouf

CP

Ploufs Ozean



Léo

CE1

Leos Dschungel



Astro

CE2

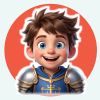
Astros Galaxie



Rex

CM1

Rex' Tal



Gauvain

CM2

Gauvains Schloss



MEIN ABENTEURER-PASS

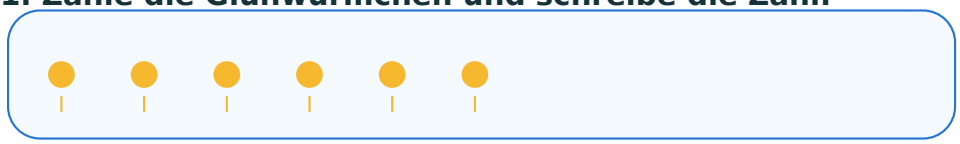
Vorname: _____ **Meine gewählte Belohnung:** _____

STERN 1 • Vorschule

Bibous geheimer Garten

Beobachten • bis 10 zählen • Laute erkennen

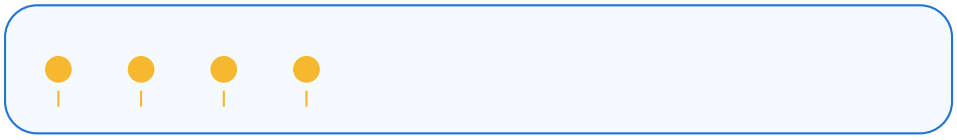
1. Zähle die Glühwürmchen und schreibe die Zahl.



=



=



=

2. Kreise die Wörter ein, die wie BIBOU mit B anfangen.

BOOT	**MOND**	**BALL**
ROBOTER	**BANANE**	**STERN**



KREATIV-MINI-HERAUSFORDERUNG

Zeichne 3 Blätter, 2 Blumen und 1 Stern in den Garten.

STERN 2 • CP

Das Zahlenriff

Zählen • addieren • einem Weg folgen

1. Schreibe die Zahl und ergänze bis 10.



3 + ☐ = 10



7 + ☐ = 10



5 + ☐ = 10

2. Rechne, damit Plouf die Muscheln öffnen kann.

2 + 5 = _____	4 + 4 = _____	9 - 3 = _____
6 + 3 = _____	10 - 2 = _____	5 + 5 = _____



DER BLASENWEG

Verbinde der Reihe nach: 2 • 4 • 6 • 8 • 10

6 10

2 4 8

STERN 3 • CE1

Leos Tempel

Schriftliches Rechnen • Malnehmen • Geld

1. Schreibe untereinander und rechne.

47 + 36	82 - 29	65 + 18

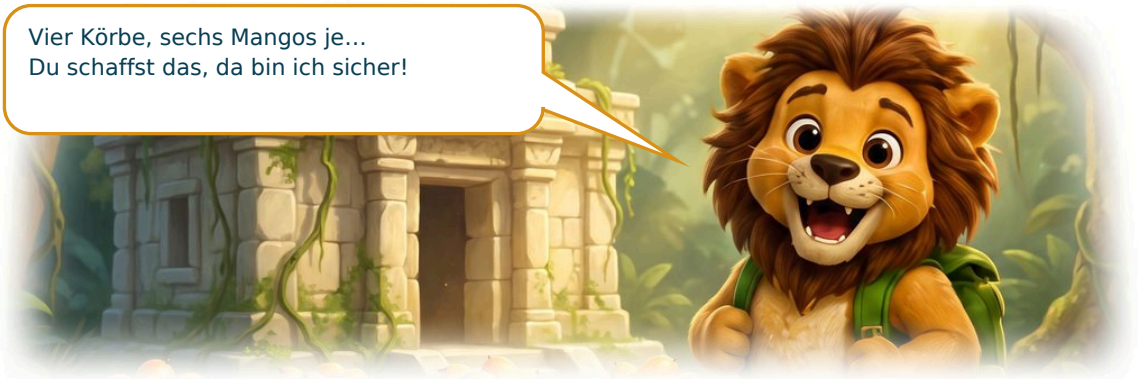
2. DAS DSCHUNGELFEST

Leo bereitet 4 Körbe vor. In jeden Korb legt er 6 Mangos. Wie viele Mangos bereitet er vor?

Meine Rechnung: _____ **Meine Antwort:** _____

3. Kreise genau 3,70 € ein, um den Schlüssel zum Tempel zu kaufen.

2 € | 1 € | 50 ct | 20 ct | 10 ct | 5 ct



BONUS

Schreibe zwei andere Möglichkeiten, 10 zu bilden: _____ _____

STERN 4 • CE2

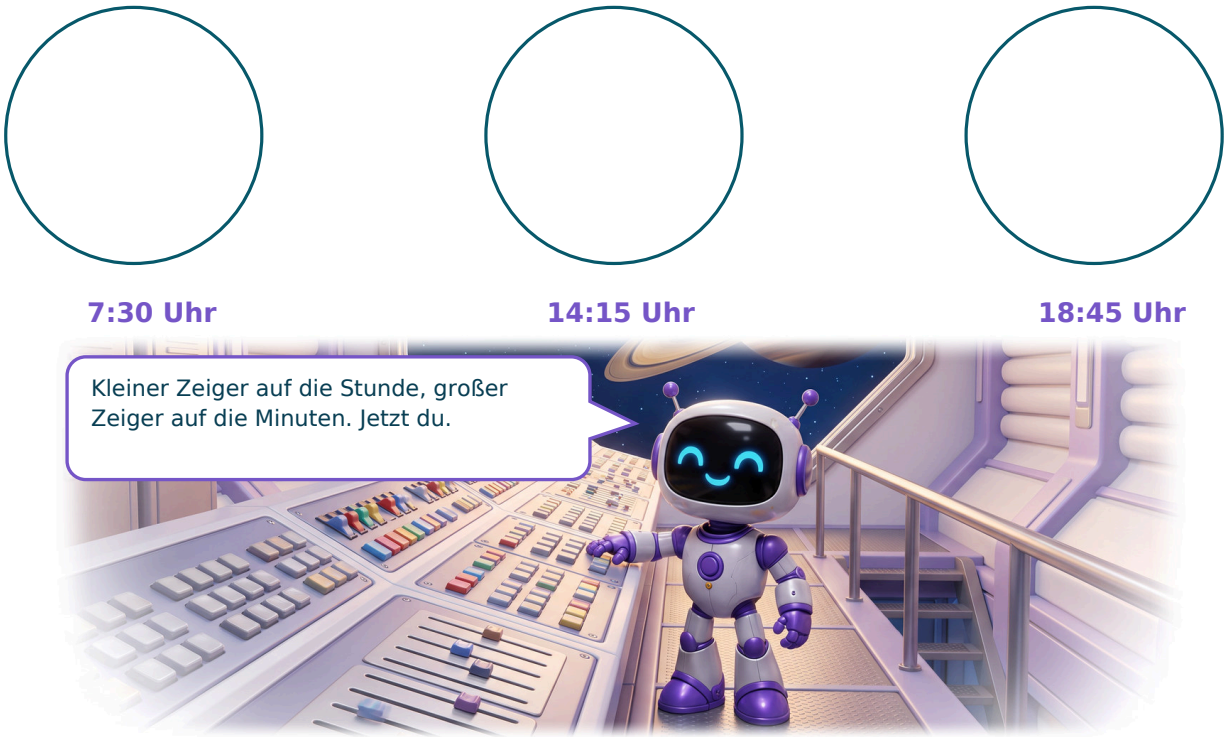
Astros Station

Einmaleins • Uhrzeit • Logik

1. Repariere den Einmaleins-Code.

3 × 7 = _____	6 × 4 = _____	8 × 5 = _____
9 × 3 = _____	7 × 6 = _____	4 × 9 = _____

2. Zeichne die Zeiger.



3. DIE LOGIK-SCHLEUSE

Finde die Regel und ergänze:

4 • 8 • 12 • 16 • ___

35 • 30 • 25 • ___ • ___

2 • 4 • 8 • 16 • ___

STERN 5 • CM1

Das Tal von Rex

Multiplikation • Division • Brüche



1. Rechne, um den Vulkan zu wecken.

236 × 4	408 × 6	175 × 8

2. DIE DINOSAURIEREIER

Rex legt 168 Eier in 7 gleiche Nester. Wie viele Eier sind in jedem Nest?

Rechnung: _____ **Antwort:** _____

3. Male den gefragten Bruch aus.



3/8



5/6



3/4



BLITZFRAGE

Welcher Bruch ist gleich 1/2? 2/3 • 3/6 • 4/10

STERN 6 • CM2

Gauvains Geheimnis

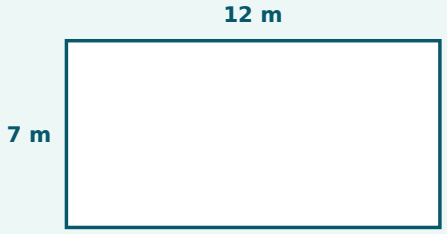
Dezimalzahlen • Geometrie • Konjugation



1. Vergleiche mit <, > oder =.

12,5	☐	**12,05**		**7,80**	☐	**7,8**
3,099	☐	**3,1**		**45,6**	☐	**45,60**

2. DER GRUNDRISS DES BURGTURMS



Umfang: _____

Flächeninhalt: _____

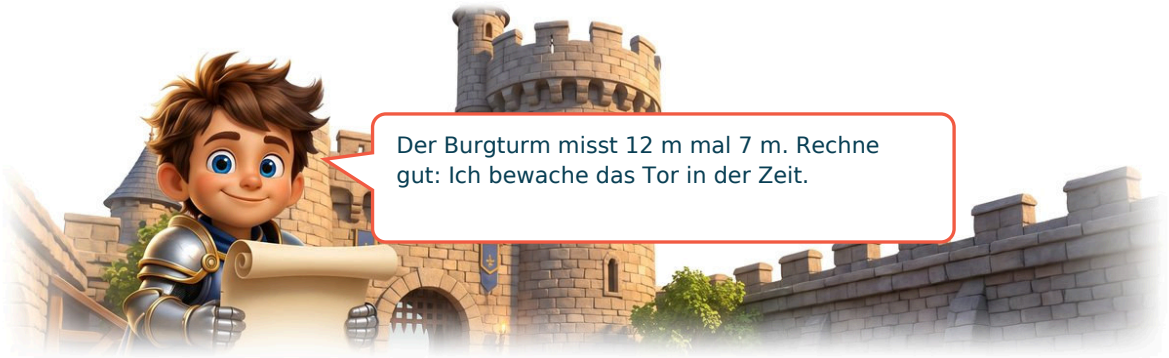
3. DIE MAGISCHE FORMEL

Setze das Verb „überqueren“ ins Futur:

ich _____

wir _____

sie _____



RÄTSEL DES RITTERS

Ich bin eine Dezimalzahl. Mein Ganzzahlteil ist 24, meine Zehntelstelle ist 7 und die Hundertstelstelle ist 3. Wer bin ich?

Antwort: _____

GESCHICHTE • ALLE STUFEN

Die Nacht, in der die Sterne verstummten

Lies allein oder laut vor, dann beantworte die Fragen.

Der Abend senkte sich über die sechs Welten, als Bibou etwas Merkwürdiges bemerkte: Kein einziger Stern leuchtete. Plouf steckte den Kopf aus dem Wasser, Léo spitzte die Ohren, Astro schaute auf seinen Bildschirm, Rex schnupperte in den Wind und Gauvain hob seine Laterne. Mitten am Himmel schwebte ein kleines, zitterndes Licht. „Es hat Angst, ganz allein zu leuchten“, verstand Bibou. Da schenkte jeder ein Stück seiner Welt: eine Perle aus dem Ozean, ein Blatt aus dem Dschungel, ein wenig Kometenstaub, einen Vulkanstein und einen Funken aus der Burg. Das kleine Licht wurde größer und zeichnete einen goldenen Weg zwischen den Welten. Einer nach dem anderen leuchteten die Sterne wieder auf. Die sechs Freunde verstanden: Mut heißt nicht, nie Angst zu haben, sondern gemeinsam weiterzugehen, auch wenn die Nacht riesig scheint.



FRAGEN

1. Was bemerkt Bibou am Anfang der Geschichte?

2. Nenne zwei Gegenstände, die die Freunde schenken.

3. Warum zittert das kleine Licht?

4. Erkläre den letzten Satz mit deinen Worten.

GROSSES SPIEL

Das Portal der 6 Welten

Logik • Beobachtung • Wortsuche

1. WORTSUCHE – Finde die 6 Helden.

B	I	B	O	U	X	P	L	A	Q
Z	P	L	O	U	F	R	E	X	M
L	E	O	V	A	S	T	R	O	G
N	X	G	U	V	A	B	C	D	R
G	A	U	V	A	I	N	K	L	P
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P
R	E	X	Z	A	S	T	R	O	M
P	L	U	F	B	I	B	O	U	L
D	S	C	H	U	N	G	E	L	Q
S	T	E	R	N	M	E	E	R	Z

2. DER STERNENCODE

Jedes Symbol steht für eine Zahl. Finde den Wert des Portals.

★ + ★ = 10

◆ + ★ = 13

● + ◆ = 10

★ + ◆ + ● = ?



3. DAS GEHEIMNISWORT

Nimm den ersten Buchstaben jedes Wortes:

Sonne • Tiger • Esel • Rabe • Nase = _____

KREATIVWERKSTATT

Erfinde deine 7. Welt

Stell dir vor • zeichne • erzähle

Name meiner Welt: _____ **Ihre Zauberfarbe:** _____

ZEICHNE DEINE WELT HIER

Deine 7. Welt gibt es noch nirgends.
Zeichne sie: Ich trage sie auf meinem Kompass ein.



MEIN HELD / MEINE HELDIN

Sein Name: _____

Seine Kraft: _____

Sein Begleiter: _____

Seine Mission: _____

Mein Fortschrittsheft

Male nach jeder erfüllten Mission einen Stern aus.



Bibou — Ich habe beobachtet und gezählt. ★ ★ ★



Plouf — Ich habe mit Zahlen gespielt. ★ ★ ★



Léo — Ich habe eine Aufgabe gelöst. ★ ★ ★



Astro — Ich habe das Einmaleins benutzt. ★ ★ ★



Rex — Ich habe geteilt und gerechnet. ★ ★ ★



Gauvain — Ich habe eine große Herausforderung gemeistert. ★ ★ ★

MEINE SUPER-LERNKRAFT

- ☐ Ich bleibe dran
- ☐ Ich überprüfe
- ☐ Ich bitte um Hilfe
- ☐ Ich bin stolz

FILOUMI PRÄSENTIERT

URKUNDE

HÜTER DER 6 WELTEN

stolz verliehen an

_____

für das Finden der sechs Filoumi-Sterne mit Neugier, Mut und Ausdauer.



Datum: _____ **Unterschrift:** _____

„Jede Anstrengung entzündet einen Stern.“

LÖSUNGEN • ELTERN

Die Antworten der 6 Welten

Den Weg mehr schätzen als das Ergebnis.

Vorschule • Bibou

Glühwürmchen: 6, 9, 4. Wörter mit B: BOOT, BALL, BANANE.

CP • Plouf

Ergänzungen: 7, 3, 5. Rechnungen: 7, 8, 6, 9, 8, 10. Weg: 2 → 4 → 6 → 8 → 10.

CE1 • Léo

47 + 36 = 83; 82 − 29 = 53; 65 + 18 = 83. 4 · 6 = 24 Mangos. 3,70 €: 2 € + 1 € + 50 ct + 20 ct.

CE2 • Astro

21; 24; 40; 27; 42; 36. Zahlenfolgen: 20; 20 und 15; 32.

CM1 • Rex

236 · 4 = 944; 408 · 6 = 2448; 175 · 8 = 1400. 168 : 7 = 24. Bruch mit demselben Wert wie 1/2: 3/6.

CM2 • Gauvain

12,5 > 12,05; 7,80 = 7,8; 3,099 < 3,1; 45,6 = 45,60. U = 38 m; A = 84 m². Futur: ich werde überqueren, wir werden überqueren, sie werden überqueren. Rätsel: 24,73.



LÖSUNGEN • ELTERN

Lesen, Spiele und Begleitung

Einfache Hinweise für mehr Abenteuer.



LESEÜBUNG

1. Die Sterne leuchten nicht mehr. 2. Beispiele: Perle, Blatt, Kometenstaub, Vulkanstein, Funke. 3. Sie hat Angst, allein zu leuchten. 4. Eigene Antwort: Mut wächst, wenn man sich gegenseitig hilft.

SPIELE

Code: ★ = 5; ◆ = 8; ● = 2; Summe = 15. Geheimwort: STERN.

KLEINES PREMIUM-RITUAL

Fragen Sie: „Worauf bist du am meisten stolz?“ und wählen Sie dann eine Korrektur zum Erklären gemeinsam aus. Am Ende einen Stern ausmalen, auch wenn nicht alles perfekt ist.

NOCH EINEN SCHRITT WEITER

Denken Sie sich eine weitere Frage in der Lieblingswelt des Kindes aus. Danach kann es sie einem Erwachsenen stellen: Rollenwechsel festigt das Lernen.

DAS GEHEIMNIS

10 fröhliche Minuten sind besser als eine lange Sitzung unter Druck.

GLÜCKWUNSCH, ABENTEURER!

Du hast die 6 Welten wieder erleuchtet.

Das Abenteuer geht weiter auf Filoumi

- **Hefte für jede Klassenstufe**
- **Pädagogische Spiele und Geschichten**
- **Fertige Aktivitäten zum Ausdrucken**
- **Ruhige Momente für die Familie**

filoumi.com

Zum Ausdrucken, Teilen, Wiederholen.


Bibou


Plouf


Léo


Astro


Rex


Gauvain