GUSTAVO

MITMACHSEITEN

Gustavo kann alles, was Gespenster können: durch Wände hindurchgehen, Dinge schweben lassen, im Dunkeln leuchten. Aber er ist so scheu, dass es ihm schwerfällt, sich mit anderen Monstern anzufreunden. Das nächste Geistertreffen steht bevor – wie soll er nur seine Schüchternheit überwinden? In diesem Buch geht es darum, wie man sich mit Mut und Freundlichkeit von der Einsamkeit befreien kann. Die Geschichte erzählt, wie Gustavo es schafft, die Aufmerksamkeit der anderen auf sich zu ziehen.

Falvia Z. Drago | **Gustavo, das scheue Gespenst** | © 2022 von Hacht Verlag | Deutsch von Ulrich Störiko-Blume

FINDE DIE UNTERSCHIEDE

Es gibt sechs Unterschiede zwischen den beiden Bildern. Schau genau!

Unterschiede: Das Gespenst mit der Brille trägt eine Fliege | Flugrichtung von Gustavos Teebeutel | Fotoapparat und Donut sind vertauscht | Anzahl der Stricknadeln | Farbe der Katze | Anzahl der Bilder an der Wand

Falvia Z. Drago | **Gustavo, das scheue Gespenst** | © 2022 von Hacht Verlag | Deutsch von Ulrich Störiko-Blume

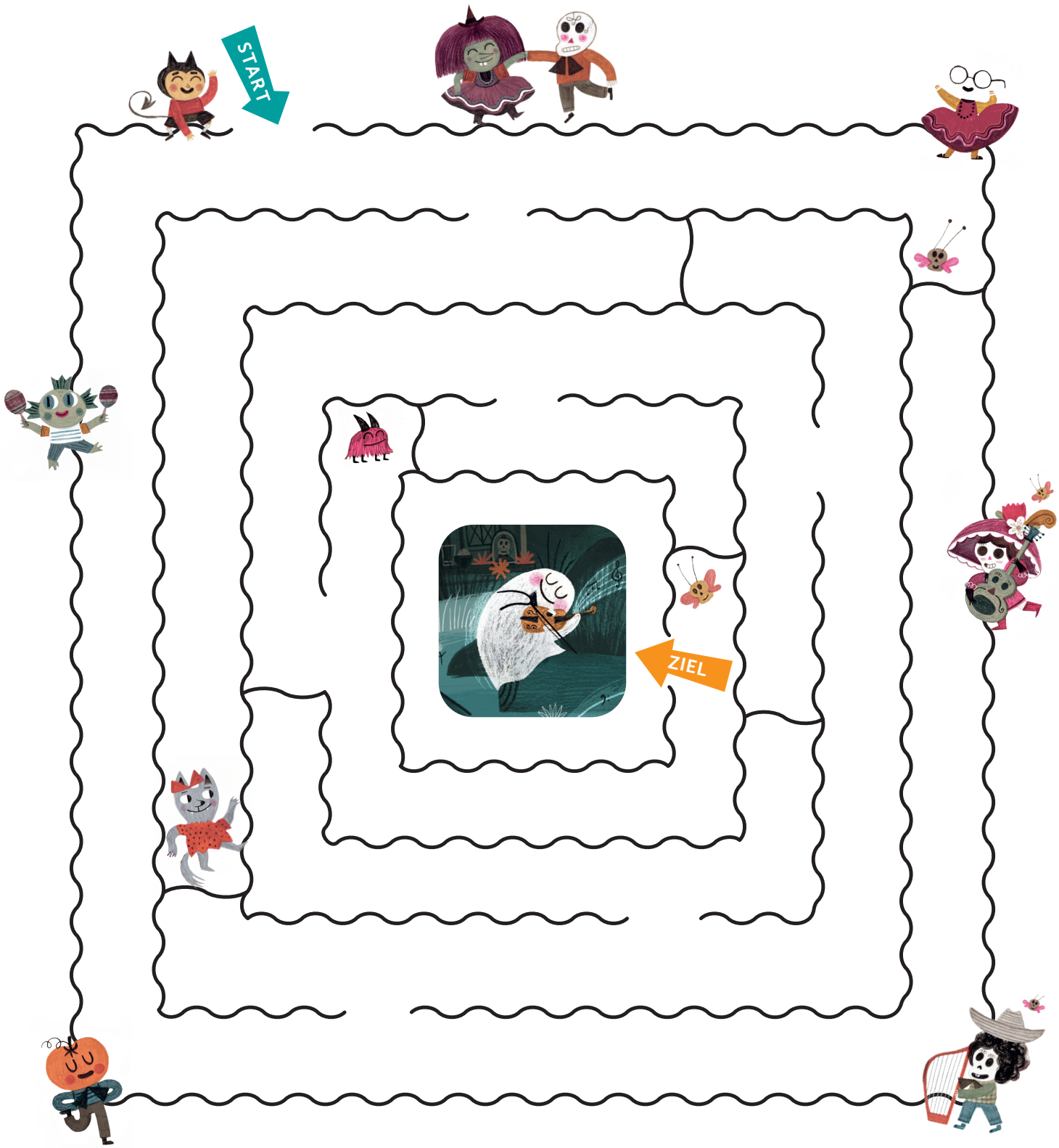
MALE MONSTER

Gustavo ist scheu, aber er möchte so gern Freundschaften schließen.
Hier kannst du Monster malen, die zu ihm passen.

Falvia Z. Drago | **Gustavo, das scheue Gespenst** | © 2022 von Hacht Verlag | Deutsch von Ulrich Störiko-Blume

FINDE DEN WEG

Oh, nein! Gustavos Freunde haben sich unterwegs zu seiner Einladung verlaufen.
Hilf ihnen, den Weg durch den Irrgarten zu Gustavo zu finden.



Falvia Z. Drago | **Gustavo, das scheue Gespenst** | © 2022 von Hacht Verlag | Deutsch von Ulrich Störiko-Blume

WAS BRINGT DICH ZUM LEUCHTEN?

Beim Geigespielen ist Gustavo so glücklich, dass er leuchtet. Wodurch würdest du vor Glück leuchten? Schreib es auf den Linien unten auf.
Male ein Bild von dir selbst, wenn du so glücklich bist, dass du auch leuchtest.