

Lesen in der Schule

mit

dtv junior

Ein Unterrichtsmodell für die Klasse 5

Andreas Schlüter

Level 4 – Die Stadt der Kinder

Band-Nr. 70914

Thematik

- Computerspiele
- Stärken und Schwächen von Kindern
- Gruppenstrukturen



Herausgegeben von: Marlies Koenen
Erarbeitet von: Marcel Mandt (2017)

Inhalt

Lehrerteil

Handlung	3
Problematik	3
Didaktisch-methodische Überlegungen	4
Fächerübergreifende Aspekte	6
Tabellarische Übersicht Lernziele	6

Schülerteil

AB 0	Vor der Lektüre/Leseerwartungen	7
AB 1	Während der Lektüre/inhaltliche Zusammenfassung	9
AB 2	Einen Text wirkungsvoll vorlesen	11
AB 3	Vergleich als sprachlich-stilistisches Mittel	13
AB 4	Figuren verstehen – eine Rollenbiografie schreiben	14
AB 5	Szenisch spielen – Mimik und Gestik	15
AB 6	Die Figuren des Romans – Beziehungen, Rollen	16
AB 7	Thema: In welcher Gemeinschaft willst du leben?	17
AB 8	Thema: Computerspiele	18
AB 9	Fantastische Elemente im Buch	19
AB 10	Den Spannungsaufbau untersuchen	20
AB 11	Fächerübergreifendes Thema: einen Zoo versorgen	21
AB 12	Fächerübergreifendes Thema: Was heißt hier Demokratie?	23
AB 13	Eine Fortsetzung schreiben	25

Materialien und Medien	26
------------------------	----

Impressum

27

Handlung

Der Roman „Level 4 – Die Stadt der Kinder“ bildet den Auftakt einer dreiteiligen Serie.

An einem normalen Morgen ist Ben schon sehr früh wach. Er ist aufgeregt, denn in der Schule wird er sein neues Basketballtrikot gegen das Computerspiel „Die Stadt der Kinder“ eintauschen. Wieder zu Hause beginnt er sofort, das Spiel auszuprobieren, aber irgendetwas stimmt damit nicht.

Ein plötzlicher Systemabsturz verändert die Realität um Ben; alle Erwachsenen und Kleinkinder verschwinden. Es bricht Anarchie aus. Nur Bens Freunde begreifen, dass mit der plötzlich entstandenen Freiheit auch Gefahren und Probleme auf alle zukommen. Die Schule wird ihre Zentrale, von der aus sie versuchen, die Situation zu meistern und ihr Überleben zu sichern.

Es bildet sich eine zweite Gruppe um Kolja. Kolja ist ein Junge, der vor dem Verschwinden der Erwachsenen ein bekannter Raufbold war und jetzt die Macht mit Gewalt an sich reit. Er besetzt mit seinen Anhängern das Wasserwerk und erpresst Bens Gruppe.

Es kommt zu Auseinandersetzungen der verfeindeten Lager, die für alle gefährlich sind und letztlich zur Gefangennahme Miriams führen. Um sie zu befreien, muss Kolja besiegt werden. Das gelingt Ben mit einer List und seinen fantastischen Fähigkeiten. Er erkennt, dass er die Rolle des Zauberers aus dem Computerspiel in seiner Welt ausüben kann.

Am Ende gelingt es den Kindern, im Büro des Bürgermeisters den versteckten Computer zu finden und sie starten ‚Level 4 – Die Stadt der Erwachsenen‘. Sie zweifeln jedoch an der Sinnhaftigkeit der Entscheidung, die sie treffen sollen, um in diesem Spiel und damit in ihrer gegenwärtigen Realität weiterzukommen. Von daher beugen sie sich der Erwachsenenordnung und den Regeln des Computerspiels nicht, sondern programmieren das Spiel um. Es funktioniert und sie gelangen wieder in die Wirklichkeit zurück. Und die Erwachsenen? Die haben von allem nichts mitbekommen.

Der Autor zeigt eine Welt, die für SchülerInnen in der 5. Klasse viele inhaltliche Anknüpfungspunkte bietet. Als „digital natives“ sind die Kinder hinsichtlich Computerspiele Experten. Auch die Themen Freundschaft, Rollen in der Gruppe und eine Welt ohne Erwachsene bietet hervorragende Gesprächsansätze.

Problematik

Ben und Frank sowie Miriam und Jennifer sind jeweils beste Freunde. Sie gehen offen, ehrlich und manchmal auch kritisch miteinander um und sie können einander vertrauen. Zwischen Jennifer und Ben entwickelt sich eine Beziehung, die mehr ist als ein freundschaftlicher Kontakt. Jennifer ist sich dieser Entwicklung bewusst, glaubt jedoch, dass Ben dies nicht mitbekommen hat. Bei ihm dauert es länger und er reagiert auch eher intuitiv.

Computerspiele sind Simulationen von Welten, realen oder fantastischen, die Kindern ermöglichen, Dinge auszuprobieren.

„Es war wie in einem Computerspiel“

„Erst jetzt merkte man, was die Erwachsenen alles für einen tun.“

„... ohne Wasser sind wir am Ende.“

„Das Wasserwerk zu besetzen ... gab ihm auf jeden Fall Macht über sie.“

Kolja: „Ich bin der Chef der Stadt.“

„Ben merkte ..., dass auch andere Kinder durchaus die Lage begriffen und Ideen hatten.“

Freundschaft und erstes Verliebtsein

Computerspiele als „Ausprobier-Welten“

Sie setzen sich mit den dort geltenden Gesetzmäßigkeiten auseinander, sie erkennen deren Struktur, imitieren und wenden sie in neuen Kontexten an.

Ohne die Unterstützung der Erwachsenen müssen sich die Kinder im Roman um ihre essenziellen Bedürfnisse wie Nahrung, Trinkwasser und eine Unterkunft plötzlich selbst kümmern. Hinzu kommen weitere Herausforderungen, die sie bewältigen müssen wie z. B. die Fürsorge von bedürftigen Kindern im Krankenhaus, der Schutz der Tiere im Zoo oder das große Feuer. Gemeinsam durchleben sie einen Lernprozess, der trotz aller Konflikte am Ende positiv ausfällt.

Die Kinder in Bens Gruppe haben unterschiedliche Stärken und Schwächen. Doch bringen Sie sich im Laufe der Handlung alle ein, um das Überleben der Gruppe zu sichern. Thomas wird anfangs von allen belächelt. Ihn stört das nicht besonders, da er ein positives Selbstbild hat. Die Kinder erkennen immer mehr, dass das, was sie für komische „Spleens“ gehalten haben, ihnen in brenzlichen Situationen weiterhilft.

Geschlechterklischees werden in diesem Roman offengelegt und hinterfragt. Besonders Miriam ist kein typisches Mädchen. Attribute wie harmonisch, ängstlich und zurückhaltend passen überhaupt nicht zu ihr. Sie tritt im Gegenteil streitlustig, mutig und offensiv auf.

Kolja sieht sich als natürlichen Anführer, der Gesetze erlässt und Macht ausübt. Wofür er diese nutzen will, weiß er jedoch nicht. Die „guten“ Kinder halten Versammlungen ab, die an der Form gleichberechtigter Plena orientiert sind. Mit der Zeit lernen sie, dass dies aufwendig und anstrengend ist, am Ende aber meist die besten Ergebnisse bringt.

Die Themengebiete, die innerhalb des Romans angesprochen werden, sind vor allem:

- Freundschaft
- Demokratie oder Diktatur
- Gruppenstrukturen
- Stärken und Schwächen von Kindern
- Computerspiele

Des Weiteren ergeben sich durch die Handlung diverse Nebenthemen:

- Jungen- und Mädchenrollen
- Wie funktioniert unsere Gesellschaft?
- Wie funktioniert der Alltag?
- Artgerechte Tierhaltung im Zoo

Didaktisch-methodische Überlegungen

Das Arbeitsheft soll der Erarbeitung der Ganzschrift dienen. Die einzelnen Arbeitsblätter greifen **typische Arbeitsweisen** und Inhalte der 5. Jahrgangsstufe auf, wie z.B. wirkungsvolles Vorlesen gestalten, sprachlich-stilistische Mittel analysieren oder Themen untersuchen.

Was in einer Gesellschaft organisiert werden muss

Jeder Mensch kann etwas und hat einen Wert

Jungs und Mädchen - Rollenbilder

Demokratie oder Diktatur

Arbeitsweisen

Hierbei wird neben den Bereichen „Schreiben“, „Sprechen und Hören“ auch der Bereich „Reflexion über Sprache“ berücksichtigt. Ebenso wird die Medienkompetenz der SchülerInnen gefördert, indem sie beispielsweise selber das Gelesene in einem digitalen Computerspiel nachspielen und zielgerichtete Recherchen (analog, digital) betreiben.

Um bei der **möglichst selbstständigen Bearbeitung** der einzelnen Arbeitsblätter die Gefahr eines mangelnden Textbezugs oder eines mangelnden subjektiven Zugangs auszuschließen, wird innerhalb des Arbeitsheftes eine adäquate Mischung aus einerseits eher analytischen und andererseits eher handlungs- und produktionsorientierten, kreativen **Methoden** angestrebt. Hierbei werden je nach Umfang und Aufgabenstellung die **Sozialformen** Einzel- (EA), Partner- (PA), Gruppenarbeit (GA), (u.U. Projektarbeit) Plenum (PI) berücksichtigt. Zusätzlich sollten die Ergebnisse in regelmäßigen Abständen im Klassenverband besprochen bzw. verglichen werden, um einerseits Ungenauigkeiten bei der Bearbeitung der Arbeitsblätter zu vermeiden bzw. diese zu beheben und um andererseits die produktionsorientierten Aufgaben (szenisches Spielen, eigene Textproduktion) in angemessener Form zu präsentieren und zu würdigen.

Die Textlektüre sollte wegen des großen Umfangs außerhalb des Unterrichts stattfinden, wobei die ersten beiden Kapitel gemeinsam gelesen werden könnten, um grundlegende Fragen zu klären und einen gemeinsamen Einstieg zu ermöglichen. Das AB1 „Inhaltliche Zusammenfassung“ sollte als Kopie den SchülerInnen vorher ausgehändigt werden.

Offene Fragen und weitere Arbeitsanregungen werden am Ende der Materialeiten in einem offenen Arbeitsbereich zusammengefasst. Die Themenvorschläge verstehen sich als (subjektives) Angebot. Sie werden durch knappe Literaturangaben und Hinweise zu weiterführenden Informationen und thematisch interessanten Links abgerundet.

Das Arbeitsheft enthält folgende **Gliederungspunkte**:

- Einstieg (thematische Einstimmung)
- Sicherung des Inhalts/Handlungsverlaufs
- Figuren(-konstellation)
- thematische Aspekte
- Analyse sprachlich-stilistischer Mittel, Spannungsaufbau
- Rezeption
- Produktion

Die **Arbeitsblätter** werden den genannten Oberbegriffen zugeordnet. Hierbei ist anzumerken, dass diese Zuordnung nicht bindend ist. Sie können selbstverständlich bei Bedarf auch an anderer Stelle im Unterrichtsgeschehen eingesetzt bzw. bearbeitet werden.

Auf den Arbeitsblättern sind **Tipps** oder **Hinweise** angegeben, die den SchülerInnen die selbstständige Erarbeitung erleichtern sollen. Diese können je nach Zeitpunkt oder Klassenstufe, in der der Roman eingesetzt wird, als Hilfestellung bzw. Hinführung oder aber als Wiederholung von bereits erarbeiteten Inhalten verstanden werden.

Analytische und handlungs-/bzw. produktionsorientierte Methoden der Texterschließung und -bearbeitung

Sozialformen

Lektüreprasen

*Nutzung als Kopier-
vorlagen*

*Einsatzmöglich-
keiten der Arbeits-
blätter*

Tipps und Hinweise

Zur **Bearbeitungszeit** muss angemerkt werden, dass die Arbeitsblätter nicht so konzipiert sind, dass sie immer in den 45 Minuten einer Unterrichtsstunde bearbeitet werden können. Die verwendeten Methoden **wie parlamentarische Debatte, Standbild, Placemat-Verfahren und Fishbowl-Diskussion** werden in den Arbeitsblättern nicht erklärt, sodass die Schüler an diese Methoden herangeführt werden müssen.

Bearbeitungszeit

Methodenrepertoire

Fächerübergreifende Aspekte

Artgerechte Tierhaltung ist in Zoos ein wichtiges Thema. Welche Tierschutzgesetze gibt es und wie werden diese umgesetzt? Was müssen die Kinder im Buch berücksichtigen, wenn sie die Tiere versorgen? Bei diesem Aspekt bietet sich auch ein Unterrichtsgang/Exkursion an.

Biologie

Der Mensch lebt in der Gemeinschaft nach bestimmten Regeln: Wer macht diese, ein Einzelner oder alle zusammen? Welche Vor- und Nachteile ergeben sich daraus im Roman? Koljas und Bens Gruppe stehen hier symptomatisch für gegensätzliche Positionen, nämlich Diktatur und Demokratie.

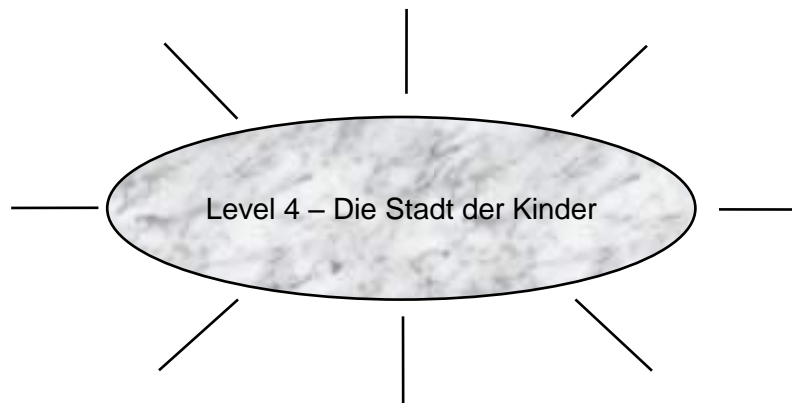
Ethik

AB	Lernziele
0	<ul style="list-style-type: none"> • SuS formulieren inhaltliche und thematische Erwartungen an den Roman • SuS untersuchen das Cover
1	<ul style="list-style-type: none"> • SuS fassen die einzelnen Kapitel mithilfe von Kürzest-Texten (<i>Tweets</i>) zusammen
2	<ul style="list-style-type: none"> • SuS bearbeiten bestimmte Textstellen für ein gestaltetes Vorlesen
3	<ul style="list-style-type: none"> • SuS lernen das sprachlich-stilistische Mittel des „Vergleichens“ kennen, sie analysieren Beispiele und formulieren eine Definition
4	<ul style="list-style-type: none"> • SuS sammeln Informationen zu einer Figur und erstellen darauf basierend eine Rollenbiografie
5	<ul style="list-style-type: none"> • SuS sammeln spielerisch Erfahrungen, mit Ausdrucksformen für Gefühle
6	<ul style="list-style-type: none"> • SuS erstellen eine Übersicht zu den Figuren, ihren Rollen in der Gruppe und ihren Beziehungen zueinander
7	<ul style="list-style-type: none"> • SuS üben, einen Standpunkt argumentativ zu vertreten (Parlamentarische Debatte) • SuS analysieren Textstellen hinsichtlich des Zusammenlebens in Bens Gruppe
8	<ul style="list-style-type: none"> • SuS sammeln und reflektieren die Nutzung digitaler Spiele • SuS planen und spielen in Kleingruppen den Aufbau einer Stadt
9	<ul style="list-style-type: none"> • SuS aktivieren ihr Vorwissen zu fantastischen Elementen in der Literatur • SuS vergleichen fantastische Elemente in „Level 4“ anhand ihres Vorwissens
10	<ul style="list-style-type: none"> • SuS lernen Elemente des Spannungsaufbaus kennen • SuS untersuchen den Spannungsbogen eines Kapitels
11	<ul style="list-style-type: none"> • SuS recherchieren Informationen zu Wildtieren aus Büchern oder im Internet • SuS setzen sich mithilfe von Lernaufgaben mit Pro- und Contraargumenten zur Tierhaltung durch den Menschen auseinander
12	<ul style="list-style-type: none"> • SuS lernen Merkmale einer demokratischen und diktatorischen Gesellschaft kennen • SuS erproben beide Formen im Rollenspiel anhand konkreter Situationen
13	<ul style="list-style-type: none"> • SuS schreiben eine angeleitete Fortsetzung des Romans

Anregungen zur Texterschließung und -bearbeitung

AB 0.1 Vor der Lektüre/Leseerwartungen

1. Der Titel des Buches lautet „*Level 4 – Die Stadt der Kinder*“.
Erfasst mit Hilfe eines Clusters Themenvorschläge, die den Inhalt des Buches betreffen.



2. Untersucht die Gestaltung des Covers.
Achtet auf Bildelemente, die auf Figuren oder die Handlung des Buches neugierig machen.





AB 0.2 Vor der Lektüre/Leseerwartungen

3. Besprecht, wie versucht wurde, mithilfe des Covers Interesse am Buchinhalt zu wecken. Hier findest du Platz für deine Notizen.



4. Lies den Klappentext. Er endet mit: „Doch Ben und seine Freunde begreifen gleich den Ernst der Lage ...“. Schreibe den Klappentext weiter. Welche Probleme könnten auf die Kinder zukommen?

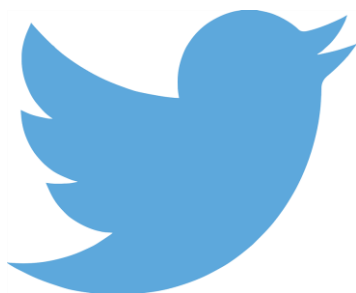


Rechercheauftrag:

Besuche die Internetseite [Startseite - Andreas Schlüter - Autor](#) und informiere dich über den Autor und weitere Bücher, die er geschrieben hat.

Beantworte die Frage: „Woher nimmt er die Ideen für seine Bücher?“

AB 1.1 Während der Lektüre/inhaltliche Zusammenfassung



„**Twitter**“ (englisch für *Gezwitscher*) ist ein Bloggdienst des gleichnamigen Unternehmens. Auf Twitter können angemeldete Nutzer telegrammartige Kurznachrichten, sogenannte **Tweets**, versenden. Diese bestehen aus max. 140 Zeichen.

Hashtags sind Begriffe oder Abkürzungen, die mit dem Hash-Zeichen # eingeleitet werden. Sie heißen Tags, weil sie eine Art Schlüsselwörter der Nachricht sind.

Schreibe zu jedem Kapitel einen Tweet und fasse es darüber für dich zusammen.

1. Das neue Computerspiel

2. Das Spiel beginnt

3. Eine schreckliche Entdeckung

4. Was jetzt?

5. Chaos bricht aus

6. Noch mehr böse Überraschungen

7. Die Versammlung

8. Feuer

AB 1.2 Während der Lektüre/inhaltliche Zusammenfassung

9. Erst mal entspannen

10. Wasser

11. Schon wieder Kolja

12. Der große Bluff

13. Tricks mit Tücken

14. Ben hat eine Idee

15. Der Zauberer

16. Rettet die Tiere!

17. Das Geheimnis des Schlüssels

18. Die Entscheidung

19. Ende gut, gar nichts gut

AB 2.1 Einen Text wirkungsvoll vorlesen

1. Such dir eine Textstelle aus, die dir besonders gefallen hat. Sie sollte ca. zwei Seiten umfassen.
Seite: _____

2. Lies dir deine Textstelle noch einmal in Ruhe durch und unterstreiche im Anschluss die passende Antwort auf folgende Fragen oder ergänze ein passendes Attribut:

- Das Tempo der Handlung ist langsam / mittel / schnell.
- Die Textstelle ist heiter / spannend / gruselig / monoton / _____ .
- Die Figuren sprechen mit unterschiedlichen Stimmen / der gleichen Stimme.

Jetzt hast du einen ersten Eindruck gewonnen. Wenn du nun deinen Textausschnitt gestaltest, schau immer wieder auf deine Antworten a.-c., denn diese dienen dir zu Orientierung.

3. Vorbereiten – Vorlesen – Beurteilen

a) Vorbereiten

- Kläre unbekannte Wörter und übe die Aussprache schwieriger Wörter.
- Wenn du bei 2c „unterschiedliche Stimmen“ unterstrichen hast, dann schreibe zu jeder Figur auf, wie deren Stimme ist und probiere diese aus.
z.B. laut, leise, hoch, tief, lispelnd, klar, nuschelnd, schnell, langsam, ...
- Nimm im Text die folgenden Markierungen vor:

Lesezeichen

_____ : *Unterstreiche das, was besonders betont werden soll.*

/ oder // : *kurze oder lange Pause*

----- : *gestrichelte Linie + Randkommentar*

Beispiel auf Seite 23

„Ich hol mir mein Trikot von Frank wieder“, / sagt er schließlich.

// „Das Spiel ist total kaputt.“ / „Oh, Mann“, / stöhnten die Mädchen wie aus einem Munde. / Jennifer wurde es jetzt wirklich zu dumm. //

„Du und dein bescheuertes Computerspiel!“, / schimpfte sie. /

„Dann lassen wir das Lernen eben. / Komm Miriam, / wir hauen ab. /

Mit dem ist heute sowieso nichts anzufangen.“ / „Ist gut“, pflichtete Miriam ihrer Freundin bei.

langsamer, genervt

laut, spuckend, wütend

enttäuscht, leise

eifrig, gedämpft

AB 2.2 Einen Text wirkungsvoll vorlesen

b) Vorlesen

- Bildet 6er-Gruppen.
- Bildet einen Stuhlhalbkreis: der Vorleser sitzt den anderen gegenüber.
- Schließt kurz die Augen, atmet durch und los geht's.
- Blicke deine Zuhörer an (2-3 Sekunden, aber nicht starren).
- Beachte deine ‚Lesezeichen‘.

c) Beurteilen

Füllt die untenstehende Tabelle nach dem Vorlesen direkt aus und gebt der oder dem Vorleser(in) ein Gruppenfeedback.

<i>Name</i>	<i>Was war gelungen?</i>	<i>War der Text gut zu verstehen?</i>	<i>Gab es verschiedene Weisen wie gesprochen wurde?</i>	<i>Wurde der Text passend zum Inhalt gelesen?</i>	<i>Konntest du dir die Figuren und die Situation gut vorstellen? Woran hat das gelegen?</i>
Ich					

AB 3 Vergleich als sprachlich-stilistisches Mittel

1. Andreas Schlüter nutzt viele Vergleiche, um seinen Roman lebendig zu gestalten.
Ergänze folgende Vergleiche, die nicht aus dem Buch sind, sinnvoll!

Sie ist so stark wie _____.

Es regnet heute wie _____.

_____ als gäbe es kein Morgen mehr.

_____ wie der Mond in einer dunklen Nacht.



2. Erkläre mit eigenen Worten, was ein Vergleich ist.
Welche Wörter kommen bei Vergleichen vor (entweder das eine oder das andere)?



3. Gib an, aus welchem Grund Vergleiche genutzt werden.



4. Auf den folgenden Seiten findet ihr ebenfalls Vergleiche. Schreibe sie auf und erkläre, was sie bedeuten.

Beispiel: „*Einen Moment lang standen die anderen Jungen wie gebannt da ...* -“ (S. 162)
= Sie waren so fasziniert, dass sie sich nicht bewegen konnten.

S. 12 _____
= _____

S. 42 _____
= _____

S. 77 _____
= _____

S. 97 _____
= _____

S. 101 _____
= _____

S. 208 _____
= _____

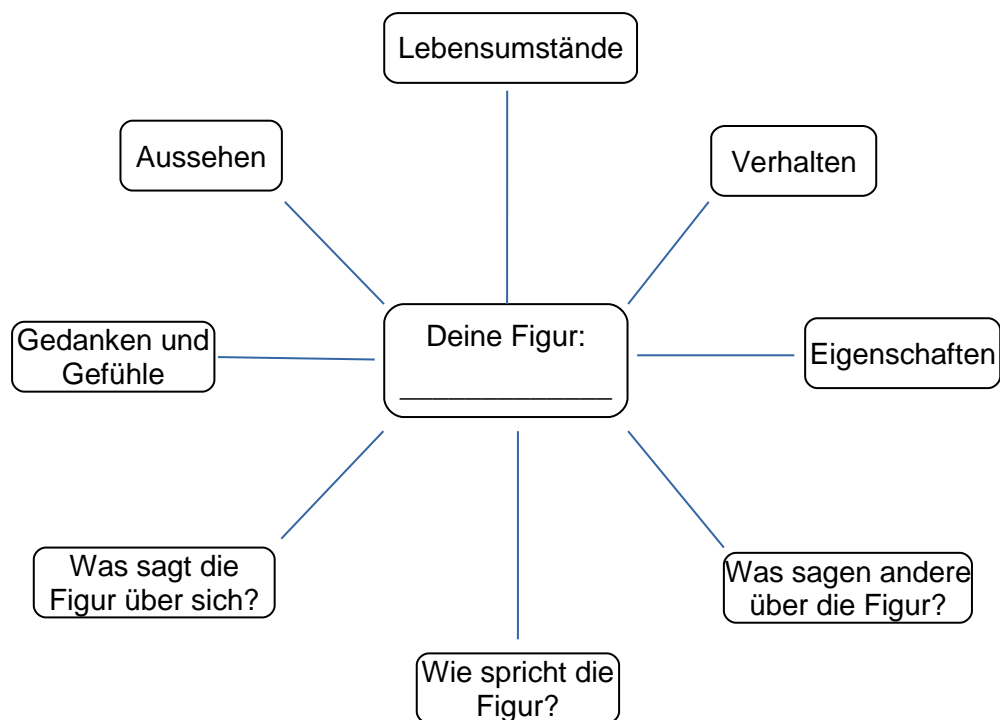
AB 4 Figuren verstehen – eine Rollenbiografie schreiben

1. Suche dir eine der folgenden Figuren aus und unterstreiche sie. Achte darauf, dass alle Figuren bearbeitet werden. Sprecht euch in der Klasse ab.

Ben, Frank, Thomas, Jennifer, Miriam, Kolja, Sigg, Max

2. Erkläre, was dich an dieser Figur interessiert.

3. Sammle Informationen entlang der einzelnen Figurenmerkmale des Clusters. Wenn es im Buch zu einem Bereich keine Informationen gibt, kannst du dir etwas überlegen. Schreibe diese Hinweise aber in einer anderen Farbe auf.



4. Schreibe jetzt eine Rollenbiografie, in der du deine Figur dem Publikum vorstellst. Achte darauf, dass du in der „Ich-Form“ schreibst.

AB 5 Szenisch spielen – Mimik und Gestik

1. Warm-up: Diese kleinen Übungen sollen euch auf das szenische Spiel vorbereiten. Probiert sie aus und habt viel Spaß dabei.

Gegenständen eine unterschiedlichen Bedeutung geben

Stellt euch als Klasse in einen großen Kreis und nehmt zwei Gegenstände mit (Buch, Stift, ...). Zwei im Kreis gegenüberstehende Schüler beginnen, diese immer an einen anderen Schüler neben sich weiterzugeben, als wäre er ein kostbares Geschenk, ein ekeliges Ding, ein sperriges Möbelstück oder eine geheime Botschaft.

Gefühle würfeln

Stellt euch in Dreier-Gruppen auf und überlegt euch sechs Gefühle (Wut, Euphorie, ...) für die sechs Würfelzahlen. Schreibt diese auf. Einer von euch würfelt verdeckt und versucht, das gewürfelte Gefühl nur durch seinen Gesichtsausdruck deutlich zu machen. Der Zweite versucht, das Gefühl zu erraten, der Dritte ist Schiedsrichter. Wechselt reihum. Ihr könnt mehrere Runden spielen.

Spiegelbild

Ihr steht euch partnerweise gegenüber und stellt euch einen Spiegel in der Mitte vor. Einer steht vor dem Spiegel und macht langsame Bewegungen, die der andere als sein Spiegelbild exakt nachahmt. Nach etwa einer Minute wechselt ihr die Seiten.

Stehen Sie bitte auf!

Ihr arbeitet zu zweit. Einer setzt sich auf einen Stuhl, der andere steht davor. Nun wird ein erfundener Streit gespielt: „Stehen Sie bitte auf!“ - „Nein, ich stehe nicht auf!“ Ihr beginnt flüsternd und steigert langsam die Lautstärke, indem der eine jeweils ein wenig lauter spricht als der andere. Wenn ihr nicht lauter könnt, werdet ihr schrittweise wieder leiser, bis zum Flüster-ton.

2. Pantomime vorbereiten und aufführen

Infos

1. Mimik soll die Stimmung der Figuren zeigen
2. Gestik muss gut erkennbar sein, also deutlich und nicht zu schnell
3. Gestik und Mimik müssen zueinander passen
4. Keine Requisiten, kein Bühnenbild = weißer Raum

Aufgabe: Spielt pantomimisch eine der folgenden Szenen nach:

- a) Miriam und Jennifer verlassen Ben genervt, weil er nicht Mathe lernen will.
- b) Miriam wird von Koljas Bande gefangengenommen.
- c) Koljas Verhandlung im Büro des Schulleiters und sein Verschwinden
- d) Das verunglückte Nudeln kochen
- e) Wiedersehen mit den Eltern, z.B. Ben und seine Mutter
- f) Vollversammlung der Kinder in der Schule und Debatte darüber, wie es weitergeht

AB 7 Thema: In welcher Gemeinschaft willst du leben?

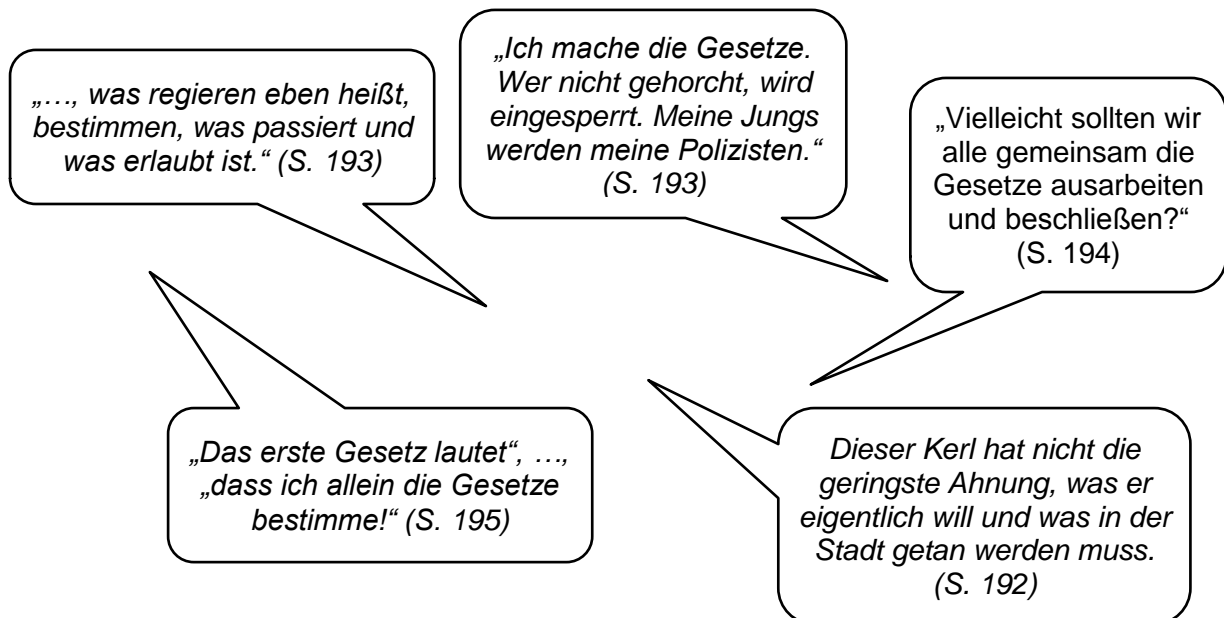
1. Organisation des Zusammenlebens

- Diskutiert in der Klasse, ob ihr an der Essensschlacht am Anfang des Buches teilgenommen hättet. Sammelt Pro- und Contra-Argumente.
- Im weiteren Verlauf des Buches hättest du dich für eine der beiden Gruppen von Kolja und Ben entschieden.

Parlamentarische Debatte mit drei Parteien: Überzeuge die anderen Schüler davon, mit dir Koljas Gruppe, Bens Gruppe oder deiner eigenen Gruppe beizutreten.

- Gestaltet in diesen drei Gruppen Plakate mit Textstellen und/oder Schlagwörtern, die zeigen, wie das Zusammenleben in den einzelnen Gruppen organisiert ist bzw. organisiert werden könnte.

2. Regeln des Zusammenlebens



- Ordne die Aussagen/Gedanken einzelnen Hauptfiguren zu.
- Regeln des Zusammenlebens können festgelegt oder gelebt werden. Schaut euch in den folgenden Textbeispielen an, wie es in Bens Gruppe abläuft. Findet einen Namen für die Gruppe und erklärt, wie Entscheidungen getroffen werden, in dem ihr ein Plakat mit Gruppenregeln entwickelt.



S. 35, 39-41, 60-61, 65, 69, 100, 110-115, 130-131, 178-180

Dein Name für die Gruppe: _____

AB 8 Thema: Computerspiele

1. Erstelle einen Spielekompass. Sammelt im Anschluss die Ergebnisse an der Tafel. Trage deine Antworten in Blau ein und mit Bleistift die Verteilung in der Klasse. Diskutiert das Ergebnis in der Klasse. Wie viel Platz/Zeit nimmt das Computerspielen in deinem/eurem Leben ein?

Womit spiele ich?	PC/Laptop	Spielekonsole am Fernseher	mobile Spielekonsole	Handy, Smartphone	Tablet
gehört mir					
gehört mir nicht					
Wann spiele ich?	vor dem Frühstück	in der Schule/vormittags	Nach der Schule/nachmittags	am Abend	in der Nacht
wochentags					
Wochenende					
Mit wem spiele ich?	allein	mit Geschwistern	mit Freunden	mit Eltern	
Wo spiele ich?	zuhause	unterwegs	bei Freunden	andere Orte	

Computerspiele, die ich kenne:

Ben besitzt schon 148 Computerspiele. Er will aber unbedingt „Level 4 – Die Stadt der Kinder“ haben. Er tauscht sogar das Trikot seiner Oma dagegen ein.

- a) Welche Spieltypen gefallen dir am besten?

- b) Welcher Spieltyp ist „Level 4 - Die Stadt der Kinder“?

- c) Diskutiert mit eurem Partner, ob man aus Computerspielen etwas lernen kann. Notiert eure Ergebnisse.

2. Selber spielen und so geht's:

Sicherlich spielt einer aus eurer Klasse „Minecraft“. Erkläre den anderen, wie das Spiel funktioniert. In einem „Local Area Network“ könnt ihr zusammen eine Stadt aufbauen und so die Erfahrungen der Kinder aus „Level 4“ selbst erleben.

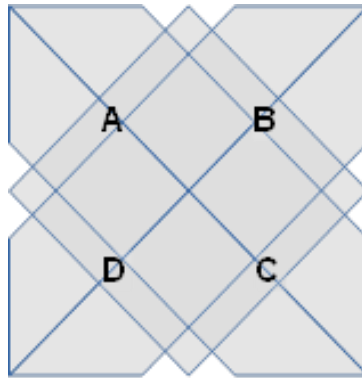
PS: An der schwedischen Viktor Rydberg-Schule gibt es das Pflichtunterrichtsfach „Minecraft“. Insgesamt spielen 180 Schüler, um mehr über Umweltprobleme und Stadtplanung zu lernen.

AB 9 Fantastische Elemente im Buch

1. Zugang zu einem Thema finden (Placemat-Methode)
- a) Bildet 4er-Gruppen. Jede/r notiert zunächst auf dem Plakat (in seinem Segment A, B, C oder D) stichwortartig eigene Ideen und Gedanken zu folgender Frage: **3 Min.**

**„Welche wichtigen fantastischen
Eigenschaften, Figuren, Welten
kennst du aus Büchern?“**

- b) Dann lesen alle die Notizen der anderen; Rückfragen nur bei Unklarheiten. **5 Min.**
- c) Schließlich entscheidet die Gruppe gemeinsam, welche Lösungsvorschläge als gemeinsames Ergebnis in die Mitte geschrieben werden. **5 Min.**
- d) Die gesamten Ergebnisse werden abschließend von der Gruppe im Plenum präsentiert.



2. Sammelt nun die fantastischen Elemente aus „Level 4 – Die Stadt der Kinder“ und vergleicht diese mit ähnlichen aus anderen Büchern.



Fantastisches Element	ähnliche Bücher/Geschichten

AB 10 Den Spannungsaufbau untersuchen

1. Schreibe auf, wann eine Geschichte für dich spannend ist. Finde mindestens vier Merkmale.

2. Zeige an Beispielen, wie deine Merkmale aus Aufgabe 1 in „Level 4 – Die Stadt der Kinder“ umgesetzt wurden.

3. Lies dir zuerst den Infokasten unten und dann Kapitel 6 „Noch mehr böse Überraschungen“ durch und fülle die Lückentabelle aus.

	S. 50-51	S. 52 (Z.6-18)	S. 53-54 (Z..7)	S. 54 (Z.8-15)	S. 54 (Z.16) - 57	S. 58
Trage die Erzählmittel in den Infokasten ein						
Beschreibe genauer	Miriams und Jennifers Befürchtungen bzgl. der Babys					
Spannungsbogen zeichnen						

Info

Um Spannung zu erzeugen, werden Mittel des Erzählens genutzt:

1. **Verzögerung der Handlung**, z.B. durch die ausführliche Beschreibung eines Raumes, Gegenstandes
2. **Genauere Darstellung von Gedanken und Gefühlen** der handelnden Person
3. **Andeutungen** von einem späteren Ereignis, etwas Geheimnisvollem, einer Lösung, die dann doch keine ist

AB 11.1 Fächerübergreifendes Thema: Einen Zoo versorgen

1. Nachdem wieder Wasser da ist, können die Kinder die Tiere des Zoos versorgen. Lies Kapitel 16 „Rettet die Tiere!“. Notiere alle Tiere, die genannt werden (außer in Redewendungen).

2. Nach welcher Methode wollen die Kinder die Tiere füttern? Schreibe den Satz wortwörtlich heraus.

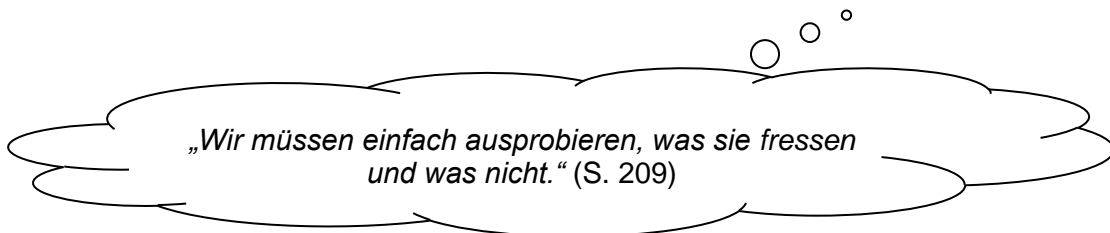
3. Diese Art und Weise Tiere zu füttern, ist nicht ganz ungefährlich. Löse die folgenden Aufgaben, damit du es in einer ähnlichen Situation besser machst – nämlich artgerecht.

- a) Wähle dir eines der oberen Tiere aus.

- b) Jetzt brauchst du Informationen zu deinem Tier. Recherchiere diese in der Schul- oder Stadtbibliothek oder im Internet.

Information	Pandabär	Dein Tier
Wissenschaftlicher Name	Ailuropoda melanoleuca	
Größe	bis zu 1,70 m	
Gewicht	bis zu 150 kg	
Lebensdauer	ca. 20 Jahre	
Lebensraum	Bambuswälder Zentral- und Westchinas	
Ernährung	Seine Lieblingsspeise ist Bambus, aber er frisst auch Gräser, Knollen und gelegentlich Insekten.	

- c) Nachdem was du jetzt weißt, bewerte folgenden Satz von Miriam.



AB 11.2 Fächerübergreifendes Thema: Einen Zoo versorgen

4. Gehe auf die folgende Internetseite und informiere dich über artgerechte Tierhaltung im Zoo oder Zirkus. Beantworte im Anschluss die Lernaufgaben. Deine Meinung ist gefragt.

http://www.planet-wissen.de/natur/tier_und_mensch/zoos/pwiekritikanzoos100.html

Lernen im Zoo

stimme
zu stimme
nicht zu

In Zoos kann man sehr gut lernen, welche Vielfalt an Tieren es gibt und wie diese leben.

[]

[]

Begründung:

Artgerechte Haltung

stimme
zu stimme
nicht zu

Das Leben der Tiere im Zoo ist nicht viel anders als in der Wildnis.

[]

[]

Begründung:

Arterhaltung

stimme
zu stimme
nicht zu

Zoos retten bedrohte Arten.

[]

[]

Begründung:

Raubkatzen (Video)

stimme
zu stimme
nicht zu

Das Leben der Raubkatzen ist in Gefangenschaft angenehmer als in freier Wildbahn.

[]

[]

Begründung:

Informiere dich auf der Webseite weiter. Gestalte selbst zwei Lernaufgaben. Tauscht diese in der Klasse aus und bearbeitet sie.

AB 12.1 Fächerübergreifendes Thema: Was heißt hier Demokratie?

1. Demokratierätsel

In diesem Suchrätsel sind 12 Begriffe zum Thema „demokratisch – undemokratisch“ versteckt. Suche diese Begriffe und begründe, warum sie für eine Demokratie wichtig sind, bzw. eine Gefahr für eine Demokratie darstellen. Sie können waagrecht oder senkrecht, vorwärts oder rückwärts geschrieben sein.

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

Für eine Demokratie ist wichtig ...	Eine Gefahr für die Demokratie ist ...

AB 12.1 Fächerübergreifendes Thema: Was heißt hier Demokratie?

2. In „Level 4 – die Stadt der Kinder“ gibt es zwei konkurrierende Jugendgruppen.
- Sortiere die Begriffe aus dem Suchrätsel zu einer der beiden Gruppen.
 - Lies noch einmal die Seiten 178-180 durch und schreibe heraus, wie die Kinder miteinander umgehen.
 - Spielt in Kleingruppen folgende Szenen sowohl in Koljas als auch Bens Gruppe nach. Spielt die Szene mehrmals und wechselt die Rollen.
 - In eurer Gruppe wurde geklaut und es gibt einen Verdächtigen.
 - Ihr habt noch drei funktionierende Fahrräder. Wer darf sie benutzen.
 - Die Lebensmittel reichen noch für einen Monat. Was macht ihr?

Koljas Gruppe		Bens Gruppe
	Begriffe aus dem Suchrätsel	
	Wie gehen die Kinder miteinander um?	
	Welche Lösungen habt ihr unter c) gefunden?	

Zusatzaufgabe

Diskutiert die Frage:

Warum sind manche Kinder in Koljas Gruppe bzw. warum verlassen sie diese nicht?

AB 13 Eine Fortsetzung schreiben

1. Als die Kinder im Büro des Bürgermeisters sind, entdecken sie die Pläne, die Turnhalle und die Bäume für ein neues Parkhaus abzureißen. Sie sind in Level 4 – Der Stadt der Erwachsenen angekommen.

*Ben nickte: „Genau das ist die Entscheidung, die dieser goldene Computer von uns verlangt. Entweder wir treffen typische Erwachsenenentscheidungen – gegen unseren Willen ...“ „... oder wir bleiben in der Welt der Kinder und sehen unsere Eltern niemals wieder!“, ergänzte Jennifer.
(S. 245)*

Aufgabe:

Du weißt, dass es nicht so kommt. Sammelt Ideen, wie die Kinder in der Wirklichkeit die Pläne des Bürgermeisters verhindern können.

2. Auch Andreas Schlüter hat sich Gedanken über die Fortsetzung seines Buches gemacht und einen zweiten Teil geschrieben. Bevor du diesen vielleicht später liest, sollst du selber eine Fortsetzung schreiben.

- a) Schreibe hier auf, was dir an dem Cover auffällt, auch im Vergleich zum Cover deines Buches.
(ziehe Pfeile zum Cover)



- b) Schreibe deine persönliche Fortsetzung. Gehe folgendermaßen vor:

1. Erzählidee finden (Cluster)
Warum oder wie gelangen die Kinder zurück ins Computerspiel?
2. Erzählplan aufstellen (Tabelle)
 - Sind es die gleichen Figuren oder gibt es auch neue?
 - Was ist ihre Mission/Aufgabe/Abenteuer?
 - Wie geht es aus?
3. Erzählung ausformulieren (Spannung, sprachliche Mittel, Humor)
4. Überarbeiten mithilfe der Textlupe oder der Schreibkonferenz

Vielleicht ist deine Fortsetzung so gelungen,
dass du daraus auch einen ganzen Roman verfassen kannst.

Viel Erfolg!

Materialien und Medien

Adressen im Internet

- [Startseite - Andreas Schlüter - Autor](#)
- http://www.planet-wissen.de/natur/tier_und_mensch/zoos/pwiekritikanzoos100.html

Impressum:

dtv Unterrichtspraxis

Idee, Konzeption und Redaktion
Marlies Koenen
INSTITUT FÜR IMAGE+BILDUNG, Berlin 2017