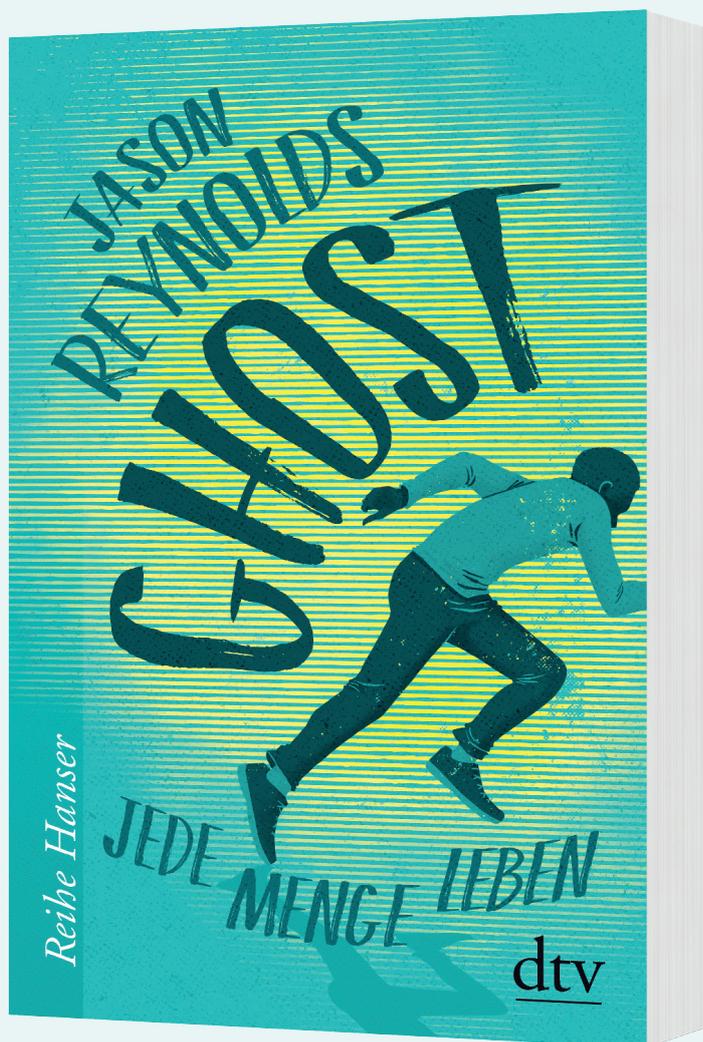


dtv Unterrichtsmodell

Lesen in der Schule mit Reihe Hanser



Jason Reynolds
Ghost

Thematik

- Umgang mit schulischen und familiären Problemen
- Persönlichkeitsstärkung
- Gesellschaftliches Sozialgefälle

Methodische Schwerpunkte

- Inhalte anhand von Leitkriterien strukturieren
- Handlungsalternativen zu Konfliktsituationen entwickeln
- Ein Rollenspiel vorbereiten, präsentieren und reflektieren

Herausgegeben von: **Marlies Koenen**
Erarbeitet von: **Kai Stäpeler**

für Klasse

8-9

INHALTSVERZEICHNIS

Lehrerteil	3
L.1 Handlung	3
L.2 Problematik	4
L.3 Didaktisch-methodische Überlegungen	5
L.4 Fächerübergreifende Aspekte	6
Überblick der Aufgaben nach Kompetenzen, Methoden, Sozialform & Niveau.....	7
Schülerteil	9
AB 1 Mein erster Eindruck	9
AB 2 Mein Lesetagebuch.....	10
AB 3 Orte, Tage, Hauptfiguren und Handlungen.....	11
AB 4 Rekorde, Rekorde, Rekorde!.....	12
AB 5 Die Nacht der Flucht	13
AB 6 Siebzehn Stunden und zwei Minuten bis zum Knall	14
AB 7 Konflikte, Beleidigungen und Provokationen	15
AB 8 Mobbing.....	16
AB 9 High-Schools	17
AB 10 Die Trainingswoche	18
AB 11 Die Defenders	19
AB 12 Stärken und Schwächen	20
AB 13 Wohnen und leben	21
AB 14 Warum läufst du?	22
AB 15 Sportoutfits.....	23
AB 16 Der Diebstahl	24
AB 17 Väter	25
AB 18 Der Tag des Rennens	26
AB 19 Bunte Sprache.....	27
AB 20 Ghosts Entwicklung	28
AB 21 Ein Blick zurück und voraus	29
Materialien und Medien	30
Kapitelübersicht.....	30
Internet-Seiten.....	31
Rätsel-Lösungen.....	32
Impressum	33

Lehrerteil

L.1 Handlung

Eigentlich heißt er Castle Cranshaw, aber wenn man ihn fragt, dann sagt er „Ghost“. Das ist sein selbsterfundener Spitzname ... zumindest seit jener Nacht, als er zusammen mit seiner Ma um sein Leben rennen musste, flüchtend vor den Schüssen seines gewalttätigen Vaters.

Wie man rennt, das kann Ghost nun drei Jahre später unter Beweis stellen, als er auf die ‚Defenders‘ und ihren Coach Brody trifft. Aus der zufälligen Begegnung mit dem Laufteam und seinem spontanen Wunsch, sich mit dem aufgeblasenen Lu in einem Sprint zu messen, um zu beweisen, dass „der Typ mit seinen fancy Klamotten nicht so toll war, wie alle dachten“, (S. 25) entwickelt sich über vielfältige große und kleine Erfahrungssituationen eine dauerhafte Mitgliedschaft im Team.

Ghost, der sich bisher noch nie in eine Gemeinschaft einordnen konnte, wird dabei immer wieder auch mit Problemen konfrontiert, vor denen er bisher davongelaufen ist. Da gibt es die ständigen Provokationen und Handgreiflichkeiten in der Schule, die Ghost meist nur mit Körperkraft zu lösen vermag oder Glass Manor, sein Wohnviertel, bei dessen Nennung meist nur peinliche Reaktionen folgen, aber auch sein eigenes Äußeres - Klamotten, die mehrere Nummern zu groß sind und Haarschnitte, an denen sich die eigene Mutter versucht hat ... und so fort.

„Wer war ich?“ ... „Aber wer wollte ich sein?“ (S. 168)

Beim Training im Team, aber auch bei den persönlichen Begegnungen mit Patina, Sunny und Lu arbeitet sich Ghost immer näher an diese Fragen heran. Er spürt, dass Durchhaltevermögen, Ausdauer, Zuverlässigkeit, Fairness und Hilfsbereitschaft erlebbare Werte sind, die einem innere Zufriedenheit ermöglichen, aber auch für die gemeinsame Mannschaftsanstrengung von Bedeutung sind. Vor allem in der Person des Trainers sowie in den Gesprächen mit ihm gewinnt Ghost für viele seiner Probleme neue Einsichten und eine grundlegende Verhaltensorientierung. Zugleich erfährt er bei dem Neulingsabend mit seinen drei Teammitgliedern, dass jeder von ihnen sein ganz eigenes Lebensschicksal hat sowie seine Sehnsüchte und seine Geheimnisse, die man nur mit Menschen teilen kann, denen man vertraut.

„Es fühlte sich gut an, Teil einer Mannschaft zu sein. Als würde ich dazugehören – so richtig dazugehören – , so wie ich war, aber ohne dieses Schreien in mir.“ (S. 147)

Allerdings muss sich Ghost dieses Gefühl, wirklich dazuzugehören, ein ‚echter Defender‘ zu sein, nach diesem positiven Erlebnis am Neulingsabend noch einmal schmerzlich erkämpfen.

Doch beim Rennen am Samstag trägt Ghost stolz wie alle anderen das Trikot der Defenders und gewinnt nach einem Frühstart im Wiederholungslauf die 100m-Strecke.

**Castle Cranshaw,
Spitzname ‚Ghost‘**

**Ghosts Aufnahme in das
Laufteam ‚Defenders‘**

**„Vor dir selbst kannst du
nicht davonrennen.“
„Leider“, sagte der Trainer.
„So schnell ist keiner.“
(S. 59)**

**Statt davonzulaufen -
der Beginn einer Ausein-
andersetzung mit sich
selbst**

Zugehörigkeitsgefühle

**Ein ‚echter Defender‘
werden**

**Ghost wird Sieger beim
100m-Lauf.**

L.2 Problematik

Folgende inhaltliche Schwerpunkte sind in der Auseinandersetzung mit dem Buch zu bearbeiten:

Umgang mit schulischen und familiären Problemen

Ghost wurde als Kind Opfer seines gewalttätigen und unter Alkohol hochgefährlichen Vaters. In Konflikt- und Problemsituationen zeigt er „kein beispielhaftes Verhalten“: Eine Auseinandersetzung mit der traumatischen Erfahrung (Angriff des Vaters) vermeidet er, indem er die Orte der Erinnerung scheut und vor ihr davonläuft. Wiederkehrenden Provokationen in der Schule (Brandon Simmons) begegnet er mit Gewalt, erniedrigenden Reaktionen (Auslachen von Shamika Wilson) oder indem er sich klärenden Diskussionen entzieht.

Durch das Laufteam der Defenders und insbesondere durch deren Trainer Brody lernt er zielführende Lösungsstrategien kennen und umzusetzen: Aufkeimende Konflikte werden von Teammitgliedern beschwichtigt, begleitet und auf der Laufbahn geklärt. Der Coach, selbst Opfer eines gewalttätigen und süchtigen Vaters, überzeugt Ghost, eine Aufarbeitung seiner schlimmen Erfahrungen aus der Fluchtnacht anzugehen.

Brody ist für ihn Vorbild und Rollenmodell, da er es trotz seines schwierigen familiären Hintergrundes und soziokulturellen Umfeldes geschafft hat, den Drogen zu widerstehen, nicht gewalttätig zu reagieren, als Olympiasieger erfolgreich zu sein sowie als Vater und Ehemann ein glückliches Familienleben zu führen.

Brody begleitet Ghost, als dieser sich im Sportladen für den Diebstahl der Laufschuhe entschuldigt und damit zu seinem Fehlverhalten steht, er bezahlt die Schuhe, bestraft ihn aber auch, indem er ihn sein Taxi reinigen lässt.

Persönlichkeitsstärkung

Durch die alleinerziehende, beruflich sehr eingespannte Mutter erhält Ghost eine grundlegende Versorgung (Wohnen, Nahrung, Nähe), aber keine Unterstützung bei der Lösung seiner Probleme. Bei den Defenders erlebt Ghost Zusammenhalt, Rückhalt, Verständnis, Hilfe und Gemeinschaftssinn. Die Wahrnehmung von Problemen anderer Jugendlicher (Austausch beim Neulingstreffen) erweitern und relativieren seine Selbstwahrnehmung: Auch andere Menschen haben Probleme, die sie auf unterschiedliche Weise zu lösen versuchen. Die Erfahrung durch Leistung, Hartnäckigkeit und Ausdauer Ziele und Erfolge erreichen zu können, z. B. im Sport, macht Ghost zuversichtlich und verschafft ihm eine neue, positive Perspektive für seinen Alltag. Auch Mr. Charles ermutigt ihn, seine Träume und Ziele zu verfolgen und zu leben. Durch vielfältige ermutigende Unterstützung in seinem Umfeld gelingt es Ghost schließlich, auch schwierige Situationen (Lauf gegen Brandon Simmons, lachendes Publikum nach seinem Frühstart) immer besser zu meistern.

Ausgangslage für die Probleme des Protagonisten

Fehlende Strategien zum Umgang mit Problemen und Konflikten

Lösungsstrategien erfahren und umsetzen

Mentor und Vorbild

Ausgangslage für Persönlichkeitsentwicklung des Protagonisten

Grundlagen einer Persönlichkeitsstärkung erfahren und nutzen.

Sozialgefälle in Gesellschaften

Ghost lebt in Glass Manor, einem sogenannten Problemviertel, in dem die Menschen wenig Geld sowie viele Sorgen und Probleme haben. Auch die Jugendlichen, die tagein, tagaus mit diesem Umfeld konfrontiert sind, können nur schwer eine hoffnungsvolle Lebensperspektive entwickeln. Ghosts Teammitglied Sunny lebt auf „der anderen Seite“ der Stadt, wo Menschen unter ganz anderen soziokulturellen Bedingungen wohnen.

Durch die Gegenüberstellung dieser beiden Charaktere wird ein Sozialgefälle deutlich, das sich auch in den Provokationen Brandon Simmons oder Lus ausdrückt, wenn diese beiden sich über Ghosts zu große bzw. nicht funktionale Kleidung, seine spürbare Armut oder seine schlechten Wohnbedingungen lustig machen.

L.3 Didaktisch-methodische Überlegungen

„Ghost – Jede Menge Leben“ eignet sich in besonderem Maße für die Jahrgangsstufe 8 und 9. Die Schüler*innen finden in Castle Cranshaw, dem Protagonisten mit selbstgewähltem Namen „Ghost“, eine altersgleiche **Identifikationsfigur**, die sich für Sport und Musik interessiert sowie nach Anerkennung sucht. Durch die Ich-Perspektive, die der Autor als Erzählform gewählt hat, können sie die Ereignisse im Roman, ihre unmittelbare Wirkung auf Ghost empfindungsmäßig mit- und nachvollziehen. Dadurch ergeben sich immer wieder auch konkrete Bezüge zu ihrer eigenen Lebensrealität.

Ein Verständnis für bestehende Vor- und Rückblenden im Erzählverlauf sowie eine zeitliche Einordnung von Handlungsdetails wird durch die Kapitelübersicht im Anhang erleichtert.

Die Rezeption des Jugendromans in Verbindung mit der Bearbeitung der angebotenen Aufgaben umfasst je nach Wochenstundenumfang und fachlichem wie arbeitsmethodischem Entwicklungsstand der Schüler*innen zwei bis vier Wochen. Durch Anpassung an die Voraussetzungen der Lerngruppe kann dieser Zeitrahmen variieren.

"Ghost – Jede Menge Leben" kann über zwei Zugänge inhaltlich erschlossen werden:

- Die Schüler*innen führen ein Lesetagebuch (Portfolioarbeit; vgl. AB 2) vorwiegend eigenständig und/oder begleitend zum unterrichtlichen Erarbeitungsverlauf.
- Die Schüler*innen bearbeiten alle 20 oder eine lehrerseits getroffene Auswahl an Arbeitsblättern, die laminiert oder kopiert bereitgestellt werden können.

Eine offene Ausrichtung des Unterrichts sollte regelmäßige Stunden für eine gemeinsame Besprechung einplanen, um den Lese-/Lernprozess zu organisieren, zu reflektieren und ggf. Hilfestellungen geben zu können. Hierbei kann es sinnvoll sein, einzelne Passagen gemeinsam zu lesen, zu besprechen und damit ihre Bedeutsamkeit für das Handlungsgeschehen im Zusammenhang zu klären.

Soziokulturelle Ausgangslage
Zwei Seiten einer Stadt

Soziale Unterschiede als
Anlass für Provokation und
Demütigung

Zielgruppe: Klasse 8-9

Protagonist
als Identifikationsfigur

Bearbeitung als Unter-
richtsthema für ca. 2-4
Wochen

Zwei Zugänge
für die Erarbeitung

Lesetagebuch

Bearbeitung ausgewählter
Arbeitsaufträge

Die Arbeitsblätter ermöglichen bzw. kombinieren mitunter eine Erarbeitung in den drei Sozialformen Einzelarbeit (**EA**), Partnerarbeit (**PA**) und Gruppen- bzw. Plenumsarbeit (**GA**). Die Arbeitsblätter sind entsprechend gekennzeichnet:

Einzelarbeit (EA)	Partnerarbeit (PA)	Gruppenarbeit oder Plenum (GA)
		

Aufgabenstellungen auf drei Niveaustufen dienen der grundlegenden und weiterführenden Erarbeitung und dem Erwerb fachlicher sowie übergreifender Kompetenzen.

L.4 Fächerübergreifende Aspekte

Ausgehend vom Inhalt des Buches bieten sich verschiedene fächerübergreifende Aspekte an, die auch von den entsprechenden Fachkollegen während der Projektarbeit übernommen werden können. Hier lassen sich entweder Aspekte vertiefen oder Teile des Projekts fachspezifisch durchführen:

Sozialwissenschaften

- Soziokulturelle Lebensräume von Menschen/Jugendlichen (AB 1)
- Rauschmittel (Drogen/Alkohol) und ihre Wirkung (AB 5)
- Strategien zur Konfliktlösung, Umgang mit Provokationen und Mobbing (AB 7, 8)
- Das Schulsystem der USA (AB 9)
- Umgang mit Stärken und Schwächen von Menschen (AB 12)
- Kriminalität: Auslöser und Folgen (AB 16)
- Verbindende und trennende Schicksale (AB 17)

Erdkunde/Geografie

- Wohngegenden und Lebensverhältnisse im Vergleich (AB 13)

Kunst

- Trikots zeichnen und designen (AB 11)
- Laufschuhe designen (AB 15)

Sport

- Rekorde und sportliche Leistungen kennenlernen (AB 4)
- Eine Trainingswoche/Übungen aus dem Buch selbst nachvollziehen (AB 10)
- Amerikanische Sprint- und Sportstars (AB 14)
- Herstellung von Sportbekleidung (AB 15)

Englisch

- Amerikanische Sprint- und Sportstars:
Recherche auf englischsprachigen Seiten im Internet (AB 14)

Verschiedene Sozialformen

Niveaudifferenzierung

Sozialwissenschaften

Erdkunde/Geografie

Kunst

Sport

Englisch

Überblick der Aufgaben nach Kompetenzen, Methoden, Sozialform & Niveau

Lernbereich	fachliche Kompetenzen & Methoden	Beispiel	Niveaustufe	Sozialform	Seite
Umgang mit Texten und Medien	- Verfahren zur ersten Orientierung eines Romans nutzen	„Schau dir das Cover... genau an.“	①	EA	9
	- Einem Film Informationen entnehmen - Motive eines Autors kennenlernen	„Warum hat er das Buch ... geschrieben?“	②	PA	
Umgang mit Texten und Medien/Texte verfassen	- Methoden zur Texterschließung anwenden - Inhalte zusammenfassen	„Erstelle zu jedem Kapitel eine kurze Zusammenfassung des Inhalts.“	②	EA	10
Umgang mit Texten und Medien	- Wesentliche Elemente (Ort, Zeit, Charaktere, Handlung) eines Textes erfassen und strukturieren	Elemente anhand einer Legende kapitelbezogen zuordnen	① ②	EA	11
Umgang mit Texten und Medien	- Motivationen, Ziele und Träume des Protagonisten reflektieren	„Überlegt, warum Ghost so vom Buch der Rekorde fasziniert ist?“	① ② ③	EA, PA, GA	12
Handlungs- und produktionsorientierter Umgang mit Texten und Medien	- Ein Rollenspiel vorbereiten, präsentieren und reflektieren - Empathie für Charaktere entwickeln - Eine Situation durch ein Foto abbilden	Rollenspiel zur Fluchtnacht	②	EA, PA, GA	13
Umgang mit Texten und Medien	- Einen Zeitraum chronologisch-strukturiert darstellen	„Was passiert während dieser Zeit?“	②	EA	14
Umgang mit Texten und Medien	- Handlungsalternativen zu Konfliktsituationen entwickeln - Kontexte erlesen und zur Interpretation von Handlungsmöglichkeiten nutzen	„Wie würdest du an seiner Stelle reagieren?“	② ③	PA, GA	15
Umgang mit Texten und Medien, Texte verfassen	- Informationen und Erfahrungen nutzen, um ein Gedicht zu schreiben	„Schreibe ein Akrostichon.“	①	EA	16
	- Rahmenbedingungen von Verhaltensmustern zur Thematik „Mobbing“ reflektieren und Optionen zur Problemlösung entwickeln	Mobbing-Motive und -Perspektiven erarbeiten und präsentieren	② ③	PA, GA	
Umgang mit Texten und Medien	- Einem Sachtext Informationen entnehmen und zu der eigenen Lebenswelt in Beziehung setzen	„Markiere die Antworten im Sachtext.“	②	EA	17
Umgang mit Texten und Medien	- Einen Trainingsplan in Stichpunkten notieren	„Ergänze die Tabelle in Stichpunkten.“	①	EA	18

Lernbereich	fachliche Kompetenzen & Methoden	Beispiel	Niveaustufe	Sozialform	Seite
Umgang mit Texten und Medien	<ul style="list-style-type: none"> - Handlungsfiguren benennen - Ein Trikot nach Beschreibung zeichnen 	<p>„Notiere die Namen der Teammitglieder.“</p> <p>„Zeichne das Trikot.“</p>	①	EA	19
Umgang mit Texten und Medien	<ul style="list-style-type: none"> - Umgang mit Eigenschaften, Stärken und Schwächen von Charakteren, die eigenen sowie die Verhaltensweisen von Mitmenschen reflektieren 	<p>„Wie gehen wir mit Mitschüler*innen um, die etwas nicht gut können?“</p>	② ③	EA, PA, GA	20
	<ul style="list-style-type: none"> - Einen Lückentext mit zur Auswahl stehenden Bausteinen ergänzen. - Soziokulturelle und räumliche Lebensbedingungen der Charaktere vergleichen und in Beziehung zur eigenen Lebenswelt setzen 	<p>„Ergänze den Lückentext.“</p> <p>Vergleich von Wohngebieten und der Gestaltung von Wochenenden</p>	② ③	EA, GA	21
Umgang mit Texten und Medien	<ul style="list-style-type: none"> - Motivationen von Charakteren kennenlernen - Lernplakate zu Sportstars recherchieren, gestalten und präsentieren 	<p>Motive für das Laufen von Sunny und Patty</p> <p>Lernplakat zu James LeBron, Michael Jordan oder Usain Bolt</p>	① ② ③	EA, PA	22
Produktionsorientierter Umgang mit Texten und Medien	<ul style="list-style-type: none"> - Textverständnis sichern - Einem Sachtext Informationen entnehmen 	<p>Zweck und Bestandteile von Sportausrüstungen erarbeiten</p> <p>Einen eigenen Laufschuh-Style entwerfen</p>	① ②	EA	23
Umgang mit Texten und Medien / Texte verfassen	<ul style="list-style-type: none"> - Eine Handlung chronologisch ordnen und zusammenfassen - Textverständnis sichern 	<p>„Ordnet die Handlung nach der Reihenfolge.“</p> <p>„Schreibe eine Zusammenfassung der Handlung.“</p>	②	EA, PA	24
Umgang mit Texten und Medien	<ul style="list-style-type: none"> - Charaktereigenschaften von Menschen (durch Markieren) zuordnen und vergleichen 	<p>„Unterstreiche alle Bausteine, die zu Ghosts Vater passen.“</p>	② ③	EA	25
Produktionsorientierter Umgang mit Texten und Medien	<ul style="list-style-type: none"> - Eine Handlung aus einer gewählten Perspektive unter Zuhilfenahme eines Stichwortzettels erzählen und reflektieren 	<p>„Berichte aus deiner gewählten Perspektive über die Ereignisse am Renntag.“</p>	② ③	EA, GA	26
Sprache reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> - Genutzte sprachliche Mittel für die Veranschaulichung von Emotionen verstehen und abstrahieren 	<p>„Welche Gefühle verbindet Ghost mit welchen Farben?“</p> <p>Zitate erklären</p>	② ③	EA, GA	27
Umgang mit Texten und Medien	<ul style="list-style-type: none"> - Die Entwicklung des Protagonisten anhand von kontrastiv und parallel formulierten Sätzen im Lückentext abbilden 	<p>„Fasse (die Entwicklung) zusammen, indem du die angefangenen Sätze komplettierst.“</p>	②	EA	28
Umgang mit Texten und Medien / Texte verfassen	<ul style="list-style-type: none"> - Erkenntnisse/Haltung zum Buch reflektieren - Eine Handlung aus der Perspektive des Protagonisten verschriftlichen - Aufbau der Buchreihe verstehen 	<p>„Wie beurteilst du das Buch?“</p> <p>„Schreibe das Ende des Buches aus der Sicht von Ghost.“</p>	① ② ③	EA, PA	29

Schülerteil

AB 1 Mein erster Eindruck



1. Verschaffe dir einen ersten Überblick.

Titel: _____ Autor: _____

Verlag: _____ ISBN: _____

Preis: _____ Anzahl der Seiten: _____ Anzahl der Kapitel: _____

Schau dir das Buchcover genau an.

Wovon handelt das Buch? Vermute und notiere in Stichworten.

Informiere dich jetzt anhand des Textes auf der Buchrückseite über den Inhalt.



2. Lerne den Autor Jason Reynolds im Autorenportrait kennen. Schaut den Film unter <https://www.dtv.de/special-jason-reynolds/start/c-1912> („Jason Reynolds im Autorenportrait“) und beantwortet anschließend die Fragen.

Wo wohnt Jason Reynolds?

Welche Interessen beeinflussten ihn in den 80er und 90er Jahren?

Was war und ist ihm wichtig, wenn er für Jugendliche Bücher schreibt?

Warum hat er das Buch „Ghost – Jede Menge Leben“ geschrieben?

Welchen Eindruck hat er auf euch gemacht?



AB 2 Mein Lesetagebuch



Lege ein Lesetagebuch zu dem Buch „Ghost – Jede Menge Leben“ an, in dem du regelmäßig bestimmte Informationen einträgst, während du das Buch liest. Am besten verwendest du dafür einen Schnellhefter oder ein DIN A4-Heft.

Bei der Gestaltung der einzelnen Seiten solltest du einige Dinge beachten:

Formale Hinweise

- Erstelle ein Deckblatt mit dem Titel und dem Autor des Buches, deinem Namen und einer passenden Gestaltung.
- Unten rechts nummerierst du deine eigenen Seiten.
- Jede Eintragung beginnt mit dem aktuellen Datum oben rechts.
- Über jedem Eintrag sollten das Kapitel und die zugehörigen Seitenzahlen stehen.

Inhaltliche Hinweise

Kapitelbezogen

1. Erstelle zu jedem Kapitel eine kurze **Zusammenfassung des Inhalts**, in der du
 - die handelnden Personen benennst,
 - kurz zusammenfasst, worum es in dem Kapitel geht.
2. Erstelle für jedes Kapitel mindestens einen eigenen Eintrag, in dem du dich mit dem Gelesenen auseinandersetzt. Ideen hierfür findest du in dem Ideenkasten unten.

Kapitelübergreifend

Überprüfe nach jedem Kapitel, ob du die zu bearbeitenden, kapitelübergreifenden Arbeitsblätter ergänzen kannst.

Ideenkasten für deine eigenen Einträge in das Lesetagebuch

- Eine Person stellt sich vor.
- Schlüsselbegriffe/Fremdwörter/Informationen notieren, recherchieren und erklären.
- Eine Situation über eigene Gedanken erweitern.
- Eine Textstelle zeichnen oder zu einem Comic oder einer Fotostory umgestalten.
- Eine Begebenheit aus der Sicht einer der beteiligten Personen schreiben.
- Eine Textstelle und/oder Gedanken dazu notieren.
- Einen fiktiven Brief an den Autor schreiben.
- Eine Textpassage/ein Zitat ausschreiben und erklären.
- Fragen zum Text/an eine Buchfigur stellen.

AB 3 Orte, Tage, Hauptfiguren und Handlungen



Ordne den Kapiteln die Orte, Tage, Hauptfiguren und Handlungen zu, indem du deren Zahl(en) aus der Legende in der folgenden Tabelle einträgst.

Kapitel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1 (Band 2)
Orte											
Tage											
Hauptfiguren											
Handlung											

Legende

Orte	1	2	3	4	5	6	7
	Bushaltestelle	Sportplatz im Park	Ghosts Zuhause	Schule	Sportgeschäft	Mr. Charles' Laden	Chinesisches Restaurant

Tage	1	2	3	4	5	6	7
	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag

Hauptfiguren	1	2	3	4	5	6	7	8
	Ghost	Coach Brody	Ghosts Mutter	Brandon Simmons	Shamika Wilson	Mr. Charles	Direktor Marshall	Lu

Handlung	1	2	3	4	
	Der Konflikt zwischen Ghost und Simmons	Ein guter Freitag beginnt	Shamikas Lachanfall und Ghosts neue Schuhe	Ghosts Frühstück	
	5	6	7	8	
	Ghosts Laufduell mit Lu	Dunkle Gedanken an der Bushaltestelle	Der Tag des Rennens	Der Sturz beim Training	
	9		10		11
	Das Neulingsessen		Dauerlauf durch die Stadt		Kindheit, Strafe und Hilfe von Coach Brody

AB 4 Rekorde, Rekorde, Rekorde!

Ghost kennt viele Rekorde. Seit Mr. Charles ihm das Guinnessbuch der Rekorde schenkte, fasziniert ihn das Buch. Immer wieder liest und blättert er in ihm.



1. Lies die Seiten 7/8 und 118/119. Über welche 5 Rekorde denkt Ghost nach?

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

2. Recherchiere weitere Weltrekorde und ihre Rekordhalter*innen.



3. Überlegt, warum Ghost vom Buch der Rekorde fasziniert ist. Notiert eure Vermutungen.

4. Welchen Weltrekord würdet ihr gerne erreicht haben? Überlegt und begründet.



5. Das Wort „Weltrekord“ ist Teil von neun der zehn Kapiteltitle.
Welche Wirkung hat es auf dich, wenn du einen Titel mit diesem Wort liest?

AB 5 Die Nacht der Flucht

Vor drei Jahren veränderte eine schreckliche Nacht das Leben von Ghost und das seiner Mutter. Lies die Seiten 11 bis 13 und die Seiten 106 bis 108.



1. Spielt die schreckliche Nacht nach. Plant euer Rollenspiel. Ihr braucht ...

4 Schauspieler		
2 Handlungsorte		
Requisiten		

2. Präsentiert euer Rollenspiel. Euer Publikum meldet euch zurück,
 - ob ihr die Handlung der Nacht richtig und vollständig dargestellt habt.
 - ob ihr die Gefühle der Handlungsfiguren passend dargestellt habt.
3. Notiert in der Tabelle die Gefühle der Handlungsfiguren aus dieser Nacht in Stichwörtern.

Ghost	Ghosts Mutter	Ghosts Vater



4. Macht ein Foto, das die Situation im Lagerraum nachstellt, die Ghost beschreibt.

„Ich weiß noch, dass wir dort in der Ecke gesessen haben. Ich weiß noch, wie Ma und ich uns dort zusammenkauerten und an die Wand drückten und sie mir die Hände um den Kopf legte und mir die Ohren zuhielt.“ (S. 106)



5. In dieser Nacht wird Castle Cranshaw zu Ghost. Erkläre, warum er sich nun anders nennt. (S. 26)

AB 6 Siebzehn Stunden und zwei Minuten bis zum Knall

Nach seiner Aufnahme in das Team der Defenders gelingt es Ghost genau siebzehn Stunden und zwei Minuten sein Versprechen gegenüber Coach Brody zu halten ohne in einen Konflikt zu geraten.



Was passiert während dieser Zeit?

Schreibe deine Informationen neben die passenden Zeilen entlang der Zeitleiste.

Lies hierfür die Seiten 38 bis 45.

21:00 Uhr

bis 07:00 Uhr

bis 07:05 Uhr

bis 07:10 Uhr

bis 07:20 Uhr

bis 08:00 Uhr

bis 08:10 Uhr

bis 08:20 Uhr

bis 08:30 Uhr

bis 08:47 Uhr

bis 09:10 Uhr

bis 10:00 Uhr

bis 10:50 Uhr

bis 11:40 Uhr

um 11:40 Uhr

um 11:50 Uhr

um 12:02 Uhr



von 12:05 Uhr

bis 12:08 Uhr

AB 7 Konflikte, Beleidigungen und Provokationen

Ghost ist immer wieder in Konflikte verwickelt, wird beleidigt oder provoziert, und zeigt dann „kein beispielhaftes Verhalten.“



1. Wie würdet ihr an seiner Stelle reagieren? Wählt 4 Textstellen aus dem Kasten aus und erklärt. Lest jeweils diese Textstellen, um die Situation genau zu verstehen.

- a. „Die Bahn ist für Sportler, nicht für so Möchtegern-Läufer wie du!“ (Lu an Ghost, S. 23)
- b. „Hey, Castle, warum trägst du eigentlich immer so große Klamotten? Warum sind deine Hosen so kurz? Wieso heißt du eigentlich Castle? Warum stinkst du immer so? Warum siehst du immer so aus, als hätte dir jemand die Haare mit einem Brotmesser abgesäubelt?“ (Aussagen von Mitschüler*innen an Ghost, S. 37/38)
- c. Brandon rempelt Ghost an der Essensausgabe an. „Casti-Spasti“, hat er gesagt. „Es stört dich doch nicht, wenn ich mich vordränge?“ (Brandon Simmons an Ghost, S. 41)
- d. Warst du schon mal in Glass Manor? Das Viertel ist der reinste Scherbenhaufen. Die, die da leben, sind echt alle total kaputt (Brandon Simmons an Red im Beisein von Ghost, S. 43)
- e. Brandon Simmons klaut Monique Essen vom Teller und hänselt sie wegen ihrer Akne. (S. 43)
- f. Brandon Simmons wirft einen Chickenwing nach Ghost mit den Worten „Hier, nimm. Das ist meine gute Tat für heute – den Hungernden was zu essen geben.“ (S. 44)
- g. Mr. Crue macht Schüler runter, weil sie nicht gut genug Spanisch sprechen, einen schrecklichen Akzent haben und das R nicht richtig rollen. (S. 47)
- h. Damon Woods erzählt allen, Ghost hätte Janine geküsst (S. 47/48)

„Sind Sie noch nie so geärgert worden, dass Sie es irgendwann nicht mehr aushalten konnten?“ (S. 48, Ghost an Direktor Marshall)

2. Gibt es ein Erlebnis, für das du Ghosts Frage mit „Ja“ beantworten könntest? Was ist passiert?

„Und wo hast du deine Schuhe her? Von Aldi? Aus dem Altkleidercontainer?“ (Lu an Ghost, S. 74)
„Chill mal“, sagte Mikey ruhig. Aaron hat dann nachgelegt. „Genau, ihr Neulinge. Klärt euren Streit auf der Aschenbahn.“



3. Welche Lösung finden die Defenders für diese Situation? Was hältst du von dieser Lösung?

AB 8 Mobbing

Mobbing (engl. „to mob someone“, deutsch: „jemanden anpöbeln, schikanieren“) beschreibt als Begriff vorwiegend psychische Gewalt, die

- eine Person/eine Gruppe
- wiederholend und/oder regelmäßig
- über einen langen Zeitraum
- direkt oder indirekt (z.B. über Medien: „Cybermobbing“)
- gegenüber einem einzelnen Menschen ausübt.

Formen von Mobbing sind z.B. Ausgrenzung, Herabsetzung, Schikanieren, Quälen, Demütigung, Verbreitung von Unwahrheiten, Machtmissbrauch, Gewalt(androhung), dauernde unangemessene Kritik und Rücksichtslosigkeit.



1. Lies die Infobox zum Thema Mobbing.
2. Schreibe ein Akrostichon. Es soll deine Antwort auf die Frage „Was bedeutet Mobbing für dich?“ beantworten. Beachte dafür die Infobox: „Was ist ein Akrostichon?“.

M _____
O _____
B _____
B _____
I _____
N _____
G _____

Was ist ein Akrostichon?

Ein Akrostichon ist eine Gedichtform. Die Anfangsbuchstaben der Zeilen, werden zu einem neuen Wort oder einem neuen Vers/Satz ergänzt..



3. Überlegt und notiert die Antworten auf die folgenden Fragen. Schreibt jede Antwort auf einen neuen Zettel.
 - Warum mobben Mobber?
 - Wen mobben Mobber?
 - Wie wehre ich mich gegen Mobber?



4. Tragt eure Arbeitsergebnisse in der Gruppe/Klasse zusammen und setzt euch mit diesen auseinander, auch indem ihr folgende Fragen beantwortet:
 - Welche Antworten wurden häufig genannt?
 - Welche Erfahrungen mit Mobbing hast du gemacht?
 - (Wie) ist es dir gelungen, das Mobben zu beenden?
 - Welche Rolle (Täter/Opfer) hast du beim Mobben eingenommen?
 - Wie fühlen sich Täter und Opfer in Mobbing-situationen?
 - Welche Rolle nehmen „Zuschauer“ beim Mobben ein?
 - Wie könnt ihr Opfern von Mobbing helfen?

AB 9 High-Schools

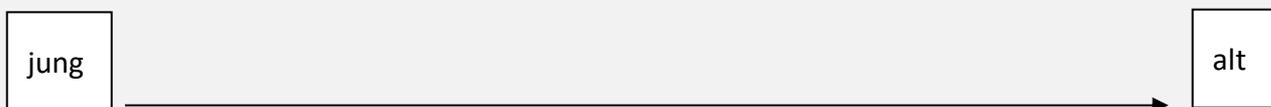


1. Ghost besucht die 7. Klasse der High-School in den USA. Lies dazu zunächst den Sachtext im Kasten.

In den USA ist die High-School die weiterführende Schule für alle Kinder. Man kann sie mit der deutschen Gesamtschule vergleichen; allerdings gibt es in den USA keine andere weiterführende Schulform. Nach einer mehrjährigen Grundschule (Primary School/Elementary School), wechseln die Kinder in eine Middle School bzw. eine Junior High-School und dann in die eigentliche High-School, die auch Senior High-School genannt wird. Die High-School umfasst je nach Bundesstaat der USA, die Klassenstufen 9 oder 10 bis 12. Junior High-School und High-School befinden sich fast immer in getrennten Gebäuden. In der Senior-High-School tragen die Schüler*innen der einzelnen Klassenstufen besondere Namen: Die Neuntklässler heißen Freshmen, die Zehntklässler heißen Sophomores, die Elftklässler heißen Juniors und die Zwölftklässler heißen Seniors. An der High-School beträgt die Unterrichtszeit meist sechs volle Stunden pro Tag. In der Mittagspause wird in der Schulkantine den Schüler*innen eine warme Mahlzeit angeboten. In den US-amerikanischen High-Schools gibt es nach dem Unterricht bestimmte Freizeitangebote, wie z. B. verschiedene Sportarten (z. B. Football, Basketball, Baseball) und Klubs (z. B. Theater, Debattierklub).

3. Markiere die Antworten in dem Sachtext in der jeweiligen Farbe.
- Mit welcher Schulform in Deutschland ist die High-School ungefähr vergleichbar? Markiere rot.
 - Welche Schulform besucht Ghost? Markiere blau.
 - Wie lange dauert der Unterricht in einer High-School? Markiere gelb.
 - Welche Angebote bieten High-Schools oft nach dem Unterricht an? Markiere grün.
4. Schreibe die Namen der Bildungseinrichtungen an die richtigen Stellen des Zeitstrahls.

Middle School		Kindergarden		College	
Senior High-School	Elementary School	Junior High-School	Primary School		



Verbinde, wie die Schüler*innen der einzelnen Jahrgänge in der Senior High-School genannt werden.

9. Klasse
10. Klasse
11. Klasse
12. Klasse

Juniors
Freshmen
Seniors
Sophomores



5. Vergleiche eure Schule mit Ghosts Schule. Notiert Gemeinsamkeiten und Unterschiede in Stichpunkten.

Gemeinsamkeiten	Unterschiede

AB 10 Die Trainingswoche

Jede Trainingswoche der Defenders hat seine speziellen Übungen und läuft immer gleich ab.



1. Lies die Seiten 154 und 155.
2. Ergänze die Tabelle mit Stichwörtern.
Im Kapitel, das unter dem Wochentag steht, findest du alle wichtigen Angaben.
Notiere hinter jedem Trainingsinhalt die Seite, auf der dieser zu finden ist.

Tag	Thema	Was trainiert Ghost an diesem Tag?
Montag (Kapitel 9)	Fahrtspiel	
Dienstag (Kapitel 2)		
Mittwoch (Kapitel 4)		
Donnerstag (Kapitel 6)		
Freitag		

AB 11 Die Defenders

Die Defenders haben den Anspruch, eine der besten Jugendmannschaften der Stadt in der Leichtathletik zu sein. Jedes Jahr finden Testläufe statt und nur die besten Läuferinnen und Läufer schaffen es in das Team. Die besten High-Schools suchen bei den Defenders nach Talenten für ihre Schulmannschaft. Einige schaffen es mit guten Leistungen oder sogar mit einem Stipendium aufs College.



1. Notiere die Namen der Teammitglieder an der passenden Stelle.

Wer trainiert die Defenders? _____

Wie heißen die Neulinge? _____

Wie heißen die „Veteran*innen“? _____

Tipp: Suche auf Seite 67

Wie heißen die „Veteranen?“ _____

Tipp: Suche auf Seite 68

Wie heißen die Sprinter? _____

Tipp: Suche auf Seite 70

Wie heißen die Langstreckenläufer? _____

Tipp: Suche auf Seite 113



2. Zeichne das Trikot der Defenders in den Kasten.

Das Trikot war stahlblau und mit goldenen Buchstaben bedruckt: Defenders. Unter dem Wort prangte das Bild von einer Faust, die einen Flügel umklammert. (S. 158)

AB 12 Stärken und Schwächen

Jeder Mensch hat seine Stärken und Schwächen.

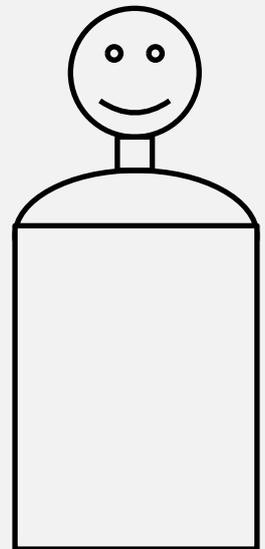


1. Wie nimmt Ghost Sunny wahr? Lies die Seiten 19/20 und 115 und beschreibe.



2. Übertrage die Männchenform **vergrößert** auf ein DIN A4-Blatt.
Schneide sie aus.

- Was kannst du alles gut? Schreibe es auf die Vorderseite.
- Was kannst du nicht gut? Schreibe es auf die Rückseite.



3. Suche einen Arbeitspartner, mit dem du dich gut verstehst.

- Ergänzt eure Vorderseiten.
Überlegt und schreibt auf, was der/die andere noch gut kann.
- Ergänzt eure Rückseiten nur dann, wenn ihr euch vertrauen könnt.



4. Wie fühlst du dich, wenn du etwas nicht kannst?

5. Wie gehen deine Mitschüler*innen in deiner Klasse damit um, wenn du etwas nicht kannst?

6. Wie gehst du damit um, wenn ein(e) Mitschüler*in etwas nicht kann?



7. Sprecht gemeinsam über das folgende Thema mit eurer Lehrerin/eurem Lehrer.
„Wie gehen wir mit Mitschüler*innen um, die etwas nicht gut können?“

AB 13 Wohnen und leben



1. Ergänze den Lückentest, indem du jeweils das richtige Wort auswählst.

Ghost wohnt in _____ (Glass Manor / Stone Manor, S. 31), einer rauen Gegend am Rande Washingtons. Dass er dort lebt, findet er _____ (schön / peinlich, S. 31). Hier wohnen hauptsächlich _____ (reiche / arme, S. 31) Menschen. Er selbst trägt _____ (stylische / zu große, S. 31) Kleidung und seine Mutter verdient _____ (wenig / viel, S. 31) Geld. Daher bringt sie ihnen häufig Essen _____ (aus einem Restaurant / von ihrer Arbeit) mit, um _____ (Geld zu sparen / ihnen etwas zu gönnen, S. 32). Die Straßen im Viertel sind immer _____ (sauber / dreckig, S. 129).

2. Lies die Seiten 130 und 131. Wie und wo lebt Sunny, der auch für die Defenders läuft?

3. Wie und wo lebst du? Beschreibe, deine Wohngegend und dein Zimmer.

4. Vergleiche deine Wohngegend und deine Lebensbedingungen mit denen von Ghost und Sunny.

5. Lies Seite 122. Wie verläuft ein typisches Wochenende für Ghost?



6. Wie verläuft ein typisches Wochenende bei dir? Tauscht euch aus.

AB 14 Warum läufst du?



1. Ghost ist ein sehr schneller Läufer. Welches Erlebnis machte ihn dazu? (S. 13, 59, 193)

2. Welche Ziele hat Ghost? Welches Ziel wird Ghost nicht erreichen können, indem er läuft? (S. 59, 126, 168)

3. Beim Neulingsessen im Chinesischen Restaurant erzählen auch Sunny und Patty, warum sie den Weg zum Laufsport gefunden haben. Notiere.

Sunny (S. 139-141) _____

Patty (S. 141-143) _____



4. Gibt es Gründe, die dich antreiben, bestimmte Ziele zu erreichen?

a. Überlege zunächst allein.

b. Notiere Stichwörter.



c. Tausche dich anschließend mit einem Arbeitspartner aus, mit dem du dich gut verstehst.

Ghost und Coach Brody unterhalten sich über Sportstars. James LeBron ist Ghosts Lieblingsbasketballer, sein Trainer sieht in dieser Sportart Michael Jordan als wahren Champion. Sie reden über Usain Bolt als schnellsten 100m-Läufer aller Zeiten mit einem Rekord von 9,58 Sekunden auf dieser Strecke. (S. 60-62)



5. Recherchiert, fertigt und präsentiert ein Lernplakat zu einem der Sportstars.

Warum und wie hat der jeweilige Läufer seinen Weg zum Sport gefunden? Beachte die Tipp-Box!

Tipps zur Gestaltung eines Lernplakats

- Nutzt Bildmaterial zur Veranschaulichung.
- Gestaltet euer Plakat übersichtlich mit den notwendigen Informationen.
- Schreibt ausreichend groß und mit einem dicken, dunklen Stift.
- Überlegt vorher genau, was an welcher Stelle stehen oder kleben soll.

AB 15 Sportoutfits



1. Lu trägt ein stylisches Sportoutfit.
Formuliere stichpunktartig, welche Kleidung Ghost und Lu anfangs beim Leichtathletiktraining tragen.

Lus Trainingsoutfit	Ghosts Trainingsoutfit
S. 18/19, S. 73	S. 23, S. 31, S. 56, S. 72, S. 76, S. 156

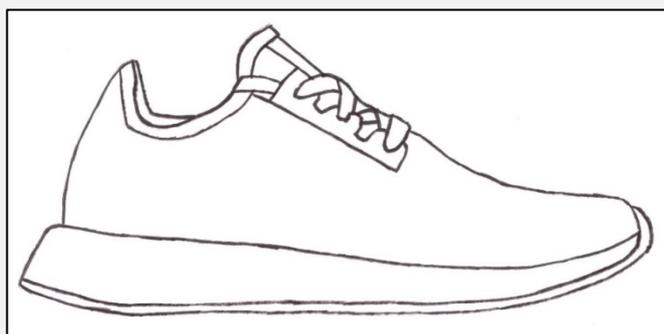
2. Lies S. 73 und 74. Lu und Ghost geraten bei einem Training aneinander.
Warum kommt es zum Konflikt? Kreuze die richtigen Sätze an.

- Ghost ist neidisch auf Lus Sportkleidung. Ghost nimmt Lus Wasser ohne zu fragen.
 Lu sieht in Ghost einen Konkurrenten. Ghosts Vater wird Teil des Konflikts.
 Lu findet es ungerecht, dass Ghost in das Team nachrücken durfte.
 Ghost beleidigt Lu. Lu hasst Ghost.
 Lu provoziert Ghost wegen dessen fehlendem Sportoutfit.

3. Welche Veränderungen bemerkt Ghost, als er die „Silberblitze“ trägt? (S. 94, 95, 110, 115)
- _____

4. Warum lehnt Ghost das Angebot ab, Trainingsbekleidung von anderen anzunehmen? Vermute.
- _____

5. Wie sähe ein Laufschuh aus, den du gerne tragen würdest?
Gestalte und zeichne hier deinen Traumlaufschuh.



6. Lies den Sachtext über Laufschuhe.
7. Welche Bestandteile hat ein Laufschuh?
Beschrifte die Grafik.

Schaft	Fersenschale	Einlegesohle	Zwischensohle	Äußere Laufsohle
--------	--------------	--------------	---------------	------------------

Ein guter Laufschuh besteht aus 30 bis 50 Teilen. Das sichtbare Obermaterial, der sogenannte Schaft, besteht aus Synthetikmaterial, darf nicht am Fuß scheuern und führt Hitze und Schweiß ab. Eine Fersenschale stützt den Fuß und läuft hinten um die Ferse herum. Die Sohle besteht aus mindestens drei miteinander verklebten Schichten: Die äußere Laufsohle mit Profil und die Einlegesohle sind gut sichtbar. Eine Zwischensohle aus einem geschäumtem Plastik-Gummi-Gemisch und/oder Hohlräumen dient der Dämpfung beim Laufen.

AB 16 Der Diebstahl



1. Lest die Seiten 92-96. Ordnet die Handlung nach der Reihenfolge 1. bis 20.

1.	Ghost betritt den Sportladen „Sportwelt 21“.
	Ghost zieht seine beschädigten Schuhe aus.
	Ghost zieht seine beschädigten Schuhe wieder an.
	Andere Kunden betreten den Laden.
	Tia spricht Ghost an, ob ihm die Schuhe passen.
	Ghost schiebt den leeren Karton unter den mit den Schuhen in der Größe 41.
	Tia bringt Ghost die Silberblitze in den Größen 41 und 42.
	Tia bedient einen anderen Kunden.
	Tia fragt Ghost, ob er die Silberblitze anprobieren möchte.
	Ghost setzt sich auf eine Bank im Laden.
	Ghost wirf sich den Rucksack über die Schultern.
	Tia geht in das Lager, um die Silberblitze zu holen.
	Ghost geht in den Silberblitzen im Laden auf und ab.
	Ghost schließt den leeren Karton der anprobieren Silberblitze.
	Ghost zieht die Silberblitze in Größe 42 an.
	Ghost steckt die Silberblitze in seinen Rucksack.
	Ghost sieht den Preis der Silberblitze.
	Ghost zieht die Silberblitze aus.
	Ghost entdeckt die Silberblitze.
20.	Ghost verlässt den Laden.



2. Schreibe eine Zusammenfassung der Handlung.
Achte auf eine abwechslungsreiche Satzgestaltung, auch mit Nebensätzen.
3. Warum fragt Ghost nicht seine Mutter, ob sie ihm die Schuhe kauft? (S. 95)

4. Warum stiehlt Ghost die Schuhe, statt seine alten Schuhe weiter zu benutzen? (S. 161)

5. Wie beeinträchtigt der Diebstahl Ghosts Alltag? (S. 96, 102, 119, 120)

6. Coach Brody bestraft und hilft Ghost, als er ihn als Ladendieb enttarnt.
Was genau passiert zwischen beiden? (S. 159, 160, 169, 172, 176-178)

AB 17 Väter



1. Lies die Seiten 10 bis 13. Unterstreiche alle Bausteine im Kasten blau, die zu Ghosts Vater passen.

rührt niemals Alkohol an	er wünscht sich seinen Vater für immer fort	er hat weitere Kinder
wäscht jede Woche sein Auto	stammt aus Glass Manor	ist drogenabhängig
hat mit ihm Ausflüge gemacht	ist betrunken böseartig	schaut gerne Baseball
ist gewalttätig gegenüber Ghosts Mutter	schenkte ihm ein Haustier	hat seinen Job verloren
ging mit seinem Sohn joggen	schenkte ihm eine Medaille	schießt um sich
stiehlt seinem Sohn das Wichtigste im Leben	ist immer für ihn da	sitzt nur im Café
zieht mit Freunden um den Block	ist gewalttätig gegenüber seinem Sohn	isst gerne Chips
starb an einer Überdosis	trinkt jeden zweiten Abend Schaps	liest gerne
wohnt im Ausland	brach die Schule ab	isst Sonnenblumenkerne
er wünscht sich seinen Vater zurück	hat keinen Führerschein	sitzt im Gefängnis

2. Lies die Seiten 165 bis 168 und die Seiten 174 und 175.

Unterstreiche alle Bausteine im Kasten rot, die zu Otis Vater passen.

3. Markiere alle Bausteine im Kasten, die Gemeinsamkeiten zwischen Ghost und Otis bilden.

4. Was bewirken die Gemeinsamkeiten, die Ghost und Otis bei ihren Vätern feststellen?

5. Welche positiven Charakterzüge zeichnen deinen Vater aus? Notiere in Stichworten.

AB 18 Der Tag des Rennens



1. Lies die Seiten 179-193 und 201-204.
2. Entscheide dich zunächst, aus welcher Perspektive du über den Tag erzählen möchtest.

Mögliche Perspektiven	Ghost	Ghosts Mutter	Coach Brody
-----------------------	-------	---------------	-------------

Schreibe deine Perspektive oben auf den Stichwortzettel.
Fertige nun einen Stichwortzettel zu den Ereignissen am Renntag an.

Der Renntag aus der Perspektive von _____

3. Berichte aus deiner gewählten Perspektive über die Ereignisse am Renntag.
4. Nutze hierfür deinen Stichwortzettel. Dein Publikum meldet dir anschließend zurück,
 - ob du die Handlung richtig und vollständig dargestellt hast.
 - ob du die Gefühle und die Perspektive deiner gewählten Handlungsfigur passend dargestellt hast.



Variante: Nimm deinen Bericht zum Beispiel als Sprachnachricht auf und präsentiere diese.

AB 19 Bunte Sprache



1. Ghost bündelt seine Gefühle in Farben. Welche Gefühle verbindet Ghost mit welchen Farben? Lies die Zitate und ergänze die Übersicht unten.

„..., Leute mit roten Haaren wären auch in sich drin ganz rot. Mit rot hat sie gewalttätig gemeint. Ich habe schwarze Haare – bedeutet das dann, dass es in mir drin auch schwarz ist? Also ich meine irgendwie düster oder so?“ (S. 42)

„Ich konnte den neuen Konflikt schon wie ein Gewitter in mir hochsteigen spüren. Das Schwarz hat sich wieder in Rot verwandelt, ...“ (S. 74)

2. Lies die Seite 193 und das Zitat. Welche Farbe passt zu Ghosts Gefühl? Ergänze in der Übersicht, unten.

„Mein Herz machte bumm-bumm-bumm, und ich spürte, wie ich innen drin eine andere Farbe annahm. Keine Ahnung, was für eine Farbe das war. Kein Rot jedenfalls. Und kein Blau. Etwas anderes. Eine ganz neue Farbe. Eine Farbe, die ich noch nie gespürt hatte.“ (S. 193)

3. Welche Gefühle verbindest du mit den Farben Gelb und Weiß? Ergänze in der Übersicht unten.

4. Ergänze zwei weitere Farben und Gefühle in der Übersicht unten.

Rot	1	
Schwarz	1	
	2	
Gelb	3	
Weiß	3	
	4	
	4	

5. Lies die Zitate. Erkläre sie und Ghosts Gefühle zu dem angegebenen Zeitpunkt.

Tipp: Lies dafür die Handlung nach, um die Zitate besser zu verstehen.

- a) „Ich zittere förmlich vor Scham, als hätten sich meine Innereien in Eis verwandelt. Eis, das am Zerbrechen war.“ (S. 90)
- b) „Noch einen Moment länger, und ich würde im Gang zwischen den Chips und den Getränken zu einer Pfütze zerschmelzen.“ (S. 108)
- c) „Meine Zunge hatte sich plötzlich in einen Stein verwandelt.“ (S.159)

a) _____

b) _____

c) _____



6. Findet eigene Bilder für Gefühle.

Trauer

Freude

AB 20 Ghosts Entwicklung



Ghost vollzieht im Laufe des Buches eine positive Entwicklung.

Fasse sie zusammen, indem du die angefangenen Sätze komplettierst.

Am Anfang des Buches sitzt er an der Bushaltestelle und schaut den Kunden im Fitnesscenter zu, am Ende des Buches _____
_____.

Am Anfang des Buches will Ghost Basketballer werden, am Ende des Buches _____
_____.

Am Anfang des Buches hat Ghost alte, kaputte Schuhe, am Ende des Buches _____
_____.

Am Anfang des Buches sind Red und Dre Ghosts Freunde, am Ende des Buches _____
_____.

Am Anfang des Buches reagiert Ghost gewalttätig („kein beispielhaftes Verhalten“) auf Provokationen, am Ende des Buches _____
_____.

Am Anfang des Buches verstehen sich Lu und Ghost nicht, am Ende des Buches _____
_____.

Am Anfang des Buches fühlt sich Ghost allein, ohne Unterstützung und nicht verstanden, am Ende des Buches _____
_____.

Am Anfang des Buches läuft Ghost vor seiner Geschichte und seinen Ängsten davon, am Ende des Buches _____
_____.

Am Anfang des Buches traut sich Ghost nicht in sein Zimmer, am Ende des Buches _____
_____.

Am Anfang des Buches nennt seine Mutter ihn Castle Crashaw, am Ende des Buches _____
_____.

Am Anfang des Buches hat Ghost keine Perspektive, am Ende des Buches _____
_____.

Am Anfang des Buches hält sich Ghost für einen Verlierer, am Ende des Buches _____
_____.

Am Anfang des Buches ist Ghost schwach, am Ende des Buches _____
_____.

Am Ende des Buches erfährt Ghost Anerkennung für seine Leistungen, am Anfang des Buches _____
_____.

AB 21 Ein Blick zurück und voraus



1. Wie beurteilst du das Buch? Kreuze an und/oder ergänze. Ich fand das Buch:

- spannend informativ interessant traurig langweilig einfach
 schwierig lehrreich zum Nachdenken erschütternd anregend

Das hat mir gut gefallen: _____

Das fand ich nicht so gut: _____

Diesen Satz fand ich besonders wichtig: _____

Entscheide dich und ergänze den Satz: Ich kann das Buch (nicht) empfehlen, weil _____

2. Das Buch ist der erste Band einer vierteiligen Reihe über die vier Neulinge der Defenders. Die ersten drei Bücher enden mit einem Cliffhanger. Durch den Abdruck des ersten Kapitels des nächsten Bandes wird der Cliffhanger in „Ghost – Jede Menge Leben“ aufgelöst.

Lies S. 193 und den Text im Kasten über „Cliffhanger“. Beschrifte anschließend die Grafik mit den Begriffen aus dem Kasten rechts.

<p>Cliffhanger Das englische Wort Cliffhanger bedeutet wörtlich übersetzt „Klippenhänger“. Cliffhanger werden z. B. in Fortsetzungsromanen oder in Filmen eingesetzt. Sie machen den Leser neugierig auf eine Fortsetzung und binden ihn an diese, weil die Auflösung des hängenden Spannungsbogens erst im nächsten Band der Reihe zu erfahren ist. Ein Cliffhanger dient zur Steigerung der Spannung und bezeichnet das Abbrechen einer Handlung im spannendsten Moment einer erzählten Geschichte.</p>		<p>Cliffhanger 1. Teil 2. Teil Spannungsbogen</p>
---	--	--

3. Welche Frage bleibt am Ende des Buches? _____

4. Perspektivenwechsel: Schreibe das Ende des Buches aus der Sicht von Ghost.
 Was erlebt, denkt und fühlt er am Tag des Rennens?



5. Betrachtet die Übersicht über die Bände der Reihe. Zu welchem Leichtathletikwettbewerb passt die Reihengestaltung?
 Kreuze an und begründe.

Band 1	Ghost – Jede Menge Leben	Patina
Band 2	Patina – Was ich liebe und was ich hasse	Sunny
Band 3	Sunny – Der Sound der Welt	Lu
Band 4	Lu – Wir sind Familie	

- Weitsprung Staffellauf 800m Hürdenlauf Diskuswerfen

Materialien und Medien

Kapitelübersicht

Kapitel	Inhalt
1 S. 7-13	Ghost isst Sonnenblumenkerne an einer Bushaltestelle. Die Kerne kauft er täglich in Mr. Charles' Laden. Er denkt an seinen Vater, der in einer Nacht vor drei Jahren versuchte, ihn und seine Mutter zu erschießen.
2 S. 14-36	Ghost geht zum Sportplatz im Park und sieht den „Defenders“, einem Leichtathletik-Team, beim Training zu. Er fordert Lu zu einem Laufduell über 100m heraus und kann gegen ihn bestehen. Obwohl die Testläufe eigentlich in der vergangenen Woche waren, bietet Coach Brody Ghost einen Platz im Team an. Anschließend bringt er ihn nach Hause und überzeugt Ghosts Mutter davon, dass ihr Sohn zukünftig am Training teilnehmen kann. Bedingung ist, dass der Coach Ghost jeweils in seinem Taxi nach Hause bringt und Ghost nur dann seinen Platz im Team behält, wenn er sich in der Schule angemessen benimmt.
3 S. 37-59	Brandon Simmons, ein Mitschüler, provoziert Ghost in der Schule, bis dieser seine Beherrschung verliert. Ghost vertraut sich Direktor Marshall an, der ihn verwarnt und Brandon für einen Tag von der Schule ausschließt. Statt seine Mutter anzurufen, gibt Ghost Coach Brody als seinen Onkel an, der ihn daraufhin abholt. Der Coach ist verärgert über den Vorfall. Im anschließenden Einzeltraining muss Ghost Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer, Frustrationstoleranz und Selbstüberwindung zeigen.
4 S. 60-84	Das normale Training der Defenders beginnt. Die Sprinter des Teams müssen sogenannte Leitern laufen, sodass Ghost am Ende völlig erschöpft ist. Für ihn ist das Training beendet, als sich seine Schuhe bei einem Lauf lösen und er stürzt. Noch am Abend trennt er den oberen Teil seiner Sportschuhe ab, um in ihnen besser laufen zu können.
5 S. 85-108	Ghost bereut das „Tieferlegen“ seiner Sportschuhe und versucht den Schaft seiner Schuhe mit seiner Hose zu verdecken. Shamika Wilson bricht in ein lautes, ansteckendes Lachen aus, als sie seine Schuhe entdeckt, worauf auch die Mitschüler mit Hänseleien und Spott reagieren. Ghost verlässt vorzeitig die Schule. Frustriert stiehlt er im Laden „Sportwelt 21“ teure, stylische Sportschuhe und verbringt den Rest der eigentlichen Schulzeit im Laden von Mr. Charles.
6 S. 109-120	Beim Training erntet Ghost anerkennende Blicke für seine neuen Schuhe. Er zeigt Durchhaltevermögen beim Dauerlauf durch die Stadt. Seine neuen Schuhe verbirgt er vor seiner Mutter.
7 S. 121-132	Simmons und Ghost gehen sich am Freitagmorgen aus dem Weg. Shamika entschuldigt sich für ihren Lachanfall und gesellt sich zu Ghost und seinen Freunden. Den Nachmittag verbringt Ghost in Mr. Charles Laden', an der Bushaltestelle und im Park am Basketballfeld. Abends holt Coach Brody Ghost und die übrigen Neulinge zu einem Restaurantbesuch ab, das Essen wird von Coach Brody spendiert.
8 S. 133-147	Nach einer Ansprache des Trainers und dem gemeinsamen Essen berichten die Neulinge reihum ein Geheimnis, so wie es, laut Coach Brody, Tradition an einem Neulingsabend ist. Ghost erzählt von seinem Vater, der im Gefängnis sitzt. Nach diesem schönen Abend fühlt er sich akzeptiert und zugehörig.

<p>9 S. 148-179</p>	<p>Ghost findet sich immer besser in das Team und die Trainingsabläufe ein. Als der Coach die Team-Trikots für den ersten Wettkampf am kommenden Samstag verteilt, reicht er Ghost einen Steckbrief, auf dem steht: „Ladendieb gesucht“, verweist ihn auf die Bank und straft ihn mit Nichtbeachtung. Bei ihrer Aussprache auf dem Weg nach Hause erfährt Ghost, dass ihn mit dem Coach ein ähnliches Schicksal verbindet: Auch Brody hatte eine schwere Jugend mit einem gewalttätigen, süchtigen Vater und stammt aus dem gleichen Viertel wie Ghost. Dieser entschuldigt sich am nächsten Tag im Sportladen für seinen Diebstahl. Im Gegenzug bezahlt Coach Brody Ghosts Sportschuhe und verpflichtet Ghost zur Reinigung seines Taxis.</p>
<p>10 S. 179-193</p>	<p>Am Samstag, dem Tag des Rennens, trägt Ghost stolz das Trikot der Defenders. Seine Familie begleitet ihn und Mr. Charles drückt ihm die Daumen. Nach der Vorführung einiger Wettkämpfe begeben sich Lu und Ghost an den Start für den 100m-Lauf. Der überraschend für ein anders Team antretende Brandon Simmons kann Ghost dank Lus Zuspruch nicht verunsichern. Der Startschuss fällt!</p>
<p>1 (Band 2) S. 201-204</p>	<p>Ghost ist zu früh gestartet. Erst am Ziel begreift er, dass der Lauf nicht zählt. Die Zuschauer lachen. Der Coach flüstert etwas in sein Ohr, Lu klatscht ihn aufmunternd ab. Bestärkt explodiert Ghost förmlich beim Wiederholungslauf und gewinnt das Rennen.</p>

Internet-Seiten

Autor Jason Reynolds / Buch „Ghost – Jede Menge Leben“

- <https://www.dtv.de/buch/jason-reynolds-ghost-62744/>
- <https://www.dtv.de/special-jason-reynolds/start/c-1912>

Sportstars

James Lebron

- https://de.wikipedia.org/wiki/LeBron_James
- https://www.nba.com/player/2544/lebron_james (engl.)

Michael Jordan

- https://de.wikipedia.org/wiki/Michael_Jordan
- <https://www.nba.com/history/legends/profiles/michael-jordan> (engl.)
- <https://whoswho.de/bio/michael-jordan.html>

Usain Bolt

- https://de.wikipedia.org/wiki/Usain_Bolt
- <http://usainbolt.com/bio/> (engl.)
- <https://olympics.com/de/athleten/usain-bolt> (engl.)

Rätsel-Lösungen

AB 3

Kapitel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1 (Band 2)
Orte	1	2, 3	2, 4	2, 3	4, 5, 6	2	1, 3, 4, 6	7	2, 3, 4, 5	2, 3, 6	2
Tage	2	2	3	3	4	4	5	5	2, 3	6	6
Haupt- figuren	1, 6	1, 2, 3, 8,	1, 2, 4, 7	1, 2, 8	1, 5, 6	1, 3, 8	1, 2, 5, 6	1, 2, 8	1, 2	1, 2, 3, 4, 6, 8	1,2, 8
Handlung	6	5	1	8	3	10	2	9	11	7	4

AB 11

Wer trainiert die Defenders? Coach Otis Brody, Trainerin Whit
 Wie heißen die Neulinge? Lu Richardson, Patina Jones, Sunny Lancaster, Castle „Ghost“ Cranshaw
 Wie heißen die „Veteran*innen“? Myisha Cherry, Brit-Brat Williams, Melissa Jordan, Dee Dee Gross, Krystal Speed, Deja Bullock, Lynn Tate, Kondra Fulmer, Nicky McNair
 Wie heißen die „Veteranen“? Eric Daye, Curron Outlaw, Aaron Holmes, Mikey Farrar, Freddy Hayes, Josh J.J. Jerome, Chris Myers
 Wie heißen die Sprinter? Lu, Ghost, Mikey und Aaron
 Wie heißen die Langstreckenläufer? Lynn, Brit-Brat

AB 15 Nr. 2

Ghost ist neidisch auf Lus Sportkleidung; Lu sieht in Ghost einen Konkurrenten; Ghosts Vater wird Teil des Konflikts; Lu findet es ungerecht, dass Ghost in das Team nachrücken durfte; Lu provoziert Ghost wegen dessen fehlendem Sportoutfit.

AB 16

1., 8., 17., 9., 19., 16., 7., 12., 4., 6., 18., 5., 11., 15., 10., 14., 3., 13., 2., 20.

AB 17

Bausteine für Ghosts Vater:

er wünscht sich seinen Vater für immer fort, er stammt aus Glass Manor, ist betrunken bösaertig, ist gewalttätig gegenüber der Mutter, schießt um sich, trinkt jeden zweiten Abend Schnaps, isst Sonnenblumenkerne, er wünscht sich seinen Vater zurück, sitzt im Gefängnis

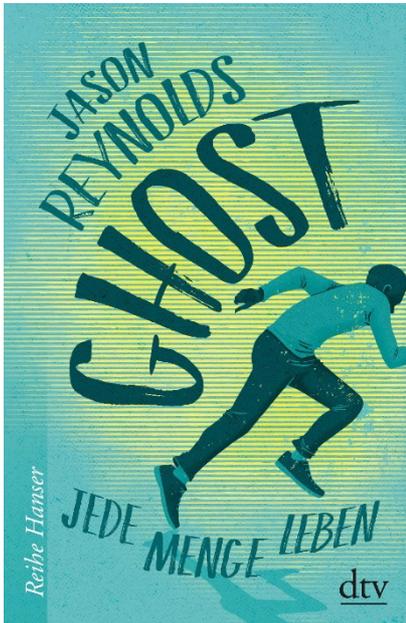
Bausteine für Otis Vater:

er stammt aus Glass Manor, ist drogenabhängig, stiehlt seinem Sohn das Wichtigste im Leben, ist gewalttätig gegenüber dem Sohn, starb an einer Überdosis, er wünscht sich seinen Vater zurück

Gemeinsame Bausteine:

er stammt aus Glass Manor, ist gewalttätig, er wünscht sich seinen Vater zurück

Impressum



Jason Reynolds

Ghost. Jede Menge Leben

Aus dem Englischen von Anja Hansen-Schmidt

224 Seiten

ISBN: 978-3-423-62744-3

8,95 € [D]; 9,20 [A]; 11,20 [SFR]

© 2021 dtv Verlagsgesellschaft mbH & Co.KG, München
Alle Rechte vorbehalten

dtv
Reihe Hanser
Tumblingerstraße 21
80337 München
www.dtv.de

<http://www.dtv.de/lehrer>

Idee, Konzeption und Redaktion
Marlies Koenen
INSTITUT FÜR IMAGE+BILDUNG, Leipzig 2021