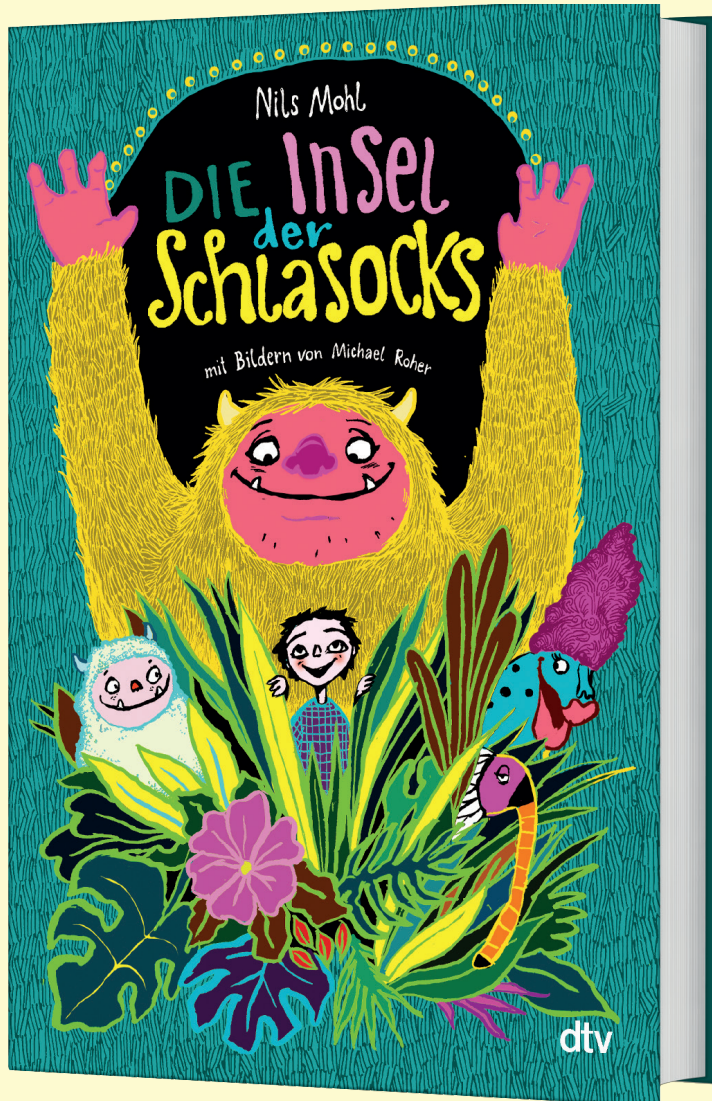


dtv Unterrichtsmodell

Lesen in der Schule mit dtv junior



Nils Mohl
Die Insel der Schlasocks

Thematik

- Vom Kindsein
- Kraft der Fantasie
- Vom Anderssein
- Gemeinsam Probleme meistern
- Zuneigung und Geborgenheit
- Heimweh
- Von Ängsten und ihrer Überwindung

Methodische Schwerpunkte

- Kooperative Lernformen anwenden
- Fish-Bowl-Verfahren einsetzen
- Verhaltensbeschreibungen zuordnen
- Textsequenzen szenisch darstellen
- Ein fantastisches Fluggerät erfinden
- Einen inneren Monolog schreiben
- Sprachliche Aussagen untersuchen

Herausgegeben von: **Marlies Koenen**
Erarbeitet von: **Margret Datz**

für Klasse

4-5

INHALTSVERZEICHNIS

Lehrerinnen- und Lehrerteil..... 3

L.1 Inhalt	3
L.2 Problematik	4
L.3 Didaktisch-methodische Überlegungen	7
L.4 Fächerübergreifende Aspekte	10
Überblick der Aufgaben nach Methoden, Kompetenzen, Sozialform & Niveau.....	11

Schülerinnen- und Schülerteil..... 14

AB 1 Über mein Buch	14
AB 2a Das geschieht: Die Insel der Schlasocks	15
AB 2b Das geschieht: Die Insel der Schlasocks.....	16
AB 3 Die Hauptperson	17
AB 4 Und wen gibt es außerdem?	18
AB 5 Die Inselbewohner	19
AB 6 Nur ein Kind	20
AB 7 Das Meer der Langeweile.....	21
AB 8 Suchen und sammeln	22
AB 9 Flügel der Fantasie	23
AB 10 Vom Anderssein.....	24
AB 11 Keiner liebt mich.....	25
AB 12 Einander vertrauen	26
AB 13 Zusammenhalten	27
AB 14 Probleme gemeinsam meistern	28
AB 15 Von der Geborgenheit	29
AB 16 Vom Heimweh	30
AB 17 Von Ängsten und dem Mut, sie zu überwinden	31
AB 18 Der neue Honz?	32
AB 19 Fantastische Sprache und Bilder	33
AB 20 Meine Buchempfehlung.....	34

Materialien und Medien..... 35

Internet-Seiten.....	35
Bildnachweis	35
Lösungen.....	35
Anregung zur Erarbeitung von Stabpuppen	37

Impressum..... 38

Lehrerinnen- und Lehrerteil

L.1 Inhalt

Der elternlose Jasper lebt mit seiner älteren Schwester Bonnie im letzten Haus einer Abrissiedlung. Klar ist, dass der eigene Umzug kurz bevorsteht, jedoch ist unklar, wohin die Reise gehen wird. Jasper befürchtet, ins Internat abgeschoben zu werden. Er tagträumt gerne und geht in seiner Umgebung auf Schatzsuche.

Sein Ferienfreund Honz, ein verwöhnter, antriebsloser Junge, ist wieder beim Großvater zu Besuch, der sich für ihn einen Plan ausgedacht hat. In einer vorprogrammierten Drohne soll er über das Meer der Langeweile fliegen und schließlich auf einer Insel landen, um hautnah zu erleben, was fehlende Neugier bewirkt. Statt Honz besteigt allerdings Jasper die Drohne, um seinem ungewissen Schicksal zu entfliehen.

Nach der Landung trifft er auf die Schlasocks, die Schnarnas und Trütass, seltsame zottelige Fantasie-Wesen, deren Lieblingsbeschäftigung es ist, faul herumzuliegen, sozusagen *Nichtstuer aus Leidenschaft* (S. 107).

Nach anfänglicher Irritation auf beiden Seiten, gelingt es Jasper, die trägen Inselbewohner für erste Aktivitäten zu gewinnen, vor allem, weil es ihnen imponiert, dass er keinen *Zitterich* (S. 95) bekommt, obwohl er *nur ein Kind* (S. 88) ist. Und obwohl er *nur ein Kind* ist, erkennt er, dass der Großvater, Honz, für den diese Reise eigentlich gedacht war, eine Lektion erteilen wollte. „*Wer niemals ungeheuer neugierig sein mag, wird zum Ungeheuer, auf das niemand jemals neugierig ist*“. (S. 64)

Jasper gibt seinen neuen Freunden individuelle Namen und erreicht, dass sie ihn nicht nur dulden, sondern auch ihre Komfortzone verlassen und allmählich Freude an gemeinsamen Wettspielen und Tänzen bekommen. Er fühlt sich wohl auf der Insel und nur, wenn er an seine Schwester denkt, überkommt ihn ein Anflug von Heimweh. Er entdeckt allerdings, dass die Insel ein schwimmendes Plateau ist, das nur mit einer rostigen Ankerkette gesichert ist, ohne die es unerbittlich auf einen gefährlichen Strudel zutreiben würde.

Zwischen ihm und dem etwas anderen Schlasock Fluffi, der sich selbst als „*Sonderfremdling auf der Insel*“ (S. 154) bezeichnet, entwickelt sich eine besondere Vertrautheit. Fluffi zeigt ihm ein geheimes Versteck und gesteht Seltsamkeitsträume. Jasper erweist sich dieses Vertrauens als würdig und bewahrt das Geheimnis, obwohl er von den anderen Inselbewohnern bedroht wird.

Honz wird vom Großvater in Jaspers Zimmer erwischt, wo er sich versteckt hatte, und mit der Drohne ebenfalls auf die Insel verfrachtet. Doch während Jasper schnell von den Bewohnern respektiert wurde, tun sie sich mit dem Neuling, der dort zu einem seltsamen Wesen mutiert, schwer.

Jaspers Situation

Die Drohne

Nichtstuer aus Leidenschaft

Erste Aktivitäten

Gefahr durch den Strudel

**Jasper und der
Sonderfremdling Fluffi**

**Honz mutiert zu einem
seltsamen Wesen.**

Während einer Diskussion, bei der die Veränderungen auf der Insel seit Jaspers Ankunft thematisiert werden, erklären Fluffi und Jasper den anderen, dass sie alle einmal Kinder waren, die vergessen haben, dass mehr in ihnen steckt. Daraufhin verliert der größte Schlasock, der am wenigsten Einsicht zeigt, die Beherrschung und schlägt wütend auf den Findling ein, der die Ankerkette, den einzigen Halt der Insel, sichert. Mit Entsetzen erkennen sie, dass die Kette sich lockert und jeden Augenblick vollständig reißen könnte.

Sie wissen, sie müssen so schnell wie möglich die Flucht ergreifen, denn der nächste Windstoß könnte sie in den tödlichen Strudel treiben. „*Ich glaube, es gibt eine Lösung [...] ihr müsst dieses Meer einfach überwinden und zurückfinden. Aus eigener Kraft.*“ (S. 247) Sie müssen also selbst die Initiative ergreifen und nur mit vereinten Kräften kann ihnen die Flucht gelingen. Sie beginnen, Ideen zu sammeln, verteilen die Aufgaben und handeln gemeinsam, bis nur noch ein letztes Quäntchen zum Erfolg fehlt. Die Rettung kommt aus einer Richtung, die niemand vermutet hätte: Sie tun etwas kindgemäßes und jagen die Grummeln, die der Insel schließlich den benötigten Auftrieb geben.

Was als Schlasocks, Schnarnas, Trütass und Lalutsch abhob und so dem Meer der Langeweile entkam, kehrt nach Hause als *eine Truppe Kinder* (S. 278), die wieder Quatsch machen und Spaß haben kann.

Für Jasper nimmt das Abenteuer ein besonders gutes Ende, denn Bonnie und der Großvater finden eine Lösung für seine Unterbringung nach dem Umzug.

L.2 Problematik

Folgende inhaltliche Schwerpunkte werden in der Auseinandersetzung mit dem Buch vorgeschlagen:

1. Vom Kindsein

Die Geschichte von Jasper und den Schlasocks ist u. a. eine Geschichte vom Kindsein, mit allem, was dazugehört.

„*Da gib’s auch nicht viel zum Angeben. Ich bin nur ein Kind.*“ (S. 88) Das sagt Jasper zu den Schlasocks.

Für ihn ist es nichts Besonderes, ein Kind zu sein. Er ist es mit allem, was dazugehört und jeder Faser seines Wesens. Er geht mit offenen Augen durch die Welt bzw. seinen Abbruchstadtteil und ist neugierig auf alles, was sich ihm bietet. Er ist leidenschaftlicher Sucher und Sammler und seine Schätze sind für ihn nicht einfach nur Abfall. Seine Hosentaschen sind voll von schönem Schnickschnack; aus Kronkorken bastelt er ein Memo, einen weggeworfenen Stuhl schenkt er der älteren Schwester, die er über alles liebt.

Der Strudel rückt näher

Rettung aus eigener Kraft

Dem Meer der Langeweile entkommen

Lösung für Jasper

Vom Kindsein

Jasper ist zwar allein, aber Langeweile kennt er nicht. Er streift durch die verwilderten Gärten, wirft Steine in den Kanal, klettert auf Garagendächer und tagträumt. Bienen und Hummeln, die ihn umschwirren, lassen fantastische Bilder in ihm aufsteigen. Seiner Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Später wird er sie einsetzen, um sich und die Inselbewohner vor dem alles verschlingenden großen Strudel (der Langeweile) zu retten, wobei das Strandgut, das Ergebnis der kindlichen Sammelleidenschaft, die Basis bildet. Seine Fantasie verleiht ihm Flügel, macht Unmögliches möglich und hilft den Inselbewohnern, das Meer der Langeweile zu überwinden. Kindsein bedeutet auch die Fähigkeit, sich von der Fantasie forttragen zu lassen – in andere Länder, zu fantastischen Gegenständen und fantasievolle Wesen zu erfinden und sich mit ihnen zu unterhalten.

Den Inselbewohnern und seinem Freund Honk zeigt er, dass Tanzen, Singen und Wettspiele kurzweiliger sind als trüges Herumliegen und warten, dass die Zeit vergeht.

Warten ist für Jasper keine Option. Getrieben von Neugier und der Lust auf Abenteuer übernimmt er den Platz in der Drohne, den der Großvater eigentlich Honz zugeordnet hatte. *„Ich bin noch nie geflogen. Ich war noch nie in einem Feriencamp.“* (S. 57)

Und noch etwas weiß er, der nur ein Kind ist: Man muss selbst die Initiative ergreifen, um einen untragbaren Zustand (hier die Langeweile) zu ändern. *„[...] ihr müsst dieses Meer einfach überwinden und zurückfinden“* (S. 247)

Er ist zwar nur ein Kind, aber was er zu bieten hat, versetzt Berge und rettet vor dem Abgrund der Langeweile.

2. Vom Anderssein

Eines der Schlasocks ist anders als die anderen. Fluffi sieht anders aus, wirkt jünger und verhält sich Jasper gegenüber freundlicher als der Rest der Inselbewohner. Er fühlt sich sofort zu ihm hingezogen, weil er ahnt, auf einen Seelenverwandten gestoßen zu sein.

Das bestätigt sich im Laufe der Geschichte, als Fluffi ihm Seltsamkeitsträume gesteht und sich selbst als Sonderfremdling bezeichnet. Besonders beeindruckt ist Jasper, als Fluffi ihm eine heimliche Strandgutsammlung zeigt und ihn um Verschwiegenheit bittet. Als jüngster Schlasock fühlt sich Fluffi einsam und allein und ist außerdem, wie sich später herausstellt, ein Mädchen. (S. 275) Sie möchte nicht auffallen, um von den anderen anerkannt zu werden und um jeden Preis dazuzugehören.

Jasper versteht ihre Gefühle, denn auch er ist allein mit seiner Angst, nicht dazuzugehören und nicht geliebt zu werden. Er befürchtet, dass seine Schwester ihn ins Internat geben will.

Die beiden haben sich nicht gesucht, aber gefunden, denn im Grunde ist auch Fluffi wie Jasper *nur ein Kind* (S. 88) – also auf der Insel ein Exot – dem das *Schlasocken*, die Langeweile, eigentlich fremd ist. Deshalb schenkt sie ihm ihr Vertrauen und er erweist sich dessen als würdig und bewahrt das Geheimnis vor den anderen, obwohl ihm Nachteile daraus entstehen.

Fantasie

Neugier und Lust auf Abenteuer

Nur ein Kind

Vom Anderssein

Seltsamkeitsträume

Einsamkeit

3. Gemeinsam Probleme meistern

So verschieden Jasper, Honz und die Inselbewohner auch sind, im Augenblick der äußersten Gefahr erkennen sie, dass sie nur gemeinsam weiterkommen und ihr Problem lösen können. Nur wenn sie unbedingt zusammenhalten, haben sie eine Chance, dem drohenden Strudel zu entkommen.

Dazu teilen sie die Arbeit unter sich auf: Jasper hat einen Plan, zeichnet ihn und ergänzt ihn um die Ideen der anderen. Der Stärkste, Schäff Laso, beginnt damit, Ballast abzuwerfen und alle Schlasocks folgen seinem Beispiel. Die Trütass bekommen die Aufgabe, das benötigte Helium aus dem Wrack zu bergen. Jeder erledigt das, was er am besten kann, und so erreichen sie mit vereinten Kräften ihr gemeinsames Ziel. *„Gemeinsam sind wir noch stärker“*, jubelt Jasper (S. 257) und gemeinsam hieven sie Jasper in die Höhe, als das Meer nach ihm schnappt.

Für Jasper kommt auch nicht infrage, dass einer sich für die anderen opfert: *„Niemand stürzt sich in die Fluten“*, sagt Jasper, *„wir halten zusammen.“* (S. 261)

4. Zuneigung und Geborgenheit

Jasper liebt seine große Schwester über alles. Sie ist das, was ihm als Familie geblieben ist und bei ihr fühlt er sich wohl und geborgen. Gerade deshalb schmerzt ihn der Verdacht, sie wolle ihn loswerden, so sehr.

Mit Bonnie auf dem Fahrrad, die Arme eng um sie geschlungen, fühlt er sich wohl und aufgehoben. Ihre Liebe und Nähe geben ihm Wärme und Halt bei allem, was er in seinem jungen Leben schon durchgemacht hat. Und am Schluss des Abenteuers freut er sich nur auf eins: *„Er wird die Arme um Bonnies Hals schlingen. Das weiß er. Er weiß auch, wie gut es sich anfühlen wird, in ihre Umarmung zu versinken und gehalten zu werden. Eine Hand zu spüren, die über den Rücken und das Haar streicht.“* (S. 280) Dieses Gefühl der Wärme und Geborgenheit beschreibt er mit dem *Bonnieduft* (S. 36), der ihm auf der Insel fehlt.

5. Vom Heimweh

So sehr Jasper auch in seinem Inselabenteuer aufgeht, so neugierig er auf alles Neue ist, so viel Freude er auch daran hat, mit den seltsamen Wesen auf der Insel zu agieren, mit ihnen zu tanzen, zu wetteifern und ihnen fantasievolles Kindsein beizubringen, ab und an überkommt ihn ein seltsames Gefühl. *„Ach,“ sagt er und seine Stimme klingt gequetscht, „musste nur gerade über die Reise hierher und das ganze Davor nachdenken“, sagt er, „sich immer an alles zu erinnern, kann manchmal auch wirklich traurig sein.“* (S. 161)

Ausgelöst wird dieses Gefühl von einem Tischtennisball, der ihn an Paul und damit auch an Bonnie erinnert.

Jasper legt den Tennisball und später die Murmel und den Milchzahn weg, um nicht mehr schmerzlich erinnert zu werden.

Gemeinsam Probleme meistern

Arbeit teilen

Zusammenhalten

Zuneigung und Geborgenheit

Der Bonnieduft

Vom Heimweh

Heimweh, die Sehnsucht nach dem Zuhause, der vertrauten Umgebung und den geliebten Menschen, ist eine Regung, der sich niemand ganz entziehen kann. Unterschiedlich ist allerdings der Umgang damit. Während die einen nicht daran denken und wie Jasper die Erinnerungen daran weglegen wollen, finden die anderen Trost darin, sich an vertrauten Dingen festzuhalten.

6. Von Ängsten und ihrer Überwindung

Jasper ist nicht ganz ohne Angst, obwohl die Schlasocks ihn feiern, weil er vor ihnen offensichtlich keinen „Zitterich“ bekommen hat. Als er von den seltsamen Wesen umringt wird, schnürt ihm die Angst sogar die Kehle zu („*Der Hals wird Jasper eng.*“ S. 93). Der „*Sandhaufen*“ ist stärker als er, ohne Frage, aber er beißt die Zähne zusammen und überwindet mutig seine Angst (S. 80). Mut ist die Stärke, Angst zu überwinden und nicht, ganz ohne Angst zu sein.

L.3 Didaktisch-methodische Überlegungen

Das Buch eignet sich für Jungen und Mädchen im Grundschulalter bis zur 4. oder auch 5. Klasse. Die angesprochenen Themen, vor allem das Gefühl des Kindseins, beschäftigen die Schülerinnen und Schüler in ihrer eigenen Welt.

Sie können sich in Jasper hineinversetzen, der gerne singt und tanzt, durch die Gegend streift und Schätze sucht, der manchmal Angstträume hat und dann bei seiner Schwester Liebe und Geborgenheit findet. Sie verstehen seine fantastischen Träume, seine Liebe zu Bonnies Sockenpuppen, mit denen Träume wahrwerden. Für sie ist es nachvollziehbar, dass es Drohnen gibt, mit denen man auf geheimnisvollen Inseln landen kann und dass aus Handschuhen Flügel werden.

Sie können auch seine Sorge nachempfinden, nicht geliebt und deshalb verlassen zu werden und das Gefühl der Einsamkeit, weil man sich unverstanden und anders fühlt wie er und auch Fluffi, denn das alles gehört zum Kindsein dazu wie Quatsch und Spaß.

Das Gegenteil von dem, was Jasper ausmacht, verkörpern Honz und die Inselbewohner, die ihre Fantasie und Kreativität verloren haben und im Meer der Langeweile gefangen sind. Am Beispiel von Honz ist zu erkennen, wie wichtig es ist, die Gestaltungslust und -fähigkeit der Kinder immer wieder neu anzuregen, weiterzuentwickeln und wertzuschätzen.

Kooperatives Lernen

Es wird besonderen Wert gelegt auf Methoden des kooperativen Lernens, die es u.a. ermöglichen, Wissen zu bündeln und sich auszutauschen. So wie Jasper und die Schlasocks im Miteinander schließlich ihr Problem lösen können, erfahren die Schülerinnen und Schüler, dass sie gemeinsam Aufgaben leichter bewältigen können.

Unterschiedlicher Trost

Von Ängsten und ihrer Überwindung

Kindsein

Fantastische Träume

Einsamkeit

Der Honz im Kind

Kooperatives Lernen

Positionen können in Partnerarbeit überdacht werden, um anschließend eine gemeinsame Lösung zu finden. Mit einer vertrauten Freundin/einem vertrauten Freund können auch sensible Probleme besprochen werden, die man in der gesamten Klasse nicht unbedingt ausbreiten möchte.

Gruppenarbeit erweitert die Bandbreite der Überlegungen, ohne dass sich die/der Einzelne in die Anonymität zurückziehen kann, wie es bei Plenumsarbeit – dem Klassengespräch – oft der Fall ist. Eigene Positionen können überdacht, korrigiert, aber auch bestätigt werden. Aufgaben können je nach Eignung oder Vorlieben verteilt werden, so dass der größte mögliche Effekt erreicht wird.

Ein Placemat zum Beispiel (wie hier zum Thema Vertrauen) erlaubt es, sensible Gedanken zu Papier zu bringen und sich zu den Notizen der anderen zu äußern. Im gemeinsamen Statement für das Plenum werden die Gedanken auf den Punkt gebracht.

Kooperatives Lernen wirkt sich nicht nur auf die unmittelbaren Ergebnisse im Unterricht aus, sondern stärkt auch demokratische bzw. soziale Kompetenzen: miteinander diskutieren, einander zuhören, andere Meinungen gelten lassen, sich einigen, Interessen und Vorlieben berücksichtigen, voneinander profitieren, geben und nehmen, eine Einheit sein, gemeinsam etwas bewerkstelligen. Es steht – wie letztlich auf der Insel – die gemeinsame Problemlösung im Vordergrund.

Selbstverständlich gehört die Einzelarbeit ebenfalls zu den angewendeten Sozialformen, und zwar dort, wo es darum geht, persönliche Eindrücke wiederzugeben und eigene Erfahrungen zu vermitteln.

Die unterschiedlichen Sozialformen sind durch folgende Symbole gekennzeichnet:

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

Kreatives Schreiben

Die Schülerinnen und Schüler werden über verschiedene Aufgaben zum Schreiben angeregt, die unterschiedliche Schreibstile verlangen. Einen Seltsamkeitstraum erfinden (AB 10), einen inneren Monolog schreiben (AB 11), eine Spielanleitung verfassen (AB 30), ein Akrostichon (in abgewandelter Form) erstellen (AB 15) oder eines weiterschreiben, wie Honz sich bspw. entwickeln könnte, denn dies setzt eine andere Erzählform voraus.

Die Ergebnisse werden dabei je nach Klassenstufe und individuellen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler unterschiedlich ausfallen.

Partnerarbeit

Gruppenarbeit

Placemat

Demokratische und soziale
Kompetenzen

Einzelarbeit

Sozialformen

Kreatives Schreiben

Grafische Darstellung

Situationen, Gefühle oder Beziehungen grafisch darzustellen, ermöglicht einen anderen Zugang zu einer Problematik.

Während bei AB 9 zunächst die Umsetzung von Wörtern in grafische Darstellungen gefordert ist (nach Beschreibung malen), sind in der zweiten Aufgabe der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Was den Kindern hier an zutreffenden Wörtern fehlen könnte, lässt sich zeichnerisch leichter darstellen. Farben und Formen geben den Betrachtenden Einblick in die Gedanken und Vorstellungen der Urheberinnen und Urheber eines Bildes.

Darstellendes Spiel

Ein Streitgespräch vorzuführen (AB 7) hat eine ganz andere Qualität, als es nur aufzuschreiben. Im Spiel kann der Einsatz von Stimme und Körper (Gesten und Mimik) das Gesagte sichtbar und spürbar machen. Körpersprache wird als Mittel nonverbaler Kommunikation eingesetzt und kann zum Beispiel Abwehr, Offenheit oder Verzweiflung zeigen. Die Stimme kann Wohlwollen, Ungeduld, Weinerlichkeit oder Bestimmtheit ausdrücken, was man dem geschriebenen Wort nicht anzusehen vermag. Ein Gespräch kann außerdem spontan geändert werden und einen anderen Verlauf nehmen als ursprünglich gedacht. „Mit allen Mitteln“ könnte zudem hier auch einen körperlichen Einsatz bedeuten (mit den Füßen aufstampfen, schubsen, drohen), was die negativen Aspekte deutlicher macht, als jedes geschriebene Wort es könnte.

Bei der Wahl der Ausdrucksformen geht es zugleich auch darum, um Ideen zu wetteifern, Argumente anzubringen und schließlich zu einer Einigung zu gelangen.

Rätseln und Tüfteln

Zum Kindsein gehört auch eine Vorliebe für das Rätseln und Tüfteln, deshalb schaffen in den Unterricht eingebaute Rätsel die Motivation, kindliches Interesse intensiv zu binden. Dadurch, dass die Schülerinnen und Schüler animiert sind, ein Rätsel zu lösen, vollzieht sich ein Lernzuwachs auf spielerische Weise und ohne fremde Hilfe.

Im Unterrichtsmaterial wurde diese Vorliebe vor allem dort eingesetzt, wo es um rationales Wissen, also den Inhalt des Buches geht.

Digitale Medien

Neben dem (Vor-)Lesen der Gedichte (AB 15), den Rezepten gegen das Heimweh (AB 15) und der weitergeführten Geschichte von Honz (AB 18), können die Texte jeweils auch mit einem Textverarbeitungsprogramm (Microsoft Word oder Open Office) aufgeschrieben, mit Bildern gestaltet, vervielfältigt und zu einem Geschichten-Heft gebunden werden. Dieser Teil der Arbeit kann z. B. in die Computer AG oder in den Nachmittagsbereich ausgelagert werden. Ein YouTube-Video (AB 13) und das Lied vom Heimweh (AB 16) ermöglichen somit auch einen sinnvollen Einsatz des Internets im Unterricht.

Grafische Darstellung

Darstellendes Spiel, Einsatz von Stimme und Körper

Argumentieren

Rätseln und Tüfteln

Digitale Medien

Arbeit mit Text- verarbeitungsprogrammen

YouTube-Video

Einstieg

Als Einstieg in das Projekt wird vorgeschlagen, im Plenum möglichst über einen Beamer die Titelseite des Buches zu zeigen. Die Kinder haben weder das Buch noch den Klappentext gelesen und sollen Vermutungen äußern, was sie wohl erwartet. Was lässt sich aus dem Bild, was lässt sich aus dem Titel erschließen?

Bearbeitung

Das Buch ist mit 285 bebilderten Seiten für eine vierte/fünfte Klasse relativ umfangreich. Vor allem für Kinder, deren Lesefähigkeit noch unterstützende Hilfe benötigt. In solchen Fällen kann die Lehrkraft Vorlesezeiten einrichten, in denen sie selbst oder lesegeübte Kinder Teile der Geschichte vorlesen, andere Textteile können als Hausaufgabe aufgegeben werden, wobei ausdrücklich erlaubt werden sollte, dass Eltern oder ältere Geschwister als Vorlesende einspringen oder dass Tandems gemeinsam lesen.

Es sollte auch kommuniziert werden, dass jedes Kind ein anderes Kind jederzeit um Hilfe bitten kann. Auch hier ist gemeinsames Arbeiten von Vorteil für alle und durch ihre Anwendung können dabei Erkenntnisse, aus der Geschichte praktisch umgesetzt werden.

Abschluss

Als Grundlage für eine Abschlussrunde kann das letzte Arbeitsblatt dienen. Nach einem Gespräch soll das Abschneiden des Buches sichtbar gemacht werden: Im Kreis wird eine Linie gezogen; wer das Buch empfiehlt, geht auf die eine Seite, wer es nicht empfiehlt, auf die andere.

L.4 Fächerübergreifende Aspekte

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

Deutschunterricht

- AB 1: Einen Steckbrief erstellen
- AB 11: Einen inneren Monolog verfassen
- AB 13: Eine Spielanleitung entwickeln
- AB 15: Ein Akrostichon schreiben
- AB 18: Die Geschichte einer Figur weiterschreiben

Sachunterricht

- Das Thema Luft und Auftrieb behandeln

Einstieg

Bearbeitung

Vorlesezeiten

Gemeinsam arbeiten

Deutschunterricht

Sachunterricht

Kunst/Werken/Computer AG

- AB 7: Stabpuppen gestalten und eine Szene damit spielen
- AB 8: Gegenstände nach Beschreibung grafisch darstellen
- AB 9: Ein fantastisches Fluggerät entwickeln
- Ausgewählte Ergebnisse mit dem Computer zu einem Heft gestalten
- Ein Kronkorken-Memo herstellen

Religion/Ethik

- AB 12 Vertrauen
- AB 16: Angst und Mut

Sport

- Tanz (S. 130)
- Drehwurm-Rallye (S. 168/169)

Kunst/Werken/Computer AG

Religion/Ethik

Sport

Überblick der Aufgaben nach Kompetenzen, Methoden, Niveau & Sozialform

Lernbereich	fachliche Kompetenzen & Methoden	Beispiel	Niveaustufe	Sozialform	Seite
Umgang mit Texten und Medien	- Strategien zum Leseverstehen kennen und anwenden	<i>Verschaffe dir einen ersten Überblick über das Buch, bevor du es gelesen hast.</i>	①	EA	14
	- Zentrale Inhalte erfassen	<i>Lies die Abschnitte aufmerksam ... lege sie auf der nächsten Seite in die richtige Reihenfolge.</i>	①	EA	15, 16
Umgang mit Texten und Medien	- Zentrale Inhalte eines Textes verstehen - Die Hauptfigur und ihre Eigenschaften beleuchten	<i>Eine Figur spielt die Hauptrolle in der Geschichte. Ergänze den Steckbrief.</i>	②	EA/PA	17
Umgang mit Texten und Medien	- Weitere Figuren und ihre Bedeutung für den Verlauf der Geschichte kennenlernen	<i>Im Laufe der Geschichte spielen weitere Figuren eine mehr oder minder große Rolle.</i>	②	EA/PA	18
Umgang mit Texten und Medien	- Zentrale Inhalte eines Textes ermitteln - Die Inselbewohner und ihre Lieblingsbeschäftigung herausstellen	<i>Suche dir eine Partnerin/einen Partner und ordnet gemeinsam die folgenden Namen in die richtige Abbildung.</i> <i>Wie wird geschlasockt?</i>	②	PA	19

Umgang mit Texten und Medien	- Zentrale Inhalte eines Textes festlegen - Verschiedene Aspekte analysieren - Eigene Deutungen finden	<i>Findet euch in einer Fish-Bowl-Runde zusammen und überlegt gemeinsam, was es bedeutet, ein Kind zu sein.</i> <i>Was versteht der Großvater darunter? Wie denkt Honz darüber?</i> <i>Manchmal bin ich auch ein Honz.</i>	③	GA EA	20
Grafisches Gestalten Szenisches Verfahren	- Zentrale Inhalte eines Textes bestimmen - Eigene Deutungen entwickeln	<i>Sicher habt ihr eigene Ideen:</i> <i>Gestaltet vier Schlasocks/Schnarnas als Stabpuppen.</i> <i>Überlegt euch anschließend eine kurze Szene.</i>	③	EA/GA	21
Grafisches Gestalten	- Zentrale Inhalte eines Textes erfassen - Eigene Deutungen entwickeln - Eigene Schätze beschreiben und nach Beschreibung darstellen	<i>Wähle einen dieser Gegenstände und beschreibe ihn.</i> <i>Tausche dein Blatt mit einem Partnerkind, das jetzt den Gegenstand nach deiner Beschreibung malt.</i>	②	EA PA	22
Grafisches Gestalten	- Zentrale Inhalte eines Textes erfassen - Eigene Deutungen erarbeiten	<i>Fertige wie Jasper eine Zeichnung des Gerätes an.</i> <i>Erfindet selbst ein fantastisches Fluggerät.</i>	③	EA GA	23
Umgang mit Texten und Medien	- Zentrale Inhalte erschließen - Sich in eine Person hineinversetzen	<i>Versetze dich in Fluffis Lage und denke dir für sie einen Seltsamkeits-traum aus.</i>	②	EA GA	24
Produktionsorientiertes Schreiben	- Zentrale Inhalte klären - Sich in eine Person hineinversetzen - Einen inneren Monolog verfassen	<i>Versetze dich in Jaspers Lage. Beschreibe seine möglichen Gefühle in einem inneren Monolog.</i>	③	EA GA	25
Umgang mit Texten und Medien	- Zentrale Inhalte eines Textes niederschreiben	<i>Trefft euch in einer Vierergruppe und diskutiert in einem Placemat.</i>	③	GA EA	26
Produktionsorientiertes Schreiben	- Zentrale Inhalte ermitteln - Eine Spielanleitung verfassen	<i>Erfindet in der Gruppe ein eigenes Spiel.</i>	③	GA	27

Szenisches Verfahren	- Zentrale Inhalte des Textes bestimmen	<i>Spielt anschließend die Szene nach.</i>	②	GA	28
Produktionsorientiertes Schreiben	- Zentrale Inhalte des Textes herausarbeiten - Eigene Deutungen entwickeln - Ein Akrostichon (Abwandlung) verfassen	<i>Was kommt dir selbst in den Sinn, wenn du dich wohl und geborgen fühlst?</i>	②	EA GA	29
Umgang mit Texten und Medien	- Zentrale Inhalte eines Textes festlegen - Eigene Deutungen entwickeln	<i>Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Trost zu finden. Was hilft dir?</i>	②	EA PL	30
Umgang mit Texten und Medien	- Zentrale Inhalte bestimmen - Eigene Deutungen entwickeln - Inhalte grafisch gestalten	<i>Du kannst deine „Angstgegner“ aufschreiben oder malen.</i>	②	PL EA	31
Produktionsorientiertes Schreiben	- Zentrale Inhalte eines Textes klären - Die Geschichte weiterschreiben	<i>Was denkst du, wie es wohl mit Honz weitergeht?</i>	②	EA	32
Reflexion über Sprache	- Sprachliche Merkmale erkennen und anwenden - Wirkung von Sprache empfinden	<i>Notiere weitere lustige Ausdrücke. Sucht weitere Vergleiche.</i>	②	EA GA	33
Informieren	- Zentrale Inhalte eines Textes erfassen - Informationen über einen Text weitergeben	<i>Hier ist nun Platz für deine Empfehlung an andere Leserinnen und Leser.</i>	①	EA	34

Schülerinnen- und Schülerteil

AB 1 Über mein Buch



Verschafe dir einen ersten Überblick über das Buch, **bevor** du es gelesen hast.

Titel: _____

Autor: _____

Illustrator: _____

Verlag: _____

ISBN: _____

Preis: _____

Anzahl der Seiten: _____

Anzahl der Kapitel: _____

Darum geht es (s. Klappentext):

- Was wird Jasper wohl erleben?
Wird es traurig sein? Abenteuerlich?
Gruselig? Gefährlich? Lehrreich? Lustig?
Was sagt dein Gefühl, deine Fantasie?

- Male in das Kästchen rechts ein Gesicht (Smiley), das zu deiner Vermutung passt.

AB 2a Das geschieht: Die Insel der Schlasocks

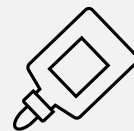
-  Lies die Abschnitte aufmerksam. Schneide sie an den gestrichelten Linien vorsichtig aus und lege sie auf der nächsten Seite in die richtige Reihenfolge.
- Wenn du alles richtig hast, erhältst du ein Lösungswort. Klebe die Streifen dann fest.



A	Statt Honz besteigt aber Jasper die Drohne. Nach seiner Landung trifft er auf die Schlasocks, die Schnarnas und Trütass, seltsame zottelige Fantasie-Wesen, die nur faul herumliegen. Sie misstrauen ihm, weil er ein Kind ist. Er gibt ihnen richtige Namen und spielt mit ihnen.
SC	Jasper lebt mit seiner älteren Schwester Bonnie im letzten Haus einer Abrissiedlung und muss bald umziehen. Er tagträumt gerne, geht draußen auf Schatzsuche und hat ab und zu Monsterträume.
O	Jasper entdeckt, dass die Insel ein schwimmendes Plateau ist, das nur mit einer rostigen Ankerkette gesichert ist. Sie drohen, auf einen gefährlichen Strudel zuzutreiben. Gemeinsam mit Fluffi erklärt er den Inselbewohnern, dass sie alle einmal Kinder waren, das aber vergessen haben.
HL	Sein Ferienfreund Honz ist ein verwöhnter Junge, der zu nichts Lust hat. Er soll mit einer Drohne über das Meer der Langeweile fliegen und auf einer Insel landen, um zu erleben, was fehlende Neugier bewirkt.
S	Zwischen ihm und dem etwas anderen Schlasock Fluffi entwickelt sich eine besondere Vertrautheit. Dann landet auch Honz mit der Drohne auf der Insel und verwandelt sich dort sofort in eins dieser seltsamen Wesen.
KS	Dazu sammeln sie Ideen, verteilen Aufgaben und handeln gemeinsam, bis nur noch ein letzter Rest zum Erfolg fehlt. Die Rettung kommt, als sie etwas Kindliches tun: Sie jagen die Grummeln und die Insel erhält schließlich den nötigen Auftrieb. Was als Schlasocks, Schnarnas und Trütass und Lalutsch abhob und dem Meer der Langeweile entkam, kehrt als eine Truppe Kinder, nach Hause zurück, die wieder Quatsch machen und Spaß haben kann.
C	Daraufhin verliert der größte Schlasock die Beherrschung und schlägt wütend auf den Findling ein, der die Ankerkette hält. Die Kette lockert sich und kann jeden Augenblick vollständig reißen. Sie wissen, sie müssen so schnell wie möglich die Flucht ergreifen, denn der nächste Windstoß könnte sie in den tödlichen Strudel treiben. Es gibt nur eine Lösung: Sie müssen dieses Meer aus eigener Kraft überwinden. Jedoch nur mit vereinten Kräften kann ihre Flucht gelingen.

AB 2b Das geschieht: Die Insel der Schlasocks

- Klebe die Streifen hier in der richtigen Reihenfolge auf.



Lösungswort: _ _ _ _ _

AB 3 Die Hauptperson

Eine Figur spielt die Hauptrolle in der Geschichte.



Ergänze den Steckbrief. Die Aussagen in der Sprechblase helfen dir.
Wenn du alles richtig hast, ergeben die Buchstaben ein Lösungswort.

Name:	_____	
Wohnort:	_____ _____	
Familienmitglieder:	_____	
Familiensituation:	_____ _____	
Leibspeise:	_____	
Hobbys:	_____ _____	
Schätze:	_____	
Marotte:	_____	
Alptraum:	_____	
Ferienfreund:	_____	

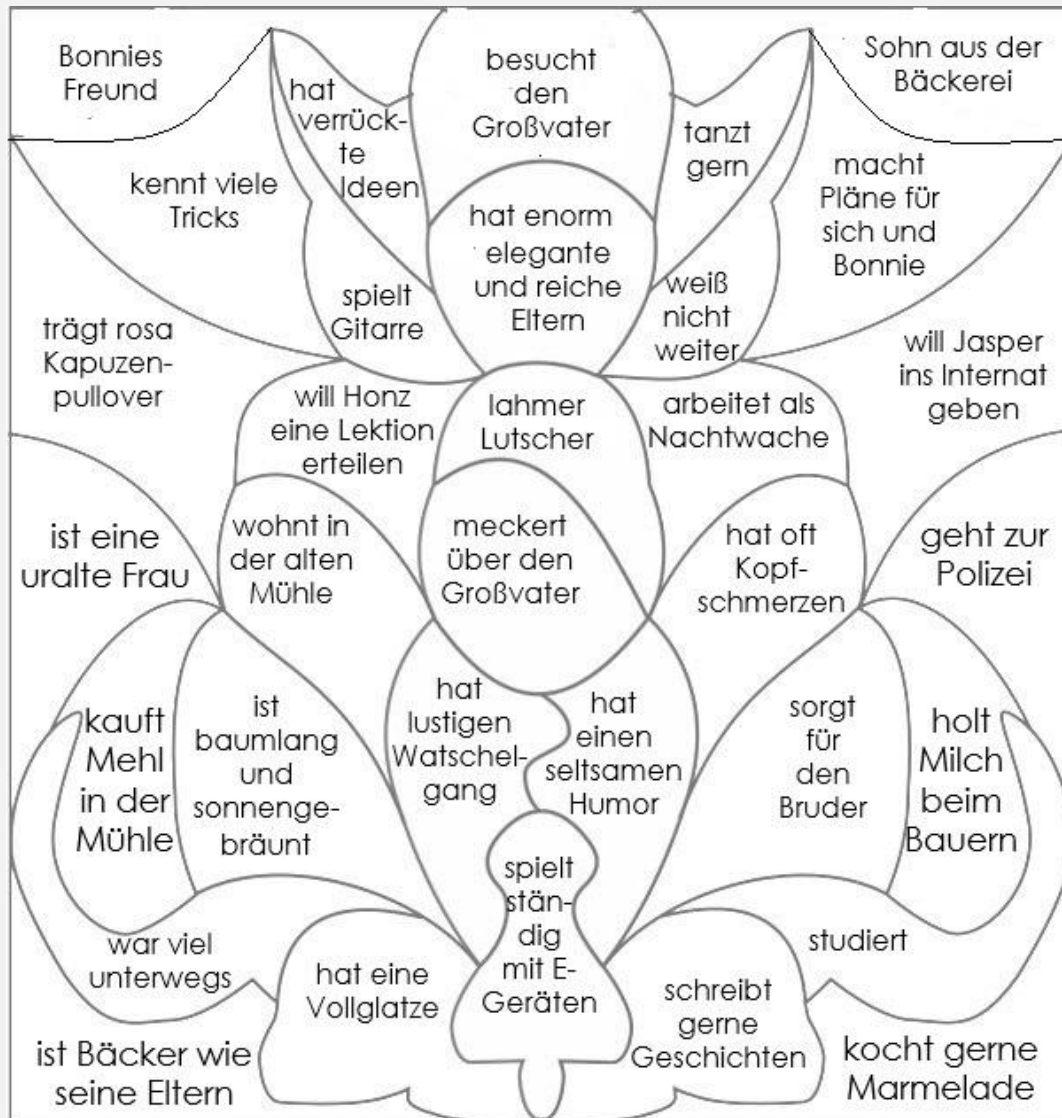
Feuerzeug, laute Eieruhr (Z)– Pampf (E)

- letztes bewohntes Haus einer Abrissiedlung (A) – ältere Schwester Bonnie (C)
 - leben allein ohne Eltern und sind arm, Bonnie studiert und arbeitet im Nebenjob als Nachtwächterin (K) – Schatzsuche und Kronkorken-Spiel (L)
 - Umrisse von großen Monstern, die ihn entführen wollen (H)
 - spielt mit der Zunge am wackligen Milchzahn und tagträumt (A)
- Honz (N) – Jasper (W)

AB 4 Und wen gibt es außerdem?

Neben Jasper gibt es weitere Personen, die in der Geschichte eine wichtige Rolle spielen.

-  In dem Puzzle unten findest du Aussagen über diese Personen. Male alles, was zu Honz passt, grün aus, was zu Bonnie passt, blau, was zum Großvater passt, gelb und was zu Paul passt, rosa, wie sein Kapuzenshirt. Alles andere bleibt weiß.



Honz



Bonnie



Großvater

PAUL

-  Suche dir eine Partnerin/einen Partner und überlegt gemeinsam, welche Bedeutung diese Personen haben.

Honz: _____

Bonnie: _____

Großvater: _____

Paul: _____

AB 5 Die Inselbewohner

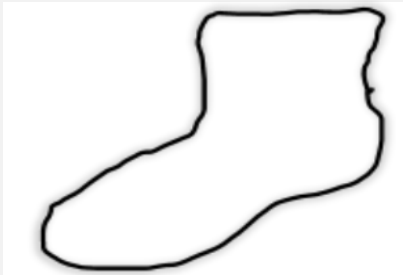
Wo ist Jasper da nur hingerauten? „Wir sind Schlasocks [...] Das ist die Insel der Schlasocks.“ (S. 81) „Wir sind hier alles andere als scharf auf groooßen Wirbeltamtam.“ (S. 83) Außer den Schlasocks gibt es aber noch andere seltsame Inselbewohner.

 Suche dir eine Partnerin/einen Partner und ordnet gemeinsam die folgenden Namen in die richtige Abbildung. Kontrolliert auf den Seiten 99, 101, 102 und 151.

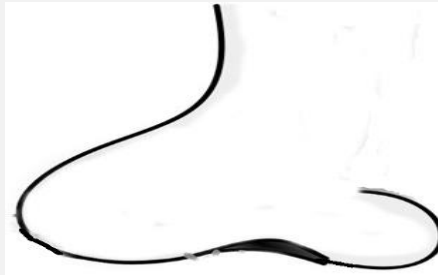
Fluffi, Spike, Zebrazzo, Tetete, Pank, Lobsta, Schäff Laso, Wapipibu, Okakackay, Nana, Fidi, Pidi, Drops

- Welche Beschreibung gehört zu welchen Wesen? Überlegt gemeinsam und verbindet mit Pfeilen. Informiert euch auf den Seiten 75, 81 und 141.
- Findet heraus, was die Namen wirklich bedeuten. (212, 214)

Schlasocks



Schnarnas



Trütass

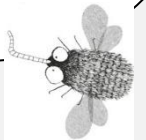


- Und dann gibt es noch die _____ (S. 106/107)

Gefiedertes
Rüsseltier, wie übergroßes
Huhn ohne Schnabel, Rüssel,
müde Knopfaugen, kahler
Kopf

Ein bisschen
gepunktete Robbe, ein
bisschen Miniwal,
Knutschlippen und
Turmfrisur

Zottelig, klobig,
verranzt, kräftig,
behaarte Arme, breit wie
Fässer, krumme Hörner



- Fluffi sagt: „Ihr heißt, wie ihr heißt, weil ihr seid, was ihr seid.“ (S. 212)
Was meint sie wohl damit?

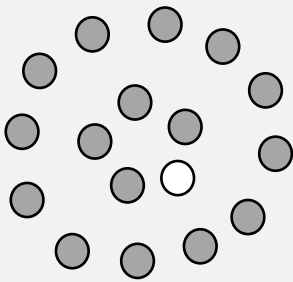
- Wie wird geschlasockt? Erkundigt euch auf den Seiten 104-107.

AB 6 Nur ein Kind

„Wenn du offensichtlich kein Schlasock, Schnarna, Tütass oder Lalutsch bist, was bitte bist du dann für einer?“ [...] „Da gibt’s auch nicht viel zum Angeben. Ich bin nur ein Kind.“ (S. 88)

 Findet euch in einer Fish-Bowl-Runde zusammen und überlegt gemeinsam, was es bedeutet, Kind zu sein. Was versteht der Großvater darunter und was wünscht er sich für seinen Enkel? Wie denkt Honz darüber? Wie verhält sich Jasper? Denkt auch an den Spruch des Großvaters: „Wer niemals ungeheuer neugierig sein mag, wird zum Ungeheuer, auf das niemand jemals neugierig ist.“ (S. 215)

Die Begriffe auf dem Notizzettel helfen euch bei euren Überlegungen.



Fish-Bowl:

Kleiner Innenkreis diskutiert – ein Platz bleibt frei; großer Außenkreis hört zu. Nach Wortmeldung darf der freie Stuhl kurzfristig von einer/m Außenkreis-teilnehmerin/-teilnehmer besetzt werden.

Unser Fazit:

Der Großvater möchte: _____

Honz will lieber _____

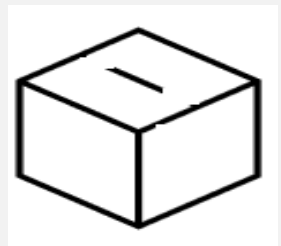
Jasper erkennt: _____

- Neugier
- Fantasie
- Wettbewerb
- Lachen
- Sport
- Spaß
- Quatsch machen
- Chillen
- Spiel
- Erkunden
- Schlafen
- Sammeln
- Trägheit
- Nichtstun
- Daddeln
- Im Sessel sitzen
- Entdecken

 Kennst du das? Bist du manchmal auch ein Honz/ein Schlasock und langweilst dich? Nimm einen Zettel und beschreibe darauf dein Schlasock-Verhalten.

 Findet euch in kleinen Gruppen zusammen und werft eure Zettel in eine Box. Anschließend darf jeder einen beliebigen Zettel herausnehmen und vorlesen.

- Was habt ihr herausgefunden? _____



AB 7 Das Meer der Langeweile

Drops sagt: „*Ich will wissen, wie das ist, Kind zu sein.*“ (S. 246) „*Ich glaube, es gibt eine Lösung. Ist nur so ein Gedanke, natürlich, aber ich schätze, ihr müsst dieses Meer einfach überwinden und zurückfinden. Aus eigener Kraft.*“ (S. 247)

Die Schlasocks sind gefangen im Meer der Langeweile. Jasper zeigt ihnen zwar den Weg (S. 108-111), aber richtig überwinden können sie dieses Meer nur, wenn sie die eigene Kraft einsetzen.

 Schau auf den Seiten 108 - 111 nach, was Jasper mit ihnen macht und notiere.

 Sicher habt ihr eigene Ideen. Findet euch in Vierergruppen zusammen und überlegt gemeinsam und notiert, was ihr selbst tun könntet, um Langeweile zu überwinden.

singen und tanzen



 Gestaltet jeweils eine Stabpuppe. Eine Anleitung dazu findet ihr auf Seite 36.

Überlegt euch anschließend eine kurze Szene, in der die Schlasocks/Schnarnas um eure Ideen wetteifern. Was soll zuerst durchgeführt werden, um das „Schlasocken“ zu überwinden und warum?

Spielt einige Szenen im Plenum vor.

AB 8 Suchen und sammeln

Der Tagträumer Jasper ist ein leidenschaftlicher Sammler und Entdecker. Er durchstreift die brach liegende Landschaft um sein Haus auf der Suche nach brauchbaren Dingen, die andere weggeworfen haben.

 Schau auf Seite 14 nach und notiere, was alles zu seinen Fund-Schätzen gehört.

- Hast du auch solch „schönen Schnickschnack“? (S. 14) Schreibe oder male deinen wertvollsten Schatz in den Behälter rechts und notiere, was er für dich bedeutet.

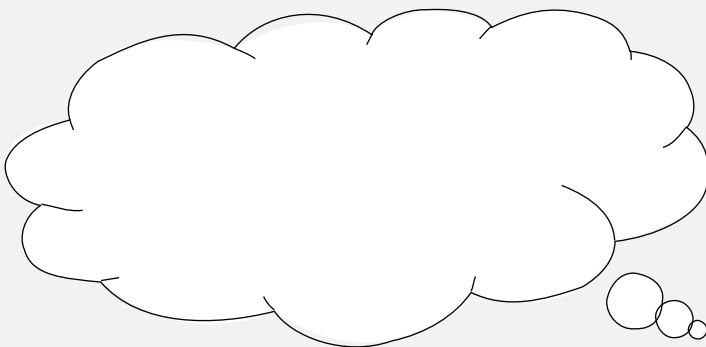


Einiges von diesem „Schnickschnack“ gelangt sogar in Jaspers Tasche, die er für den Flug mit Drohnatella packt.

- Was gehört alles zu seinem Reisegepäck? Schau auf den Seiten 60 und 61 nach. Unterstreiche, was ihm später davon helfen wird.

Bevor die Schlasocks, die Schnarnas und die Trütass zu dem wurden, was sie auf der Insel sind, hatten sie ähnliche Leidenschaften wie Jasper.

- Lies auf den Seiten 156-158 nach, was sich im Dschungelversteck aus dieser Zeit alles angesammelt hat. Wähle einen dieser Gegenstände aus, beschreibe ihn und erkläre, welche fantastische Funktion er einmal hatte.



 Tausche dein Blatt mit einem Partnerkind, das jetzt den Gegenstand nach deiner Beschreibung in die Gedankenwolke malt.

AB 9 Flügel der Fantasie



Mithilfe einer fantastischen vorprogrammierten Drohne gelangt Jasper auf die seltsame Insel der Schlasocks. Mit einem ebenso fantastischen Gerät gelingt ihm und den Inselbewohnern schließlich mitsamt der Insel die Flucht vor dem alles verschlingenden Strudel.

Er kniet sich [...] auf den Boden, schiebt mit der Handkante die oberste Schicht Sand zur Seite, beginnt zu zeichnen. (S. 241)



Fertige wie Jasper eine Zeichnung des Gerätes an. Lies dazu die Seiten 241 und 250/251 und nutze die Angaben im Text für deine Zeichnung.



Teilt euch in Vierergruppen auf und erfindet selbst ein fantastisches Fluggerät. Wählt dazu je einen Gegenstand aus eurem eigenen „Schnickschnack“- Behälter (AB 8), den ihr für das Gerät nutzen wollt. Zeichnet eure Konstruktion auf ein großes Blatt. Denkt euch besondere Eigenschaften aus. Vielleicht kann es sogar mehr als fliegen. Eurer Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt!

- Stellt euer Fluggerät in der Klasse vor.

AB 10 Vom Anderssein

Dieses kleinere Schlasock wirkt jünger als die anderen. Das helle Fell ist weniger lang und zottelig, eher dicht und gekräuselt wie bei einem fluffigen Handtuch. Außerdem strahlt es trotz schiefer Hauer gleich etwas Freundliches aus. (S. 84)

Fluffi, wie Jasper dieses Wesen insgeheim nennt, ist anders als die anderen Inselbewohner. Es bezeichnet sich selbst als Sonderfremdling.

„Klingt vielleicht verrückt, [...] immerhin bin ich ein Schlasock, trotzdem kommt mir das manchmal wie eine Art Irrtum vor. Fast so, als würde ich nicht richtig dazugehören. Ich habe oft Seltsamkeitsträume.“ (S. 154-155)



Versetze dich in Fluffis Lage und denke dir für ihn einen Seltsamkeitstraum aus. Wie fühlt es sich an, anders zu sein, nicht richtig dazuzugehören?



Trefft euch in Vierergruppen. Lest eure Arbeiten vor und besprecht Fluffis Gefühle. Überlegt, welche Adjektive zu seinen Träumen passen und markiert sie im Kasten rechts.

Fluffi: „*Ich bin froh, dass du aufgetaucht bist!*“

Jasper: „*Ich bin froh, dass wir uns getroffen haben.*“ (S. 155)

- Überlegt gemeinsam, was das für beide bedeutet und vervollständigt den folgenden Satz:

Zu zweit _____

allein – einsam –
traurig – verlassen –
glücklich – fröhlich –
schrecklich – isoliert –
verzweifelt – bitter

AB 11 Keiner liebt mich

Sie will mich loswerden! Das macht mich ...

Innerer Monolog

Die Figur führt in Gedanken ein Gespräch mit sich selbst, kann dabei ehrlich ihr eigenes Verhalten hinterfragen, erklären, rechtfertigen. Sie kann Ahnungen, Bedenken, Ängste oder Hoffnungen äußern. Sie kann über geheime Gefühle sprechen, was sie sonst vielleicht nicht wagt.

Jasper belauscht ein Gespräch seiner Schwester Bonnie mit ihrem Freund Paul. Dieser will mit Bonnie zusammen in die Stadt ziehen und schlägt vor, Jasper in ein Internat zu geben. Zu Fluffi sagt er dazu: „Um ehrlich zu sein, ich bin von da, wo ich herkomme, abgehauen, weil ich unerwünscht war.“ (S. 161)

Jasper denkt, dass Bonnie ihn loswerden will.

 Versetze dich in Jaspers Lage. Beschreibe seine möglichen Gefühle dazu in einem inneren Monolog.

 Trefft euch in einer Vierergruppe und besprecht eure Ergebnisse. Könnt ihr seine Gefühle verstehen?

Ja/Nein, denn

- Diskutiert, ob Weglaufen eine gute Lösung ist. Gibt es eine bessere?

- Präsentiert euer Ergebnis im Plenum.

 Markiere zum Schluss im Kästchen rechts, was du über Gefühle erfahren hast.

Gefühle können ...

wehtun, einsam machen, traurig machen, sich nie ändern, falsch sein, sich ändern, besprochen werden.

AB 12 Einander vertrauen

„Ich glaube, ich sollte dir etwas zeigen, aber es muss unter uns bleiben. Kein Schlasock weiß davon. Und kein Schnarna. Nicht mal Nana weiß was.“ (S. 155) „Moment“, sagt Nana, „nicht so schnell. Wo ist Fluffi?“ Jasper hat eine Vermutung. Fluffi wird sich, schätzt er, in den Strandgutpalst zurückgezogen haben, aber der Ort ist ihr Geheimnis. Und das will er nicht preisgeben. (S. 191)



Schau nach, was anschließend passiert und notiere in einem Satz.



Was sagt ihr zu Jaspers Verhalten? Trefft euch in einer Vierergruppe, und diskutiert in einem Placemat, ob sich ein solches Risiko lohnt oder ob er hier das Geheimnis besser preisgegeben hätte.

- Einigt euch und beurteilt Jaspers Verhalten. Die Adjektive in der Sprechblase unten könnten euch helfen.

Wir finden, dass Jasper _____

mutig – verlässlich – tapfer – dumm
– treu – zuverlässig – charakterfest
– unbeirrt – vertrauenswürdig

- Präsentiert euer Ergebnis in der Klasse.



So würde ich reagieren, wenn jemand mein Vertrauen missbraucht: _____

Placemat-Methode

Vier SuS sitzen um ein großes Blatt, das in fünf Bereiche aufgeteilt ist. In der Mitte ist die Aufgabenstellung (Überschrift) eingetragen. In die vier Schreibfelder am Rand notiert jede/r ihre/seine eigenen Gedanken dazu. Dann wird das Blatt gedreht, sodass jede/r die Einträge der/der anderen lesen kann. Jede/r darf zu den Einträgen der anderen Stellung nehmen.

Die Gruppe notiert anschließend ein gemeinsames Fazit.



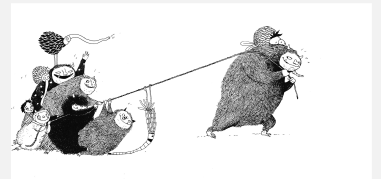
AB 13 Zusammenhalten

„Ohne dich bin ich verloren“, sagt Honz [...] Wir müssen Zeit schinden und zusammenhalten.“ (S. 193) „Glaub mir, Kleiner, iich würde mich sofort in die Fluten stürzen, wenn wir daduuurch noch eine Chance hätten,“ murmelt Schöff Laso. „Niemand stürzt sich in die Fluten,“ sagt Jasper, „wir halten zusammen.“ (S. 261)

So unterschiedlich sie alle sind, Honz, Jasper und die Inselbewohner, ihnen ist klar, dass sie in der schwierigen Situation nur dann eine Chance haben, wenn alle zusammenhalten.



Es gibt Aufgaben, die man nur lösen kann, wenn alle zusammenhalten. Teilt euch in kleinere Gruppen auf und nehmt eine Decke, die gerade so groß, ist, dass alle Gruppenmitglieder darauf stehen können. Anschließend müsst ihr die Decke umdrehen (Oberseite nach unten), ohne dass dabei einer der Spieler den Boden berührt. Hilfsmittel zu nutzen, ist verboten, also auch das Umsteigen auf andere Gegenstände, z. B. Stühle.



- Wenn ihr möchtet, könnt ihr euch als Anregung dieses Video anschauen:
<https://youtu.be/x7rL41zGJAU>
- Erfindet in der Gruppe ein eigenes Spiel, bei dem Zusammenhalt gefragt ist und schreibt die Spielanleitung auf.

- Tauscht anschließend eure Spielanleitungen mit den anderen Gruppen aus und führt sie durch.

AB 14 Probleme gemeinsam meistern

Jasper hat einen Plan! Er klingt verrückt, ziemlich verrückt sogar, doch als die erste Verblüffung gewichen ist, steigen nach und nach die Begeisterung und auch die Hoffnung. [...] „Es müssen alle mit anpacken“, sagt Jasper, „dann haben wir eine Chance.“ Fluffi klatscht in die Tatzen: „Machen wir uns ans Werk, Leute!“ [...] Alle sind sie bereit. (S. 240-241)

So unterschiedlich die Inselbewohner auch sind, im Augenblick der Gefahr ist ihnen bewusst, dass sie nur gemeinsam etwas ausrichten können.



Trefft euch in Vierergruppen und lest gemeinsam das Kapitel „Der Verrücktheitsplan“. Teilt die Leseaufgaben unter euch auf.

- Spielt anschließend die Szene nach, in der die Aufgaben verteilt werden. Der Notizzettel rechts hilft euch dabei.
- Lost anschließend aus, welche Gruppe die Szene in der Klasse vorführen darf.
- Was die Inselbewohner konnten, könnt ihr auch! Überlegt euch eine Aufgabe in der Klasse, die ihr gemeinsam bewältigen solltet und verteilt die einzelnen Arbeiten unter euch auf. Ihr könnt einen Aufgabenbereich vom Notizzettel unten wählen oder einen eigenen bestimmen.

Mögliche Aufgabenbereiche

- Klassenbücherei
- Ordnung halten
- Pausenspielzeug
- Beet im Schulgarten

- Plan zeichnen
- Helium einfüllen
- Netze knoten
- Handschuhe transportieren
- Strandgut suchen
- Strandgut transportieren

- Wählt einen Gruppensprecher, der euer Ergebnis der Klasse präsentiert.



AB 15 Von der Geborgenheit

„Bonnie hat ihn [mit dem Fahrrad] (Hervorhebung von der Verfasserin) letzte Woche noch zur Schule gefahren. Er auf dem Gepäckträger, die Arme um sie geschlungen, die Nase an ihren Rücken gepresst. Der gute Bonnieduft.“ (S. 36) Bei Bonnie fühlt Jasper sich gut aufgehoben und geborgen.

- Wie sich das anfühlt, kannst du auch auf Seite 280 am Schluss des Kapitels nachlesen. Suche dort einige Wörter, die dir besonders wichtig erscheinen, und notiere sie.

- Was kommt dir selbst in den Sinn, wenn du dich wohl und geborgen fühlst? Welche Dinge, welche Gefühle?

- Trefft euch wieder in der Vierergruppe und tauscht euch über eure Gefühle aus. Versucht anschließend gemeinsam, das Raster unten mit euren Ergebnissen auszufüllen. Die vorgegebenen Buchstaben können am Anfang oder innerhalb eurer Geborgenheits-Wörter oder -Sätze stehen.

	G	
	E	
	B	
	O	
	W Ä R M E	
	G	
	E	
	N	

- Tragt euer Ergebnis in der Klasse vor.

AB 16 Vom Heimweh

Wenn er an Paul denkt, muss er automatisch an Bonnie denken. Die Bonnie mit den geröteten Wangen nach einem Tanz zu lauter Musik in der Küche. Ein Anflug von Heimweh, das erste Mal. (S. 158) „Du guckst plötzlich, als wärst du ein Schnarna mit Knoten im Rüssel.“ (S. 160) „Jasper legt den Tennisball zurück aufs Regal. „Ach“, sagt er und seine Stimme klingt gequetscht, „musste nur gerade über die Reise hierher und das ganze Davor nachdenken“, sagt er, „sich immer an alles zu erinnern, kann manchmal auch wirklich traurig sein.“ (S. 161)



Jasper verspürt plötzlich Heimweh.

Wodurch wird dieses Gefühl bei ihm ausgelöst? Male den Gegenstand in das Kästchen und beschreibe kurz, was es mit Jasper macht.



- Wie geht Jasper mit dem Gefühl um? Denke auch daran, was er mit der Murmel und dem Milchzahn macht. (S. 163)

- Kennst du selbst das Gefühl von Heimweh? Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Trost zu finden. Was hilft dir?

Mein Rezept gegen Heimweh



Macht eine Vorleserunde und hört euch die Rezepte der anderen Kinder an.

AB 17 Von Ängsten und dem Mut, sie zu überwinden

Der Hals wird Jasper eng. Er schluckt trocken. [...] Jasper ballt die Fäuste. Er ist bereit, sich zur Not mit allem, was er hat, zu wehren. Mit Getrampel und Treterei. Obwohl er ahnt, dass das wenig nützen wird, wenn die Pranken von Sandhaufen ihn gleich packen sollten. Tapfer sagt er mit halbwegs fester Stimme: „Schlasocks vergreifen sich doch bestimmt nicht an Kleineren.“ (S. 93)



Trefft euch alle im Kreis und lest gemeinsam noch einmal das Kapitel „Die Sache mit dem Zitterich“ (S. 93-96) mit verteilten Rollen. Ihr braucht einen Erzähler, Jasper, den großen Sandhaufen, Fluffi, das kahle Schnarna, Löckchen, Nackenknackser, und Stachelpelz.

- Besprecht im Kreis, ob Jasper ganz frei von Angst ist? Was hilft ihm?
Ist Mut, ganz ohne Angst zu sein?

Unser Fazit in einem Satz: _____



Überlege, was dir persönlich Angst macht und was dir den Mut gibt, sie zu überwinden? Du kannst deine Angstgegner aufschreiben oder malen.

Das macht mir Angst:

Das gibt mir den Mut, sie zu überwinden:

- Ergänze: Ich bin ich und ich schaffe es, _____
- _____

AB 18 Der neue Honz?

Für Jasper geht das Insel-Abenteuer gut aus. Bonnie und „die Eiche“ finden eine Lösung, die allen gerecht wird.



Was denkst du, wie es wohl mit dem ehemaligen Lalutsch Honz weitergeht?
Wird er in den nächsten Ferien wiederkommen? Wie wird dann seine gemeinsame Zeit
mit Jasper aussehen?

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Suche dir eine Partnerin/einen Partner und besprecht, wie sich der „neue“ Honz in seinem Verhalten verändert hat. Nehmt anschließend ein Blatt aus eurem großen Zeichenblock und teilt es in zwei Bereiche.

Malt das Ergebnis eurer Besprechung auf, ohne miteinander zu reden. Beobachtet aber genau, was das Partnerkind malt und passt euch an, damit es ein einheitliches Bild ergibt.



Veranstaltet zum Abschluss des Projektes eine Ausstellung mit diesen Bildern.
Welchem Paar ist die stumme Absprache am besten gelungen?

AB 19 Fantastische Sprache und Bilder

Okakackay findet als Erster die Sprache wieder, sagt: „Zum Henkacker! Wir haben das auch hinter uns? Kompipiplett mit Zitterpipirich und allem?“ [...] „Echt krass pippikacka,“ raunt Wapipibu. (S. 218)

Bis Jasper auf die Insel kam, hatten die Bewohner keine eigenen Namen. Aus gutem Grund nennt Jasper die beiden Trütass Okakackay und Wapipibu.



Erkläre kurz, warum er sie so nennt. _____

- Notiere weitere lustige Ausdrücke von Okakackay und Wapipibu. Suche z. B. auf den Seiten 202, 228, 239 und 254.

- Erfinde selbst einen lustigen Satz, den einer der beiden gesagt haben könnte.



Trefft euch in der Vierergruppe und lest euch gegenseitig eure „Pipikacka“-Sätze vor.

„In Jaspers Magen wird es ganz warm. Und er vermutet, dass er bestimmt gerade so strahlt, als hätte jemand ein Licht in ihm angezündet.“ (S. 103)

Durch den Vergleich mit dem Licht können wir uns Jaspers Freude bildlich vorstellen und sie nachempfinden.

- Sucht gemeinsam weitere Vergleiche (z. B. auf den Seiten: 122, 134, 162, 172, 226, 262) und notiert sie.

S. 122: Die Palmen am Ende der Bucht _____

- Erfindet selbst einen Vergleich:

AB 20 Meine Buchempfehlung

Hier ist nun Platz für deine Empfehlung an andere Leserinnen und Leser.



Kreuze an und/oder ergänze: Ich fand die Geschichte:

- ☐ spannend ☐ lustig ☐ interessant ☐ traurig ☐ langweilig
☐ einfach ☐ schwierig ☐ lehrreich ☐ zum Nachdenken

Die Geschichte ist geeignet

- ☐ besonders für Jungen ☐ besonders für Mädchen ☐ für Mädchen **und** Jungen

- Das hat mich besonders berührt: _____

- Das fand ich nicht so gut: _____

- Diese Stelle fand ich besonders wichtig (mit Seitenzahl): _____

- Das fand ich besonders spannend: _____

- Entscheide dich und ergänze den entsprechenden Satz:
☐ Ich kann das Buch empfehlen, weil _____

☐ Ich kann das Buch nicht empfehlen, weil _____

- Wie hat das Buch in der Klasse abgeschnitten?
Empfohlen: _____ Nicht empfohlen: _____

Materialien und Medien

Internet-Seiten

Rahmenlehrplan Deutsch, Primarstufe:

https://www.bildung-mv.de/export/sites/bildungsserver/downloads/unterricht/rahmenplaene_allgemeinbildende_schulen/Deutsch/RP_GS_DEU-Endfassung_.pdf

- AB 13: <https://youtu.be/x7rL41zGJAU>
Alternative: https://www.gruppenspiele-hits.de/kooperationsspiele.html#google_vignette

Bildnachweis

AB 2a: Schere: Piktogramme

AB 2b: Kleber: Piktogramm

AB 4: Puzzle-Vorlage: <https://openclipart.org/detail/192436/solution-image-cat>

AB 5: Vorlage für:

Socke: selbst erstellt

Nase: <https://openclipart.org/detail/308894/nose-allergies>

Tasse: https://openclipart.org/detail/214297/cup-lineart#google_vignette

AB 9: Vögel: Piktogramm

Lösungen

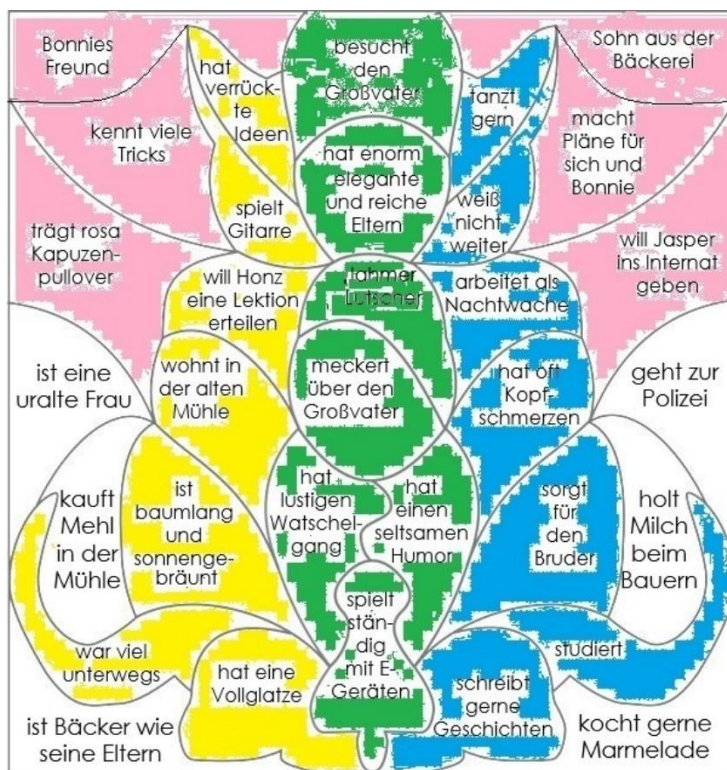
AB 2 Das geschieht

Lösungswort: SCHLASOCKS

AB 3 Die Hauptperson

Lösung: WACKELZAHN

AB 4 Und wen gibt es außerdem?



AB 5 Die Inselbewohner

Schlasocks	Schnarnas	Trütass
Schlaaffe Socken	Schnarchnasen	Trübe Tassen
Fluffi Spike Zebrazzo Tete Pank Lobsta Schäff Laso	Fidi Pidi Drops Nana	Wapipibu Okackakay 
Gefiedertes Rüsseltier, wie übergroßes Huhn ohne Schnabel, dafür Rüssel, müde Knopfaugen, kahler Kopf	Ein bisschen gepunktete Robbe, ein bisschen Miniwal, Knutschlippen und Turm- frisur	Zottelig, klobig, verranzt, kräftige, behaarte Arme, breit wie Fässer, krumme Hörner
• Und dann gibt es noch die <u>GRUMMEL</u> (S. 106/107) 		

AB 7 Anleitung zur Erarbeitung von Stabpuppen zur Geschichte

Liebe Schülerinnen und Schüler,

auf der Insel der Schlasocks, Schnarnas und Trütass seid ihr inzwischen den seltsamsten Gestalten begegnet, die ihr euch vorstellen könnt. Deshalb habt ihr nun selbst Gelegenheit, euch ein eigenes Zottelwesen, Monster oder Ungetüm auszudenken, vielleicht mit einem langhaarigen, schuppigen oder pelzigen Körper, mit scharfen Krallen an Händen und Füßen sowie mit Hörhörnern statt Ohren und einem Maul mit gefährlichen Sägezähnen ausgestattet ist. Wahrscheinlich habt ihr aber auch noch ganz andere Ideen.

Für die **Erarbeitung** einer Stabpuppe braucht jede/jeder von euch folgendes Material:

Ein Zeichenblatt DIN A5,
ein Stück feste Pappe in gleicher Größe,
Buntstifte,
eine Schere,
einen flachen Holzstab (ca. 11,5 cm),
Klebeband

1. Beginnt nun mit dem Malen.
2. Klebt anschließend das Papier mit der gemalten Figur auf die feste Pappe und schneidet dann die Figur aus.
3. Befestigt nun den Holzstab mit Tesafilm auf der Rückseite der Figur und zwar so, dass oberhalb die Hälfte des Stabes hervorschaut. So könnt ihr ihn beim Spiel gut und sicher führen.

Nun braucht ihr nur noch gemeinsam mit einer Partnerin oder einem Partner eine interessante Idee für die Erprobung eurer Spielszene.



Impressum

© dtv junior/ dtv Reihe Hanser
<https://www.dtv.de/service/schule-kita>

Idee, Konzeption und Redaktion
Marlies Koenen
INSTITUT FÜR IMAGE+BILDUNG, Leipzig 2025