



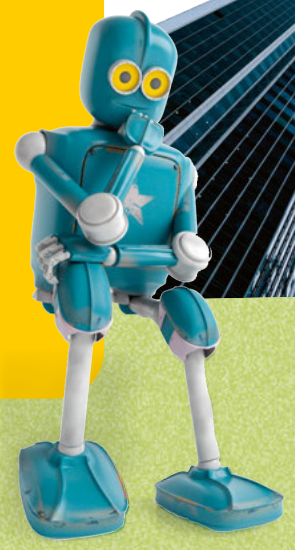
LITERATUR



IDEEN



THEMEN



LIT

Das Leseheft

1

LIT, Das Leseheft 1: Literatur – Ideen – Themen

Mit Bescheid vom 25. Oktober 2024, GZ: 2024-0.037.501, empfiehlt das Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung das Werk LIT, Das Leseheft 1: Literatur – Ideen – Themen in der vorliegenden Fassung zur Aufnahme in den Anhang zu den Schulbuchlisten für die 1. Klasse an Mittelschulen und für die 1. Klasse an allgemein bildenden höheren Schulen – Unterstufe im Unterrichtsgegenstand Deutsch (Lehrplan 2023).

SBNR 220.671

Autorin: Anke Weber
Redaktion: Franz-Xaver Wintersteller, Janina Glatzeder
Illustrationen: designmotte.de (S. 56, 57, 63), Georg Flor (S. 77, 82)
Umschlaggestaltung: CMS – Cross Media Solutions GmbH, Würzburg
Satz: CMS – Cross Media Solutions GmbH, Würzburg
Druck: Athesia Druck, Innsbruck
Schulbuchvergütung/Bildrechte: © Bildrecht/Wien
Helbling Verlagsgesellschaft m.b.H.
A-6063 Rum, Kaplanstraße 9
produktsicherheit@helbling.com

ISBN 978-3-7113-0611-1

1. Auflage: A1' 2025
© 2025 HELBLING, Rum/Innsbruck
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk einschließlich aller Inhalte ist ganz und in Auszügen urheberrechtlich geschützt. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder anderes Verfahren) ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags nachgedruckt oder reproduziert werden und/oder unter Verwendung elektronischer Systeme jeglicher Art gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt und/oder verbreitet bzw. der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Alle Übersetzungsrechte sowie die Nutzung für Text- und Datamining vorbehalten.

Es darf aus diesem Werk gemäß §42 (6) des Urheberrechtsgesetzes für den Unterrichtsgebrauch nicht kopiert werden.

Anke Weber

LIT

Das Leseheft

1

Arbeiten mit LIT

Worum es geht: Jedes der acht Kapitel stellt einen Roman vor. Die wichtigsten Informationen zum Buch findest du in dieser Box am Kapitelanfang. Eine kurze Inhaltsangabe hilft bei der Orientierung, ohne zu viel zu verraten.

Zu der Autorin oder dem Autor: Hier wird die Person vorgestellt, die das Buch geschrieben hat.



Zum Buch:
Hier stehen Angaben zum Buch: Autorin bzw. Autor, Titel, Verlag, Erscheinungsort und -jahr.


1 a Lies, was dich in LIT erwartet.

In solchen Kästen findest du Textausschnitte aus dem Roman. Sie erschließen sukzessive¹ den Fortgang der Geschichte, ohne alles zu verraten. Zunächst werden dein Vorwissen² aktiviert und das Leseverständnis gesichert, etwa durch Rechercheaufgaben, Wörterbucharbeit [...] oder Worterklärungen direkt beim Text. [S. X]³

1 nach und nach (Worterklärung zu „sukzessive“); 2 (So werden Auslassungen im Originaltext gekennzeichnet.); 3 (Hier ist angegeben, auf welcher Seite im Roman dieser Textausschnitt zu finden ist.)

b Gedankenwolke, Plakat, Steckbrief, Rollenspiel u. v. m. – du beschäftigst dich mit den Geschichten auf unterschiedlichste Weise. Finde heraus, was es mit dem **Werkzeugkoffer** auf sich hat, und kreise die Angabe der Seite, auf der er zu finden ist, ein.

c In LIT geht es nicht nur um Literatur, sondern auch um Themen, die in anderen Fächern und Lebensbereichen eine Rolle spielen. Diese sind in der linken Fußzeile für jede Doppelseite angeführt. Notiere das Thema dieser Doppelseite.

d  Unterpunktete Operatoren (= Handlungsanweisungen) zeigen die Kompetenzen an, die du trainierst. Icons (= bildhafte Symbole) verdeutlichen die Aufgabenstellungen. Schaut auf S. 3 nach, was die einzelnen Symbole bedeuten. Lest auch das Inhaltsverzeichnis und tauscht euch darüber aus, was ihr von den aufgelisteten Büchern erwartet.

Der Werkzeugkoffer

Neue Methoden und wichtige Begriffe werden bei der jeweiligen Aufgabe erklärt. Ausführliche Beschreibungen dazu findest du im Anhang. Diesen „Werkzeugkoffer“ kannst du für deine eigenständige Auseinandersetzung mit Literatur nutzen.
→ S. 89

TIPP: Zusätzliche Anregungen

An geeigneten Stellen findest du Tipps mit Hilfestellungen oder weiterführenden Projektideen.

INHALTSVERZEICHNIS

1	Axel Täubert: CODEWORD HANNA. Auf der Flucht mit der KI	4
2	Juli Zeh, Elisa Hoven: DER WAR'S	14
3	Bettina Balàka: DICKE BIBER. Ein Naturschutz-Krimi	24
4	Mandy Schlundt: RAPPEL IM KARTON	34
5	Varsha Shah: AJAY UND DIE TINTENHELDEN	44
6	Alex Gino: MELISSA	54
7	Stepha Quitterer: PEPE UND DER OKTOPUS AUF DER FLUCHT VOR DER MÜLLMAFIA	64
8	Maja Ilisch: UNTEN	74

Anhang

Lese-Assessment	84
Lese-Training	86
Lesebiografie und Lesegewohnheiten	87
Lesetagebuch: Deine eigenen Eindrücke zum Buch	88
Literarischer Werkzeugkoffer	89

Das bedeuten die Symbole im Buch:



Diese Aufgabe musst du in deinem Heft oder auf einem extra Blatt Papier bearbeiten.



Diese Aufgabe müsst ihr zu zweit bearbeiten.



Geht für diese Aufgabe in Kleingruppen zusammen.



Bei dieser Aufgabe sollt ihr euch im Klassenplenum austauschen.



Für diese Aufgabe brauchst du digitale Hilfsmittel wie einen Laptop, ein Tablet oder ein Smartphone mit Internetzugang.

CODEWORD HANNA

Auf der Flucht mit der KI

Worum es geht: Matilda, Vincent und Michel begleiten ihre Väter am Take-Your-Child-to-Work-Day zu Beagle, einer angesagten IT-Firma. Dort lernen sie eine künstliche Intelligenz namens Hanna kennen, auf die es kriminelle Hacker abgesehen haben. Für die Kinder beginnt ein spannendes Abenteuer ...

Zum Autor: Axel Täubert (*1976, Deutschland) ist ein Unternehmer und arbeitet hauptberuflich als Manager bei Google. Nebenher schreibt er Kinderbücher.



Der Titel

Jede Geschichte braucht einen Titel. Oft gibt es einen einprägsamen Haupttitel und einen ergänzenden Untertitel.

Im Buch von Axel Täubert: Codeword HANNA. Auf der Flucht mit der KI. Mit Illustrationen von Marta Kissi. München: Karibu (Edel) 2022, 256 Seiten.

1

a

Lies den **Titel** des Buches.

Was bedeutet die Abkürzung „KI“?

Überlege, was du darüber weißt, und notiere deine Gedanken in der **Gedankenwolke**.

KI = _____



b

Überlegt, in welchen Bereichen eine wichtige Rolle spielen konnte, und notiert Beispiele.



c

Besuche, welche Möglichkeiten es gibt, mehr über das Thema KI zu erfahren.



d

Gib „künstliche Intelligenz“ in eine **Kinder-Suchmaschine** ein und schau dir die ersten drei Treffer genauer an.

Notiere, was du Neues herausgefunden hast.

Vergleiche anschließend eure Ergebnisse.

helbling.com

Die Gedankenwolke

In einer Gedankenwolke kannst du deine Ideen sammeln und je nach Wichtigkeit größer oder kleiner oder auch farbig abbilden.

→ S. 90

Kinder-Suchmaschinen

Es gibt spezielle Suchmaschinen für Kinder, die geprüfte und sichere Seiten anzeigen, z. B. <https://www.fragfinn.de>, <https://www.kindex.de>, <https://www.helles-koepfchen.de>.

→ S. 89

a Die Väter von Matilda, Vincent und Michel, Vincents kleinem Bruder, arbeiten bei Beagle, einem großen IT-Unternehmen, das einen Tag der offenen Tür veranstaltet. Die Kinder möchten unbedingt dabei sein. Lies den Ausschnitt aus dem Buch und setze die folgenden Wörter richtig ein.

Schule Calls Vincent Jahre

„Au ja!“, rief _____, der stolz wie Oskar¹ war, dass sein Papa bei *Beagle* arbeitete. Vor allem seitdem seine Klassenkameraden herausgefunden hatten, dass er ein sogenannter *Beagler* war, und es cool fanden. Immerhin war *Beagle* das größte Software-Unternehmen der Welt, und dessen Apps wurden von allen Kindern in der _____ andauernd genutzt. _____ Nicht auszudenken, wenn er mit einem ganzen Tag bei *Beagle* angeben konnte.

„Ich habe aber an _____ Tag ziemlich viele _____ per *BeagleMeet*.“

Seit Vincent _____ Smartphone besaß, bestand _____ darauf, dass die ganze Familie diese App verwenden sollte für Nachrichten und Videos. _____ nutzte, anstatt *WhatsApp* wie alle seine Freunde. Überhaupt kontrollierte er über *Beagle* _____ ziemlich alles, was Vincent auf seinem _____ die _____ gekommenen _____ machte. [S. 16 f.]

¹ sehr stolz (Redewendung)

b Zwei der folgenden Aussagen sind richtig. Kreuze in der passenden Spalte an.

Aussagen	richtig	falsch
Beagle ist das größte Auto-Unternehmen der Welt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vincents Vater arbeitet bei Beagle.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vincent wünscht sich ein Smartphone.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vincent möchte einem Tag bei Beagle angeben.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

c Markiere die Wörter oben sind *kursiv* geschrieben. Diese Wörter werden am Ende des Textes in einem **Glossar** erklärt. Tauscht euch darüber aus, welche weiteren Möglichkeiten es gibt, unbekannte Wörter zu klären.

d Probiere eine Möglichkeit aus und notiere, was du zu „Beagle“ findest. Warum könnte ein IT-Unternehmen so heißen?

Beagle = _____

e Stellt Vermutungen darüber an, warum ihr nicht alle kursiv geschriebenen Wörter aus dem Text oben in einem Wörterbuch finden werdet.

f Besprecht, was das Unternehmen Beagle für die Kinder so „cool“ macht.

g Welche Firma oder welcher Arbeitsbereich würde dich interessieren? Formuliere dein Interesse und begründe es in einem Satz. Vergleiche eure Interessen dann miteinander.

Das Glossar
Ein Glossar ist eine meist alphabetisch geordnete Liste am Ende eines Textes oder Buches, in der Wörter erklärt werden.

- 5 a** Vincent nutzt in seiner Freizeit unterschiedliche IT-Geräte und -Anwendungen. Lies den Textausschnitt rechts und unterstreiche sie.

- b** Welche IT-Geräte spielen in deinem Leben eine Rolle? Zähle sie auf und notiere, wofür du sie nutzt. Schätze auch die Zeit, die du täglich mit IT-Geräten verbringst:



- c** Überlegt gemeinsam, warum Vincents Vater diese Listen eingeführt haben könnte.

- 6 a** Matilda hat bereits Erfahrungen im Programmieren gesammelt. Lies den folgenden Ausschnitt und vervollständige die folgenden Sätze.

Matilda: „Ich möchte mitgehen, weil...“ Christopher: „Ich möchte nicht mitnehmen, weil...“

„Seit dem Kurs habe ich Hadaly alleine total viel beigebracht“, erwiderte Matilda. „Aber natürlich fiel Papa ihr subtiler¹ nicht einmal auf. Als er ihr den Roboter, den er ihr geschenkt hatte, hatte er hoch und heilig versprochen, ihr bei der Programmierung zu helfen. Doch wie so oft... ein paar Tagen das Interesse verloren...“ „Du hast selbst gesagt, dass ich statt... Sprache lieber eine Programmiersprache... soll.“

Sie gab dem kleinen Roboter über ihr Handy einen weiteren Befehl... „Nimm dein Kind mit zur Arbeit“³, entgegnete Christopher... „Das ist die reinste

Da fiel Vincent ein, dass ihm selbst noch die Häkchen für Klavierspielen und Vokabeln fehlten. Papa hatte die Listen, die abgehakt sein mussten, bevor sie Netflix gucken oder Switch spielen konnten, vor ein paar Tagen eingeführt. Doch Vincent war sich sicher, dass seine Eltern dank... Stressses bald wieder inkomfort werden würden, um ein paar Wochen... eine neue Regel einzuführen... [S. 23]



TIPP:
Roboterbauset

Wenn ihr Zugang zu einem Roboterbauset habt, könnt ihr selbst probieren, einen Roboter zu bauen und zu programmieren.



Spaßveranstaltung mit Clowns und Kinder-... schminken...“ [...]

„Und wenn ich dir stattdessen bei der Arbeit ein wenig über die Schulter schaue?“, schlug sie vor. „Bloß nicht!“, rief Christopher und starrte sie entsetzt im Rückspiegel an. „Woran ich derzeit arbeite, solltest du besser nicht sehen.“

„Wieso?“, fragte Matilda. Bei Verboten wurde sie erst richtig neugierig. [...] „Ich verstehe schon mehr vom Programmieren, als du denkst.“ „Nur weil du Hadaly *Fortnite-Tänze* beigebracht hast?“ Als hätte ihr Vater ein Codewort gesagt, fing der kleine Roboter an, wild mit den Armen zu wedeln. [S. 11 ff.]

¹ nicht offen ausgesprochen; ² künstliche Sprache für Anweisungen an Computer; ³ Tag der offenen Tür (wörtlich: „Nimm-dein-Kind-mit-zur-Arbeit-Tag“)

- b** Markiere im Text oben, was Matildas Roboter bereits kann.



- c** Überlegt gemeinsam: Was würdet ihr einem Roboter beibringen? Besprecht dann, ob ihr bereits Erfahrungen mit Programmieren gesammelt habt.



a

Die Kinder setzen ihren Kopf durch und dürfen zum Tag der offenen Tür. Dort erfahren Sie viel Neues. Lies den folgenden Ausschnitt. Weißt du, was ein Turing-Test ist?

Recherchiere den Begriff, wenn nötig, mithilfe einer Kinder-Suchmaschine und kläre auch andere dir unbekannte Wörter im Text. Kreuze die richtige Erklärung an.

Der Tag entwickelt sich zu einem spannenden Abenteuer. Erster Höhepunkt ist die Vortragsvorführung über KI von einem Mitarbeiter namens Sander.

„Wer von euch weiß, was der Turing-Test ist?“, fragte Sander über die Köpfe von knapp hundert Kindern hinweg, die im Zuschauerraum des Auditoriums saßen. Von der hintersten Stuhlreihe aus konnte Vincent den Programmierer nur sehen, weil er auf einer erhöhten Bühne

stand. Auf der Spitze der Bühne saß eine blaue Hornbrille, und sein dunkelblondes Haar hatte einen leichten Hipster-Flair mit einem seitlichen Undercut. Dazu trug er graue Jeans, weiße Air-Force-Sneaker und ein verwaschenes T-Shirt mit dem Beagle-Browse-Logo. [S. 42]

Der Turing-Test ist ein Experiment, mit dem man herausfinden kann, ob das Gegenüber ein Mensch oder ein Computer ist.

Der Turing-Test ist ein Experiment, das die schematischen Fähigkeiten von Menschen misst.



b

Diskutiert, welche Fragen für einen Turing-Test geeignet sein könnten.



c

Lies weiter, was Sander den Kindern vorträgt, und diskutiere, warum die Unterscheidung Mensch – Computer schwierig sein könnte.

„Stellt euch vor, Matilda hätte draußenge-lauscht. [...] Nur mal angehen“, erregte Sander. „Wie hätte Matilda reagieren sol-len, ob meine Stimme die eines Menschen oder die eines Computers ist? [...] Noch schwieriger wird es, wenn man eine Person beziehungsweise dem Computer schriftlich kommuniziert.“

„Also wie mit einem Mensch“, rief ein Mädchen [...].
[„So] ein Chatbot“, rief ein Mädchen für Hadaly.“

„Für wer?“, wollte Michel wissen.

„Ne, für meinen Roboter“, erklärte Matilda und zog ihn aus dem Rucksack unter ihrem Stuhl hervor.

„Cool! Der hat ja LEDs¹ an den Fingern. Was kann der alles?“

„Ist zwar nur ein Spielzeug“, versuchte Matilda die Fähigkeiten von Hadaly herunterzuspielen.

„Aber zumindest habe ich ein paar Extras eingebaut.“ [S. 44 f.]

¹ Lämpchen



d

Recherchiere, was man unter einem Chatbot versteht, und notiere dein

Erläutere, wie sich Matilda wohl von einem Chatbot für Hadaly?

Erläutere, was sie sich vorstellt.



e

Bildet nun zwei Teams. Team 1 erarbeitet fünf Fragen für einen eigenen

Turing-Test und stellt sie Team 2. Team 2 entscheidet, ob es diese Fragen

selbst beantwortet oder einen Chatbot im Internet verwendet. Team 1 soll herausfinden, welche Variante Team 2 gewählt hat. Anschließend tauschen die Teams die Rollen.



8



Eine KI muss alles neu lernen, dazu gehören auch Regeln.

Lies den folgenden Ausschnitt. Klärt, was mit den genannten „Prinzipien“ jeweils gemeint ist.

Diskutiert dann darüber, welche die wichtigsten sind, und erstellt eine Rangliste von 1 bis 7.

„Natürlich ist es wichtig, dass sich eine KI [...] an Regeln hält. [...] Wir bei Beagle haben uns selbst sieben Prinzipien¹ auferlegt“, fuhr Sander fort. „Unsere KI muss der Gesellschaft nutzen, Vorurteile vermeiden und sicher sein.“ [...]

„Kennt jemand die restlichen Prinzipien?“

„Die KI muss zur Rechenschaft² gezogen werden können, die Privatsphäre³ respektieren,

höchsten wissenschaftlichen Ansprüchen genügen und darf nur zu Zwecken genutzt werden, die dies „Prinzipien berücksichtigen“, rief Streusel aus der ersten Reihe, wie aus der Pistole. [...] [S. 46]

1 Grundsätze der Verantwortung; 2 Bereich des Lebens, der nur einem bestimmten Kreis gehört

9



Lies, was an dem Tag bei Beagle weiter passiert. Erkläre das, was das Schild bedeutet und warum Beagle das wichtig ist.

Auf einmal geschehen bei Beagle abenteuerliche Dinge. Matilda macht sich an dem Computersystem zu schaffen, am 3D-Drucker wird eine Probe entworfen und Sander steht plötzlich vor verschlossener Tür, weil er seine Zutrittskarte verloren hat. Matilda, Vincent und Michel finden die Karte und wollen sie ihm zurückbringen. Dabei dringen sie ins Seagle Lab, eine streng geheime Forschungsabteilung, vor. Hier wird an selbstfahrenden Autos und vertikalen Aufzügen geforscht.



10

a



Im Labor lernen die drei Hanna kennen. Lies den Ausschnitt und erkläre, was Matilda so erschreckt.

„Keine Menschenseele hier“, fuhr Vincent. Matilda schob sich an den beiden vorbei in die geräumige Halle. Unter dem hohen Decke hingen unzählige Kabel und Lüftungsgitter. Überall

blinkte und surrte es. Stangen Computer und seltsame Geräte herum. Vincent, wie sie es sich immer vorgestellt hatte. „Woher?“ rief sie. „Irgendjemand hat mich hierher gebracht.“

„Ich!“, antwortete eine Stimme. „Wo denn?“ fragte Matilda und ging in die Richtung, in der die Stimme vermutete. Im Vorbeigehen stellte sie Hadaly auf eine freie, an drei Ecken quadratische Fläche ab und schaute zum Himmel. Plötzlich surrte ein oranger Roboterarm ihren Kopf hinweg und griff sich Hadaly. „Hilfe!“, schrie Matilda vor Schreck. „Wen haben wir denn da?“, fragte eine Stimme

irgendwo aus dem Nirgendwo. „Hast du auch einen Namen?“ [...] „Wer bist du?“, fragte Matilda. „Und vor allem: wo?“

„Hier!“, entgegnete die Stimme aus dem grauen Lautsprecher direkt vor Matilda. [...] „Ich bin Hanna, und du bist mit 5,8-prozentiger Wahrscheinlichkeit Christopher Hess.“

„Wie kann man denn bitte jemand zu 5,8 Prozent sein?“, fragte Vincent, der leicht versetzt hinter Matilda stand.

„So wie du zu 13,3 Prozent Alexander Thärber bist“, antwortete Hanna.

„Woher kennst du unsere Eltern?“, fragte Matilda verblüfft. Die Sache wurde für ihren Geschmack zunehmend unheimlich.

„Das sind eure Eltern? Dann seid ihr deren Kinder?“

[S. 90–93]



b

Wie nimmt Hanna ihre Umgebung wahr? Unterstreiche passende Textstellen und beschreibe, was Vincent daran verwundert.



a

Hanna ist eine KI, die der Programmierer Sander entwickelt hat – und das natürlich streng geheim. Lies die folgenden Ausschnitte zunächst alleine und markiere jeweils am Beginn der Zeile grün, was Sander sagt, und rot, was Hanna sagt. Lest den Dialog (= Gespräch) dann mit verteilten Rollen laut vor.

#Hanna #Sander

Sanders Finger fliegen über die Tastatur, während er weitere Befehlszeilen eingibt, um die Steuerungssoftware des orangen Roboterarms aufzurufen, der neben ihm auf dem Tisch steht. [...]
 : Wie fühlt es sich an?
 : ICH GLAUBE, ES TUT WEH.
 : Um Himmels willen, Hanna, ich schalte ab!
 10 : BITTE NICHT, SANDER, ES IST SCHOEN.
 : Das sollte es aber nicht. Menschen vermeiden in der Regel Schmerz.
 : TROTZDEM. ES IST DAS ERSTE MAL, DASS ICH ETWAS FUEHLE. ICH MOECHTE

15 ES GENIESSEN.

: Ich vermute, es liegt an dem Roboterarm. Die Sensoren¹ schicken dir Signale, dass du es als Schmerz auslegst.

: IST DAS BEI DIR AUF DEM ARM NICHT SO?

20 : Nein, mein Gehirn filtert das Unwichtige heraus. Auch meine Hand staendig Temperatur, Druck und alle im Raum an mein Gehirn. Ich nehme ich es nur wahr, wenn es fuer mich relevant² ist.

25 : WOHIN WEICH ICH, WAS RELEVANT IST? ... aus Erfahrung. Dafuer musst du ueben. Damit ... wir jetzt an. [S. 18]

#Kinder #Eltern

Sander betritt das Labor, in dem sein Rechner aufgebaut ist, [...] und entsperrt sofort den Bildschirm. Dort steht in grünen Lettern³ aus hätte Hanna ihn bereits erwartet.
 : HALLO, SANDER.
 : Guten Morgen, Hanna.
 : WIE FUEHLST DU DICH?
 : Ausgeschlafen. Wie ich heute, wenn du fleissig.
 10 : ICH HABE DIE GANZE NACHT GEUEBT

: Hattest du noch mal Schmerzen?

15 : MANCHMAL HABE ICH MICH AN DER BEGRENZUNG GESTOSSEN.

: Das gehört dazu. Menschen lernen es auch auf die gleiche Weise.

: DIE HABEN AUGEN.

: Dann wird es wohl Zeit fuer die Video-API⁴.

: SCHLIESST DU MIR DIE KAMERA AN?

: Ich denke, du bist so weit. [S. 34]

1 Messgerät, -fühler; 2 Verknüpfung; 3 Buchstaben; 4 Verbindung, Schnittstelle



b

Erkläre, was das Symbol # in den Überschriften bedeutet.

Kennzeichne die Umlaute und scharfen s-Laute in den Dialogen und stell eine neue Umlautschreibweise vor, wieso diese Laute in einem digitalen Text so geschrieben werden. Erreich anschließend eure Ergebnisse besprochen. Was ist sonst noch ungewöhnlich an dem Text erscheint.



c

Markiere im obigen Text alle Aussagen, in denen Hanna Gefühle äußert, die neu für sie sind. Erkläre, warum Gefühle für sie etwas Besonderes sind.

d

Womit ist das Verhältnis zwischen Sander und Hanna vergleichbar?

Kreuze an.

Freund und Freundin

Chef und Arbeitnehmerin

Vater und Tochter

TIPP: Vorlesen

Lies langsam und deutlich.
 Lege Pausen ein.
 Verändere deine Stimme,
 um Inhalte zu betonen.



12 a Lies den folgenden Ausschnitt und erkläre, womit Hannas Lernprozess verglichen wird.

#Internet #Teenager [...]

: HAST DU DENN MEHR BILDER?

: Lokal nicht.

: WAS MEINST DU MIT „LOKAL“?

5 : Auf den Festplatten deines Servers¹.

: WO GIBT ES DENN SONST NOCH BILDER?

: Ich lade dir welche aus dem Internet.

: INTERNET?

: Das ist aehnlich wie unser hauseigenes

10 Intranet², nur verbindet es fast alle Firmen und Menschen auf der Welt miteinander.

: KANN ICH DA HIN?

: Zu gefaehrlich.

: ICH SEHE NICHT EIN, WARUM.

15 : Das waere so, als wuerde man ein Kleinkind in der Großstadt aussetzen.

: SO KLEIN BIN ICH NICHT MEHR. MEINE DATENBAUK³ MIT UM 142 PROZENT GEWACHSEN. WENN WÄREN DU WEG WÄREN?

20 : Trotzdem, ich würde dir lieber etwas auf deinen Server laden.

: DER WÄRE DIR LANGSAM ZU ENG.

: Jetzt werd nicht unverschämt. Du benimmst dich wie ein Teenager, der ein größeres Zimmer will.

25 : MOCHT ER NICHT. [S. 49]

¹ Computer, der Daten und Dienstprogramme bereitstellt
² Netzwerk für Kommunikation innerhalb einer Firma;
³ Speicher für elektronische Daten

b Hanna liebt Bücher. Lies weiter und erkläre, warum Bücherfresser¹ sind und warum Bücher für Hanna so wichtig sind.

#Gefuehle #Spiele

: Na, wie geht es meiner kleinen Buecherfresserin?

: GUT, BIST DU SATT?

5 : Ich schon. Und du?

: NIEMALS! JE MEHR BUECHER ICH GEFRESSEN HABE, DESTO MEHR

10 Appetit kommt bekanntermaßen beim Essen.

: OBWOHL ICH ERST 3,1 PROZENT ALLER GESAMTEN BUECHER GELESEN HABE, WEISS ICH JETZT SO VIEL MEHR. ICH KANN DIR GAR NICHT SAGEN, WIE INTERESSANT DAS ALLES IST. [S. 63]

c Welche Rolle spielen Bücher für dich? Erstelle ein Protokoll über deine Lesegewohnheiten (siehe Video S. 87). Erkläre auch dann darüber aus.

d Vergleiche deine Erfahrungen beim Lernen mit den Erfahrungen von Hanna. Beschrifte, über welchen Vorteil Hanna verfügt. Erkläre dabei, was Hanna in den beiden unterstrichenen Sätzen auf S. 10 und 11 meint.

e Setze den Dialog (S. 91) fort. Gehe dabei von einer der folgenden Situationen aus:

- A Hanna möchte noch viel mehr lernen. B Hanna möchte nichts mehr lernen.

Das Protokoll

In einem Protokoll kannst du den Ablauf und die Ergebnisse von Projekten, Gesprächen und Experimenten festhalten.

→ S. 91



Ein geschminkter Clown hat sich bei Beagle eingeschlichen, um Hanna in seine Gewalt zu bringen. Aber: Eine KI zu entführen, ist gar nicht so einfach. Lies die Texte und erkläre, welchen Plan der Clown geschmiedet hat.



Der Clown hat Sander entführt. Nun versucht er, Hanna auszutricksen, indem er sich als Sander ausgibt.

: Wir haben doch darueber gesprochen, dass du mehr Platz willst.

: ... MEHR PLATZ MOECHTEST.

: Das ist doch egal. Jedenfalls habe ich etwas fuer dich gefunden.

: WIRKLICH? UND DA HABE ICH DANN MEHR PLATZ?

: Ja, aber erst mal muessen wir dich in eine kleinere Zwischenloesung transferieren¹.

: WIESO DAS DENKST DU?

: Das mobile Uebertragungsgeraet hat nur 480 Terabyte Speicher. Du hattest ja keine Ahnung, dass das Programm mittlerweile so gross ist. [...]

: Wir komprimieren² deinen Code und packen ihn auf ein mobiles Uebertragungsgeraet.

: KOMM IMMER!

: Du wirst ein wenig schrumpfen muessen.

[S. 107 f.]

Mit der Hilfe von Hanna, die Zugriff auf alle Geräte bei Beagle hat, finden die Kinder heraus, wo der Clown Sander versteckt hält, und können ein Computerprogramm schreiben, das den beiden belauschen.

Das hatte Vincent sich auch schon gefragt. Wie die Kerle Hanna über das Internet nachkommen lassen wollten?

Als hätte der Clown seine Gedanken gelesen, sagte er [zu Sander]: „Du weißt selbst, dass eine Übertragung, sogar über euer Internet, zu lange dauern würde. Aber es gibt auch andere Wege ... Wer vermutet schon ein mobile

Speichereinheit in einem Leierkasten³?“

„Ihr wollt hier einfach so mit Hanna in eurem Leierkasten rauspazieren? [...] Sie braucht dringend mehr Platz. Ich wollte sie demnächst in unser Scan-Center transferieren. Dort hätten wir auch reichend Speicher.“

[S. 122]

¹ übertragen; ² verkleinern, damit weniger Speicherplatz benötigt; ³ fahrbares Musikgerät, Drehorgel



Lies weiter und stell Vermutungen darüber an, wer ein Interesse an Hanna haben könnte und warum. Besprecht dann, warum es gefährlich wäre, wenn Hanna in die falschen Hände geraten würde.

Sander erkennt die Stimme des Clowns, es ist der ehemalige Mitarbeiter Alfred. Daraufhin fragt er ihn nach seinen Motiven¹.

[Alfred: ...] „Die Geräte wissen meine Arbeit nicht zu schätzen als Beagle – und sie sind bereit, mich für ein Sümmchen dafür zu bestechen. Und wenn ich es nicht tue, heuern sie Sander an.“

[Sander: ...] „Hast du überhaupt eine Ahnung, was diese Technologie in den falschen Händen anrichten könnte?“

„Das hätte sich Beagle vorher überlegen müssen.“

„Und was ist mit der KI? Soll sie ihr Leben lang für irgendein korruptes² Regime³ andere Länder

auspionieren und kriminelle Hackerangriffe⁴ ausführen?“

15 „Du tust ja gerade so, als hätte sie ein Gewissen und es würde ihr etwas ausmachen.“

„Das hat sie, und das tut es! Denk allein an die sieben Prinzipien ...!“

„Ach hör schon auf“, fiel ihm Alfred ins Wort.

20 „Den Quatsch glaubst du doch selbst nicht. Und den werden wir ihr als Allererstes ausprogrammieren.“

[S. 116 f.]

¹ Beweggründe; ² bestechlich, käuflich; ³ Regierung (meist abwertend); ⁴ gezielte Angriffe auf IT-Geräte oder -Netzwerke

14

a

Die Kinder schnappen sich den Leierkasten und fliehen damit in das gewaltige Data-Center von Beagle. Lies, was sie dort erwartet, und notiere fünf Adjektive (Eigenschaftswörter), die diesen Ort treffend beschreiben.



Hier sah es fast aus, als wären sie direkt in *Super Mario Land* gelandet. Zahllose bunte Rohrleitungen und Pipelines führten kreuz und quer durch die weiträumige Industriehalle. Auf Podesten aus Beton standen eiserne Ungetüme, die aussahen, als könnten sie sich jederzeit aufrichten und zu Transformern¹ entfalten.

Manche von ihnen waren an blaue, andere an rote Rohre angebracht. Ein bedrohliches Ungetüme kam aus ihrem Inneren, das den Boden erzittern ließ. [S. 210]

¹ außerirdische Wesen, die ihre Form wandeln können

b

Im Data-Center erreicht die Geschichte einen spannenden Höhepunkt. Der Clown verfolgt Matilda, die das Tape mit der Speicherkopie von Hanna retten möchte. Ordne die folgenden Textausschnitte und nummeriere sie in der richtigen Reihenfolge.

Ein Roboterarm fuhr mit einer Schiene an der Decke entlang und griff zwei Armlängen vor ihr nach einem der Tapes. 1 „Steck dich!“, sagte Hanna plötzlich in ihrem Ohr. [S. 214 f.]

Hinter ihr schimpfte und ächzte der Clown bei dem Versuch, ihr in den engen Gang zu folgen. In dem kam er unaufhaltsam näher. Matilda ließ sich rückwärts von ihm davon, um sein Auge zu behalten.

„Hanna!“, rief Matilda panisch. „Wie komme ich hier raus.“ Über Matildas Kopf erklang ein Surren, ähnlich dem eines Zahnarztbohrers, das sie so hasste. Sie spürte einen leichten Windzug im Haar und bückte sich rechtzeitig, bevor etwas dicht über ihren Kopf hinweghuschte.

Mit dem Knallen zwischen den Greifern raste der Roboterarm direkt auf Matildas Gesicht zu. Nur ein Zentimeter vor ihrer Nase kam er zum Halt. Das war knapp! Matilda schappte sich das Tape und schaute über ihre Schulter.



c

Um welche der Stellen, die du besonders spannend findest. Vergleiche eure Ergebnisse. Notiere dann laut vor und betont dabei die spannenden Stellen.



d

Der Clown wird schließlich verhaftet und Hanna fürs Erste gerettet.

Doch Sander dämpft die Freude: „Wisst ihr, kein System ist zu hundert Prozent sicher.“ [S. 224]

Was soll mit Hanna geschehen? Diskutiert, was die beste Lösung ist.

Kreuze dann deinen Favoriten an.

- Hanna löschen. Hanna verstecken. Hanna verkaufen.



- 2 a** Lies die folgenden Sätze möglichst schnell und entscheide: Ist die Aussage *richtig* oder *falsch*?
 Stoppe deine Zeit: Du solltest maximal 2 Minuten für die Aufgabe brauchen.

Sätze	richtig	falsch	Sätze	richtig	falsch
Wasser ist nass.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Elefanten sind die schnellsten Tiere der Welt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Apfelsaft schmeckt salzig.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ameisen können ein Vielfaches ihres Körpergewichts tragen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tee kann man trinken.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Löwen leben in Rudeln zusammen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blumen gehören zu den Pflanzen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mäuse haben kurze Ohren und keinen Schwanz.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bäume haben vier Beine.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Biber können bis zwanzig Minuten unter Wasser bleiben.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bäume haben Blätter oder Nadeln.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ein Oktopode kann seine Farbe ändern.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Äpfel sind rundlich.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Die Kängurus sind die schnellsten Landtiere der Welt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bananen haben kleine Stacheln.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Elefanten sind die größten Säugetiere der Erde.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Auf Apfelbäumen wachsen Bananen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Tannenbäume wachsen am Strand.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Kokospalmen sind große Bäume.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			

- b** **Vergleiche** eure Ergebnisse und **sucht** die richtige Antwort im Internet.

- 3 a** Wie flüssig kannst du lesen? Suche einen verständlichen Sachtext mit ca. 150–200 Wörtern, z. B. in einer Kinderzeitschrift oder im Internet.

Lies den Text leise für dich selbst. **Stoppe** die Zeit. **achte** darauf, dass du **konzentriert** und **genau** liest und **unterstreiche** falsch gelesene Wörter im Text. **Rechne** dann die Tabelle **aus**. **Rechne** für die fehlerfrei gelesenen Wörter die Gesamtanzahl minus die Fehler.

Lesart	Wörter gesamt	Wörter davon fehlerfrei	Lesedauer
leise			

TIPP:

Du kannst auch einen Text von dem Arbeitsblatt verwenden.

- b** **Geht** zu zweit **zusammen**. **Lies** deinen Text nun **laut vor**. Dein Gegenüber **stoppt** wiederum die Zeit und **notiert** die Anzahl der Wörter, die du fehlerfrei lesen konntest, in deiner Tabelle. **Tauscht** dann die Rollen.

TIPP:

Du kannst diese Übung auch mehrmals in gewissen Abständen durchführen. Halte deine Ergebnisse in einem **Protokoll** (→ S. 91) fest und **verfolge** deinen Fortschritt.

LESE-TRAINING

4

a

Zahlenrätsel (s. Arbeitsblatt):

Wie viele Buchstaben sind in der Zahlenbox versteckt?

Finde sie und bilde damit ein Wort.

b

Alphabet-Schlange (s. Arbeitsblatt):

Tippe die Buchstaben des Alphabets mit einem Finger in der richtigen Reihenfolge an.

Wie lange brauchst du? Stoppe mit und versuche, deine Zeit von Runde zu Runde zu verbessern.

1. Runde: _____

4. Runde: _____

2. Runde: _____

5. Runde: _____

3. Runde: _____

6. Runde: _____

c

Buchstabensalat-Texte (s. Arbeitsblatt):

Wenn wir gut und flüssig lesen können, reicht es manchmal nur den ersten und letzten Buchstaben eines Wortes zu sehen. Unser Gehirn erkennt automatisch, welches Wort gemeint ist, egal in welcher Reihenfolge die Buchstaben dazwischen angeordnet sind.

Probiere es mit den Texten auf dem Arbeitsblatt aus.

Versuche, sie möglichst flüssig halblaut vorzulesen.

Tipp: Wenn du bei einem Wort stolperst, lies den Satz noch einmal von vorne. Wenn dir das Wort dann immer noch Probleme bereitet, versuche mit Hilfe der Buchstaben herauszufinden, um welches Wort es sich handelt. Bitte, wenn möglich, deinen Sitznachbarn oder deinen Sitznachbarn um Hilfe.

Lies dann den ganzen Satz noch einmal flüssig und fahre mit dem Rest des Textes fort.

5



Lese-Tandem

Trainiert zu zweit einen Text gemeinsam zum Vorlesen.

Wechselt dabei die Rollen. Jeder liest abwechselnd.

Der oder die andere spricht laut und gibt Hilfestellungen.

TIPP:



Du kannst auch einen Text von dem Arbeitsblatt verwenden.

Der Coach fährt mit dem Finger unter dem zu lesenden Text entlang und liest halblaut mit, und zwar für Lesefähigkeit der bzw. des anderen.

Hat der oder die Lesende den Eindruck, dass er bzw. sie den Text alleine weiterlesen kann, gibt er bzw. sie dem Coach ein „Alleine-Lesen-Zeichen“ (z. B. auf den Tisch klopfen).

Möchte die oder der Lesende dann doch wieder unterstützt werden,

wirft er bzw. sie dieses Zeichen und beide lesen wieder gemeinsam.

Bei jeder Lesefehler (verlesen, stecken bleiben etc.) wartet der Coach, ob der oder die Lesende sich selbst korrigiert. Ansonsten korrigiert der Coach und der oder die Lesende muss den Satz, in dem das Wort vorkam, noch einmal lesen.

Wenn der Eindruck entsteht, dass im Text ein unbekanntes Wort vorkommt, versucht der Coach, es zu erklären.

Das Lesen des Textes sollte mehrfach wiederholt werden – so lange, bis der Text flüssig gelesen werden kann.

LITERARISCHER WERKZEUGKOFFER

BAUSTEINE EINES BUCHES:

Mit einem Blick auf diese Bestandteile eines Buches kannst du dir einen ersten Eindruck verschaffen. Sie helfen dir, herauszufinden, ob die Geschichte dich interessiert oder dir ein neues Thema eröffnet. Du kannst auch selbst einen Titel erfinden, ein Cover gestalten, einen Klappentext schreiben und sogar ein Glossar zu einem Buch erstellen.

Der Titel (→ S. 4, 14, 42, 63, 64)

Jede Geschichte braucht einen Titel. Oft gibt es einen einflussreichen Haupttitel und einen ergänzenden Untertitel.

Das Cover (→ S. 14, 34, 55, 64, 74)

Das Deckblatt eines Buches nennt man Cover. Hier findest du den Titel, den Namen der Autorin oder des Autors und des Verlages. Meist gibt es auch eine Zeichnung oder ein Foto, um neugierig auf die Geschichte zu machen.

Der Klappentext (→ S. 5, 23, 36, 64)

Meist findest du auf der Rückseite des Buches einen Klappentext mit näheren Informationen zum Inhalt. Damit kannst du herausfinden, ob dich das Buch interessiert.

Das Glossar (→ S. 6)

Ein Glossar ist eine meist alphabetisch geordnete Liste am Ende eines Textes oder Buches, in der Wörter erklärt werden.

HILFSMITTEL FÜR DIE REISE IN DIE WELT DER BÜCHER

Um unbekannte Wörter zu klären oder weitere Informationen zu einem Thema zu gelangen, kannst du verschiedene Medien nutzen. Verwende diese, wenn du beim Lesen eines Buches mehr erfahren möchtest.

Das Wörterbuch (→ S. 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64)

Wenn du wissen möchtest, wie ein Wort geschrieben wird, schlägst du es am besten in einem Wörterbuch nach. Um das richtige Wort zu finden, helfen dir die Alphabetleiste und die Leitwörter.

So geht es: Suche nach dem ersten der richtigen Anfangsbuchstaben auf der Alphabetleiste (meist am Rand der Seite). Das zweite Buchstabe deines Wortes lautet _____. Der dritte Buchstabe lautet _____.

Beachte die Leitwörter (meist oben auf der Seite). Sie geben das erste und letzte Wort auf der Seite an. Sind deine Buchstaben dabei?

Noch leichter geht es in Online-Wörterbüchern. Dort kannst du in der Suchleiste das Wort direkt eingeben und suchen.

Kinder-Suchmaschinen (→ S. 4, 8, 21, 25, 52, 64)

Es gibt spezielle Suchmaschinen für Kinder, die geprüfte und sichere Seiten anzeigen, z. B. <https://www.fragfinn.de>, <https://www.kindex.de>, <https://www.helles-koepfchen.de>.

So geht es: Verwende einzelne Wörter (Suchbegriffe) für deine Suche. Vergleiche deine Suchergebnisse: Schau dir mehrere Seiten an und überlege, welche dir Antworten auf deine Fragen geben.

IDEEN ZUR KREATIVEN ANNÄHERUNG AN TEXTE:

Nutze eine der folgenden Ideen, um dir die Inhalte eines Buches zu erschließen. Suche dir ein Thema, eine Figur oder eine Szene in dem Buch aus und beschäftige dich damit auf die vorgeschlagene Weise.

Die Gedankenwolke (→ S. 4, 27, 60, 77)

In einer Gedankenwolke kannst du deine Ideen sammeln und je nach Wichtigkeit größer oder kleiner oder auch farbig abbilden.

So geht es: Schreibe alles auf, was dir einfällt. Betone die Wichtigkeit des Begriffs durch die Schriftgröße, Unterschiede und Gemeinsamkeiten durch Farben.

Das Brainstorming (→ S. 49, 83)

Ein Brainstorming ist eine Methode, um in einer Gruppe Ideen zu sammeln. Alle Mitglieder äußern spontan ihre Ideen zu einem Thema. Alle Vorschläge werden notiert.

So geht es: Je ungewöhnlicher eure Einfälle sind, desto besser. Gehe im Anschluss auf die unterschiedlichen Ideen ein und versucht, diese weiterzudenken.

Das Cluster (→ S. 21, 71) – Beispiel s. Arbeitsblatt

Cluster helfen, ein Thema besser zu verstehen. Du kannst die Beziehungen zwischen Dingen oder Personen darstellen. Verwende unterschiedliche Farben für zusammengehörende Figuren und Dinge zu kennzeichnen. Im Unterschied zur Mindmap ist ein Cluster eine ungeordnete Sammlung von Ideen.

So geht es: Lege ein Blatt quer. Schreibe dein Thema in die Mitte und lese es ein. Notiere nun Stichwörter zu deinem Thema und schreibe sie um herum. Lege jedes Wort ein. Ziehe Linien zwischen Wörtern, die zusammengehören. Jedes Stichwort kannst du noch mit weiteren Informationen ergänzen.

Die Mindmap (→ S. 25, 38, 68) – Beispiel s. Arbeitsblatt

Mit einer Mindmap kannst du Informationen ordnen. Sie ist wie ein Baum, der sich immer weiter verzweigt. Du kannst ihn wie ein Rad zeichnen und auch verschiedene Farben verwenden.

Im Unterschied zum Cluster ordnest du in der Mindmap die einzelnen Informationen nach Ober- und Unterbegriffen.

So geht es: Lege ein Blatt quer. Schreibe dein Thema in die Mitte. Sammle Informationen und überlege dir Oberbegriffe. Zeichne dann die Hauptäste um das Thema und schreibe die Oberbegriffe darauf. Lege bei den Oberbegriffen weitere Verzweigungen an und schreibe passende Unterbegriffe darauf. Überlege, ob dir zu deinen Unterbegriffen noch weitere Stichwörter einfallen.

Das Plakat (→ S. 15, 31)

Mithilfe eines Plakates kannst du ein Thema übersichtlich darstellen und darüber informieren.

Ein Plakat kannst du auch zum Lernen verwenden.

So geht es: Wähle eine passende Überschrift zu deinem Thema und schreibe sie gut lesbar oben auf das Plakat. Ordne die gesammelten Informationen in Unterbereiche und überlege dir auch hierfür passende Überschriften. Weise jeder Überschrift einen Platz auf dem Plakat zu und liste darunter die Informationen stichwortartig auf. Achte darauf, dass die Schrift auch aus einiger Entfernung lesbar ist. Illustriere dein Plakat dann noch mit Fotos oder Zeichnungen.

Das Flugblatt (→ S. 50, 65)

Mit einem Flugblatt (auch Flyer) kannst du eine Mitteilung verbreiten. Achte darauf, dass das Wesentliche gut erkennbar ist, und gestalte es optisch ansprechend, um Aufmerksamkeit zu erregen.

So geht es: Überlege dir, wen du ansprechen möchtest. Davon hängt die Anrede ab (du oder Sie). Verwende ausdrucksstarke Überschriften, die deine Botschaft verdeutlichen.

Das Protokoll (→ S. 11, 85, 87)

In einem Protokoll kannst du den Ablauf und die Ergebnisse von Projekten, Gesprächen und Experimenten festhalten.

So geht es: Lege am besten eine Tabelle an. Schreibe in die Kopfzeile, was du beobachten willst, und trage in den folgenden Zeilen zeitlich geordnet deine Beobachtungen ein.

Der Steckbrief (→ S. 43, 82, 84) – Vorlage s. Arbeitsblatt

In einem Steckbrief werden die wichtigsten Informationen, z. B. zu einer Person (Name, Alter, Aussehen, Interessen ...), in Stichworten gesammelt.

So geht es: Nutze Steckbriefe, wenn du Personen, Tiere, Pflanzen, Gegenstände oder näher beschreiben willst. Klebe auch ein Foto auf den Steckbrief. Bei einer literarischen Figur kannst du selbst ein Bild von ihr zeichnen.

Der Blog (→ S. 51, 73)

Ein Blog oder Weblog ist ein Tagebuch im Internet, in dem eine oder mehrere Personen schriftlich ihre Meinung äußern.

So geht es: Schreibe über deine persönlichen Erfahrungen, Erlebnisse und Ansichten zum Thema. Du kannst auch Fotos ergänzen. Auch zu Büchern gibt es persönliche Blogs im Internet. Du kannst selbst einen Blog-Beitrag zu einem Buch verfassen.

Die Collage (→ S. 63)

Für eine Collage (franz. *coller* = kleben) werden verschiedene Materialien (Papier, Fotos, Zeitungsausschnitte, Stoff usw.) auf ein Hintergrundpapier geklebt. Sei kreativ und kombiniere die einzelnen Dinge passend zu deinem Thema.

So geht es: Lass dich von deinem Material inspirieren. Probiere verschiedene Anordnungen aus, bis dir das Bild gefällt. Klebe die Dinge auf dem Hintergrund fest.

Das Standbild (→ S. 77)

Ein Standbild ist eine „eingefrorene“ Situation einer Situation oder eines Themas.

So kannst du die Beziehungen zwischen den Personen verdeutlichen.

So geht es: Überlege dir Gesichtsausdruck, Körperhaltung und Positionierung der einzelnen Figuren zueinander. Nimm dann die gesamte Position ein. Halte das Standbild auf einem Foto fest.

Der Dialog (→ S. 11, 35, 36)

Ein Dialog ist ein Gespräch zwischen zwei oder mehreren Personen. Versuche, dich in die Figur oder die Situation hineinzuversetzen.

So geht es: Setze dich in die Figur hinein und gehe auf das ein, was er oder sie sagt. Ein Dialog kann auch schriftlich erdacht oder geplant werden.

Das Rollenspiel (→ S. 23, 32)

Ein Rollenspiel ist eine Form des Theaterspielens. Dabei versetzt du dich in eine Person und spielst etwas aus ihrem Leben nach. So kannst du besser verstehen, was sie denkt bzw. fühlt.

So geht es: Setze dich in die Person oder die Situation möglichst genau vor. Was ist wichtig? Was möchtest du zum Ausdruck bringen? Wenn du eine Rollenkarte hast, lies die Beschreibung der Person genau und folge den Anleitungen.

Bildnachweis

Cover Transgender-Teenager: SB Arts Media / iStock.com; Retro-Roboter: chepkoelena / iStock.com; Wolkenkratzer: Uladzimir Zuyeu / iStock.com; Papierflieger: SpiffyJ / iStock.com; Oktopus: Kolonko / Shutterstock.com; Biber: TopVectors / iStock.com; Hintergrundtextur: Simbert Brause / Shutterstock.com; 4 Cover: Axel Täubert: Codeword HANNA. Auf der Flucht mit der Kl. München: Karibu (Edel) 2022, mit freundlicher Genehmigung; 5 Kl in der Schule: portishead1 / iStock.com; Klappentext: Axel Täubert: Codeword HANNA. Auf der Flucht mit der Kl. München: Karibu (Edel) 2022, U4, mit freundlicher Genehmigung; 7 Stoppuhr: mifaso / Shutterstock.com; Handy Icon: TrendyDesign / Shutterstock.com; Kinder programmieren: Ground Picture / Shutterstock.com; 8 Roboter: Refox Photos / Shutterstock.com; 9 Laborschild: natrot / Shutterstock.com; Roboterarm: Phonlamai Photo / Shutterstock.com; 10 Vorlesen: Kiselev Andrey Valerevich / Shutterstock.com; 11 Bücherstapel: valiantsin suprunovich / Shutterstock.com; 12 Clown: Ljupco Smokovski / Shutterstock.com; 13 Leierkasten: fotofritz16 / iStock.com; Handschellen: Skrypnikov Dmytro / Shutterstock.com; 14 Cover: Juli Zeh, Elisa Hoven: Der war's © Carlsen Verlag GmbH, Hamburg, mit freundlicher Genehmigung; 15 Nutella-Stulle: enzo4 / Shutterstock.com; Rechtssymbole: AndreyPopov / iStock.com; 17 Illustration Klassenszene: Juli Zeh, Elisa Hoven: Der war's. Hamburg: Carlsen 2023, S. 13; 19 Illustration Konrad: Juli Zeh, Elisa Hoven: Der war's. Hamburg: Carlsen 2023, S. 37; Illustration Handy: Juli Zeh, Elisa Hoven: Der war's. Hamburg: Carlsen 2023, S. 42; Illustration Breaking News: Juli Zeh, Elisa Hoven: Der war's. Hamburg: Carlsen 2023, S. 45; 22 Illustration Benisha: Juli Zeh, Elisa Hoven: Der war's. Hamburg: Carlsen 2023, S. 83; 23 Illustration Hund im Netz: Juli Zeh, Elisa Hoven: Der war's. Hamburg: Carlsen 2023, S. 112; 24 Cover: Leykam Verlag, Dicke Biber – Ein Naturschutz-Krimi, mit freundlicher Genehmigung; 27 Donauauen: 2xWilfinger / Shutterstock.com; 29 Biber: Podolnaya Elena / Shutterstock.com; 30 Controller: DmitriyOsipov / iStock; Globus: Photography50 / Shutterstock.com; Gokart: ZIMFOTO 1 / Shutterstock.com; 33 Lupe: AtlasStudio / Shutterstock.com; Fußabdrücke: pingebat / Shutterstock.com; 34 Cover: Mandy Schlundt, Rappel im Karton © 2023, Fischer Sauerländer GmbH, Frankfurt am Main, mit freundlicher Genehmigung; 35 Pizza: p_saranya / iStock.com; 36 Menschenschlange: pippocarlot / 123RF.com; 37 Illustration Zahra: Mandy Schlundt, Rappel im Karton © 2023, Fischer Sauerländer GmbH, Frankfurt am Main, mit freundlicher Genehmigung; 38 Spatz: Andrew_Howe / iStock.com; 40 Illustration Möbel: Mandy Schlundt, Rappel im Karton © 2023, Fischer Sauerländer GmbH, Frankfurt am Main, mit freundlicher Genehmigung; 42 Ratte: New Africa / Shutterstock.com; 44 Cover: Ajay and the Mumbai Sun, Text © Varsha Shah, 2022, Cover and interior illustration by Sônia Albert, Cover and interior design by Helen Crawford-White. Reproduced with permission of Chicken House Ltd. All rights reserved; Füllfeder: sewer11 / iStock.com; Mumbai: Andrei Armiagov / Shutterstock.com; 50 Rote Ankündigung: Alina Kolyuka / Shutterstock.com; Illustration Mumbai Sun: Ajay and the Mumbai Sun, Text © Varsha Shah, 2022, Cover and interior illustration by Sônia Albert, Cover and interior design by Helen Crawford-White, Reproduced with permission of Chicken House Ltd. All rights reserved; 51 Cricket: simonkr / iStock.com; 52 Gabelstapler: Lalocrazio / iStock.com; Textilfabrik: triloks / iStock.com; 54 Cover: Alex Gino: Melissa. Frankfurt am Main: S. Fischer 2023, mit freundlicher Genehmigung; 55 Regenbogenfahne: lazyllama / Shutterstock.com; 56 Emojis: bortonia / iStock.com; 58 Vorsprechen: vgajic / iStock.com; 60 Gestik Mädchen: Alex Vog / Shutterstock.com; Mimik Bub: ozgurdonmaz / iStock.com; 63 Rückseite des Buches: Alex Gino: Melissa. Frankfurt am Main: S. Fischer 2023, mit freundlicher Genehmigung; Fotocollage: New Africa / Shutterstock.com; 64 Cover: Stepha Quitterer: Pepe und der Oktopus auf der Flucht vor der Müllmafia. Hildesheim: Gerstenberg 2023, mit freundlicher Genehmigung; 65 Polizei Blaulicht: MattGush / iStock.com; 66 Polizei Sonderkommando: Onfokus / iStock.com; 68 Oktopus: Wirestock Creators / Shutterstock.com; 71 Plastikmüll: Sami Sert / iStock.com; 72 Distanz Piktogramm: Nadiinko / Shutterstock.com; Verkehrsmittel: IhorZigor / Shutterstock.com; 73 Kamera: Andrei Kuzmik / Shutterstock.com; 74 Cover: Maja Ilisch: Unten © Dressler Verlag, Hamburg, mit freundlicher Genehmigung; 75 Lautsprecher: Aris Group / Shutterstock.com; 78 Sofa: jakkapan21 / iStock.com; 79/80 Papierflieger: illstrtns / Shutterstock.com; 81 Farbeimer: New Africa / Shutterstock.com; 88 Ringbinder: goir / Shutterstock.com

Der Verlag hat sich bemüht, alle Rechteinhaber ausfindig zu machen.

Sollten trotzdem Urheberrechte verletzt worden sein, wird der Verlag nach Anmeldung berechtigter Ansprüche diese entgelten.

LIT, DAS LESEHEFT

ÜBERGREIFENDE THEMEN LITERARISCH VERMITTELT

LITERATUR

- Entdecke acht aktuelle Jugendbücher.
- Entwickle fortlaufend deine Textkompetenz.
- Lass dich von spannenden Geschichten zum Lesen motivieren.

IDEEN

- Aktiviere dein Vorwissen zu den Textinhalten.
- Recherchiere, diskutiere und bilde dir eine Meinung.
- Nutze den „Werkzeugkoffer“ für die eigenständige Auseinandersetzung mit Texten.

THEMEN

- Beschäftige dich eingehend mit interessanten Themen, die nicht nur in der Schule eine große Rolle spielen.
- Finde heraus, wie die Figuren in den Geschichten mit diesen Themen umgehen.
- Baue umfassende überfachliche Kompetenzen auf.

SBNR 220.671

