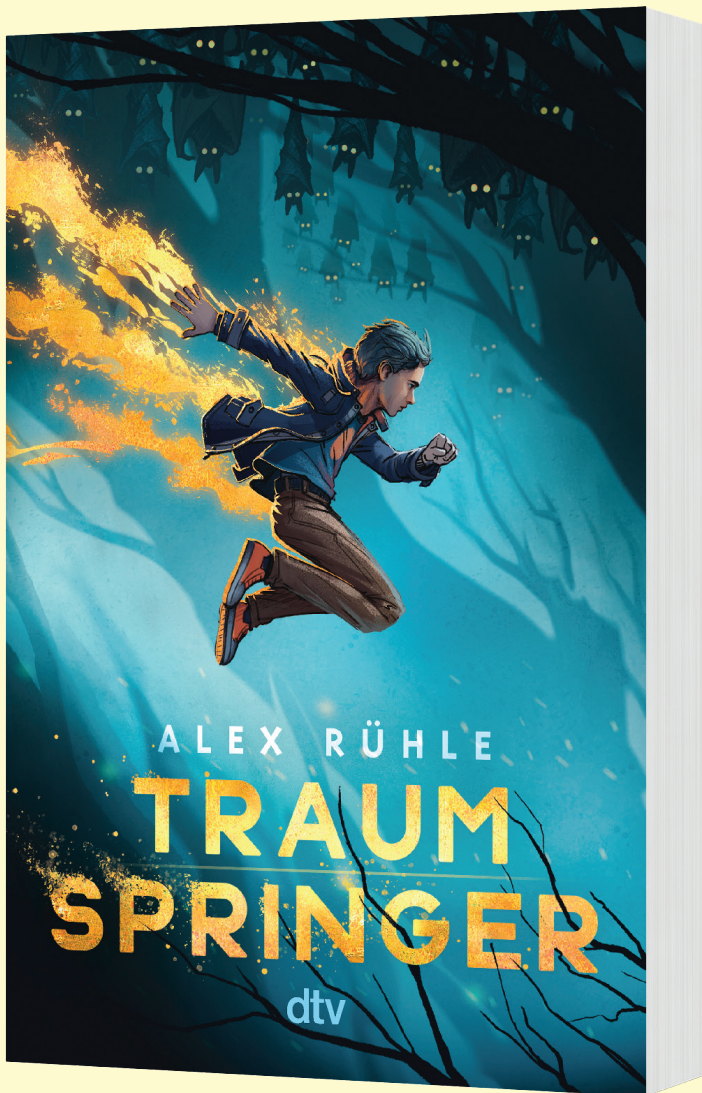


dtv Unterrichtsmodell

Lesen in der Schule mit dtv junior



Alex Rühle
Traumspringer

Thematik

- Umgang mit Medien (Computerspiel)
- Träume
- Flüchtlinge
- Freundschaft
- Mobbing
- Griechische Mythologie

Methodische Schwerpunkte

- Persönliche Stellungnahmen entwickeln
- Gedichtformen textgebunden erproben
- Recherchestrategien funktional einsetzen
- Digitale und nicht-digitale Medien nutzen

Herausgegeben von: **Marlies Koenen**
Erarbeitet von: **Renate Zerbe**

für Klasse

5-6

INHALTSVERZEICHNIS

Lehrerteil	3
L.1 Handlung	3
L.2 Problematik	4
L.3 Didaktisch-methodische Überlegungen	6
L.4 Fächerübergreifende Aspekte	7
Überblick der Aufgaben nach Methoden, Kompetenzen, Sozialform & Niveau	9
Schülerteil	12
AB 1 Titel, Cover, Klappentext.....	12
AB 2 Der Protagonist des Buches	13
AB 3 Leon, der Traumspringer	14
AB 4 Rund um den Traum	15
AB 5 Träume, Reich der Fantasie	16
AB 6 Der Traumspringer: Zentrale Handlungsereignisse	17
AB 7 Griechische Mythologie	18
AB 8 Krato.....	19
AB 9 Elias	20
AB 10 Flüchtlinge: Elena und Elias	21
AB 11 Außenseiter.....	22
AB 12 Nina.....	23
AB 13 Max	24
AB 14 Mobbing.....	25
AB 15 Freundschaft.....	26
AB 16 Fiktion und Realität.....	27
AB 17 Das Spiel.....	28
AB 18 Digitale Spiele	29
AB 19 Ende mit Knalleffekt	30
AB 20 Buchrezension.....	31
Materialien und Medien	32
Impressum	33

Lehrerteil

L.1 Handlung

»Traumspringer« - allein der Titel lässt bereits erwarten, dass es in diesem Buch um ungewöhnliche Ereignisse, Spannung und Abenteuer gehen wird. Denn der zwölfjährige Leon – so erfährt man gleich zu Beginn – ist ein ziemlicher Träumer. Das sagen nicht nur seine Eltern, sondern auch seine Lehrer und sie meinen damit, dass Leon mit seinen Gedanken häufig nicht ‚bei der Sache ist‘. Was sie nicht wissen, ist, dass Leon unbemerkt in die Träume anderer Menschen schlüpfen kann, eine Fähigkeit, die im Verlauf der Geschichte von besonderer Bedeutung sein wird.

In der Schule wird Leon in der Gruppe um den Klassenking Max meist nur geduldet, doch seit er neben Elias, einem neuen Schüler aus Tschetschenien sitzt, fühlt er sich nicht mehr so sehr abgedrängt wie am Anfang. Nicht zuletzt auch, weil zu ihnen noch Robert gehört und auch Nina, für die Leon heimlich schwärmt.

Leons fantastisches Abenteuer beginnt, als er während eines Zoobesuchs in das dortige Fledermaushaus gerät und dabei auf einen alten Mann trifft. Genau diesem Mann begegnet Leon nachts im Traum wieder. Der Mann stellt sich als Morpheus vor; gemeinsam mit seiner Schwester Ombra und drei alten Frauen sammelt er die Träume der Menschen und bewahrt sie in Glasgefäßen auf.

Krato, Morpheus‘ Bruder, gehörte zunächst auch zum Kreis der Traumsammler, doch mittlerweile hat er sich ins Reich der Menschen abgesetzt, um bei einer Computerfirma Ruhm und Profit zu erlangen. Dazu stiehlt er die gesammelten Träume und setzt sie in ein Smartphonespiel ein. Die Menschen, denen ihre Träume entwendet werden, wurden zuvor an einem geheimen Ort versteckt, in einen alptraumartigen Schlaf versetzt, aus dem sie verwirrt, müde und ohne jede Erinnerung erwachen.

Leon soll nun – so Morpheus‘ Plan – seine Fähigkeit als Traumspringer nutzen, um in den Träumen der Menschen nach Krato zu suchen, auf diese Weise dessen ‚finsteres Spiel‘ unterbinden und somit seine Macht brechen.

Mithilfe von Elias, der seine verschwundene Schwester Elena sucht und sie tatsächlich in Kratos Geheimversteck zusammen mit anderen Träumenden findet, hat Leons Auftrag schließlich Erfolg. Dass auch Nina die beiden beim Kampf gegen Krato unterstützt, führt dazu, dass Leon am Ende zwei wahre Freunde gewinnt.

Wer hat schon die Fähigkeit, in die Träume anderer Menschen zu schlüpfen?

Kontakte im Klassenverband

Der alte Mann aus dem Fledermaushaus

Krato – oder das Geschäft mit den Träumen der Menschen

Der Sieg über Krato

Wahre Freunde

L.2 Problematik

Aus dem Buch „Traumspringer“ ergeben sich mehrere interessante Gesprächs- und Arbeitsthemen.

In der Geschichte geht es um den zwölfjährigen Leon, der die Fähigkeit besitzt, sich Tagträumereien hinzugeben. Über die konzentrierte Beobachtung von Ereignissen oder Personen kann er sich der Realität entziehen und in eine Traumwelt hinüberwechseln.

Träume haben oft einen direkten Bezug zu Alltagsereignissen, zu dem, was wir erleben oder auch zu dem, was wir uns wünschen. Alle diese Erfahrungen bzw. Sehnsüchte verarbeiten wir in Träumen. Manchmal findet man sich im Traum in derart fantastischen Welten wieder, die in ihrer Ereignisfolge im Wachzustand so nicht möglich sind. Andere Träume können wiederum so nachhaltig sein, dass sie unser reales Leben verändern.

Leons Begabung, zu unterschiedlichen Zeiten träumen zu können, befähigt ihn, sich neue Erfahrungen zu erschließen. So kann er als Traumspringer sogar in die Träume anderer Menschen vordringen und sehen, was in ihnen vorgeht. Bei seinen Lehrern und der eigenen Familie findet Leon darauf meist nur negative Reaktionen, während Morpheus ausgerechnet auf diese Gabe angewiesen ist, um seinen Bruder zu besiegen. Leon selbst lernt jedoch zunehmend, mit seiner Fähigkeit behutsam und klug umzugehen und gewinnt auf diese Weise vielfältiges Wissen über andere Menschen, was sein Umfeld mit wachsendem Erstaunen registriert. Letztendlich kann Leon Krato mittels eines Möbiustrumes, also eines Traumes, bei dem sich die Realität beeinflussen lässt, stellen.

Psychologen meinen, dass der Träumende in sogenannten luziden Träumen wahrnimmt, dass er träumt. Das geht sogar so weit, dass der Träumende seine Träume aktiv beeinflussen und darin bewusst agieren kann. Er kommuniziert also gleichsam mit seinem Unterbewusstsein.

Max´ Vater arbeitet in einer Computerfirma und versorgt seinen Sohn stets mit den aktuellen Spielproduktionen. Mithilfe eines neuen Computerspiels versucht Max seine dominierende Rolle in der Klasse zu festigen, indem er „DAS SPIEL“ an zehn Mitschüler verteilt. Alle sind regelrecht süchtig danach. Um die Spieler bei Laune zu halten und auch an den Produzenten zu binden, gibt es alle zehn Level Glücksmomente als Bonus.

Computerfirmen geht es zumeist um ihren größtmöglichen Profit. Daher versuchen sie, auf vielfältige Weise eine enge Kundenbindung zu erreichen. Die Spielenden betreffend ist dabei die Frage relevant, ob die Jugendlichen ihren Avataren bzw. Spielfiguren Empathie entgegenbringen und sich in deren Lage hineinversetzen können oder nur aus Gewinninteresse und erlebter Machterfahrung spielen. Bei Max scheint es so zu sein, dass ihm sein Avatar Antec ziemlich gleichgültig ist und er, wie in der Realität auch, stattdessen im Spiel seinen Machtwillen konsequent auszuleben versucht.

Gesprächs- und Arbeitsthemen

Träume und ihre Bedeutung

Traumspringer sein - eine besondere Begabung?

Umgang mit Medien: DAS SPIEL

Medienkonsum: Erfahrungen mit Computerspielen

Das Reflektieren und Bewerten des eigenen Medienkonsums, sein Nutzen sowie seine Risiken und Gefahren sollen daher im Unterricht Anlass zu einer kritischen Auseinandersetzung sein.

Im Verlaufe der Romanerzählung kristallisieren sich zwei unterschiedliche Kontaktbeziehungen heraus. Zunächst gehört Leon eher als ‚Randfigur‘ zu der Mitschülergruppe um Max; eine Freundschaft entsteht dabei allerdings nicht. Nur zu Nina, die ebenfalls Teil dieser Gruppe ist, fühlt Leon sich zunehmend hingezogen. Nina ist auch die einzige, die sich während der gemeinsamen Treffen mit ihm unterhält. Sie ist es auch, die im weiteren Handlungsverlauf von Elias´ und Leons Vorhaben weiß, nach Ungarn zu fahren, um Elena, Elias´ Schwester, zu suchen. Eine echte Freundschaft entwickelt sich im Weiteren jedoch erst zwischen Leon und Elias. Leon vermag, sich in Elias´ Gefühle als Neuling in der Klasse hineinzusetzen, sich gegen die Mobbingattacken der anderen abzugrenzen und nicht nur als Traumspringer mutig zu sein, sondern auch in der Realität, wenn es gilt, Elena zu finden.

Elias und seine jüngere Schwester sind aus Tschetschenien nach Deutschland geflohen. Dort leben sie nun aufgrund ihrer illegalen Einreise in der ständigen Angst, aufzufallen und demzufolge abgeschoben zu werden. Hinzu kommt, dass sie in eine für sie fremde Kultur gekommen sind und es Elias schwerfällt, Zugang zu den Klassenkameraden zu finden. In seinen Träumen erlebt er, ebenso wie seine Schwester, die Erfahrung ihrer Flucht als flashback, was beide nicht zur Ruhe kommen lässt. Dieser Zustand wie auch das Misstrauen gegenüber der Außenwelt verstärkt sich, als Elena plötzlich spurlos verschwunden ist und Elias nicht weiß, wem er sich in seiner Not anvertrauen kann.

Erst in Leon findet er schließlich einen wahren Freund. Beide können sich in ihrer Außenseiterposition unterstützen und Halt aneinander finden und beiden gelingt es auch, Elena zu finden und Max in seiner Bestimmerrolle zu beschränken.

Max ist der Einflussnehmer in der Klasse, stets muss er sich mit seinem Verhalten in den Vordergrund drängen. Um seine Position zu stärken und Macht zu demonstrieren, sucht er sich deshalb immer den schwächsten Mitschüler in der Klasse aus. In der Geschichte ist das der Flüchtling Elias. Wenn Max Elias mit Worten beleidigt, fällt auf, dass die anderen meist wegsehen bzw. weghören und nichts gegen diese Schikanen unternehmen, um nur nicht selbst zum Opfer zu werden.

Leon begegnet Morpheus zum ersten Mal in einem kleinen Kiosk im Zoo, allerdings in der Arbeitskleidung eines Zoowärters. Vor ihm eine beträchtliche Anzahl von Schraubgläsern, in denen sich eine wabernde Flüssigkeit befindet. Eben diesen Mann sieht Leon am Abend, Stunden später, in seinem Traum. Morpheus ist der Gott der Träume. Als solcher entstammt er der griechischen Mythologie. Als solcher kann er eine beliebige Gestalt annehmen und Menschen im Schlaf erscheinen. Die drei Schwestern, im Roman „die Grauen“ (Pemphredo, Enyo, Deino)

Die Bedeutung von Freundschaft

Fluchterlebnisse und ihr Einfluss auf die neue Lebenssituation

Mobbingverhalten und seine Wirkung

Handlungsverknüpfungen mit der griechischen Mythologie

genannt, entstammen ebenfalls der mythischen Überlieferung und stellen das personifizierte Alter dar. Dann gibt es noch Kerberus, einen Wolf, der zu Morpheus gehört, aber von Krato gestohlen wurde. Laut griechischer Mythologie bewacht er den Eingang zur Unterwelt und wird als mehrköpfiger Höllenhund dargestellt. Kerberus wirkt im Roman jedoch ruhig und zutraulich; dies ändert sich nur dann, wenn er das Böse in Gestalt von Krato wittert.

L.3 Didaktisch-methodische Überlegungen

Schon immer haben digitale Spiele eine Faszination auf Menschen ausgeübt. Das Angebot wird ständig größer und vielfältiger und weitet sich über unterschiedliche Genres aus. Mit eindringlichen Werbekampagnen versuchen die Spielehersteller immer jüngere Altersgruppen zu erreichen. Dies allerdings hat zur Folge, dass viele Schüler*innen täglich oft mehrere Stunden mit Computerspielen verbringen und sich dabei in eine fiktive Parallelwelt zurückziehen. Daher bietet der Roman an, auch über den täglichen Spielekonsum nachzudenken, das eigene Spielverhalten zu reflektieren und sich der möglichen Gefährdungen bewusst zu werden. Wie oft und wie lange spiele ich? Wann spiele ich? Wie geht es mir während bzw. nach einem Spiel?

Anhand der Geschwister Elias und Elena gewinnen die Schüler*innen im Verlauf der Erzählung einen kleinen Einblick in das Gefühlsleben von Flüchtlingen, zumal die beiden Kinder ohne Eltern in Deutschland leben. Hier gilt es, die Situation in der Klasse im Blick zu haben. Gibt es dort ähnliche Schicksale? Mögen bzw. können die Schüler*innen über ihre Flucht erzählen?

Das von Alex Rühle geschriebene Buch „Traumspringer“ umfasst 249 Seiten. Gegliedert ist es in 31 Kapitel unterschiedlicher Länge, die inhaltlich gut verständlich sind und spannend aufeinander aufbauen.

Erzählt wird aus der Sicht des Protagonisten Leon in Ich-Form. Ort des Geschehens ist München sowie ein kleines Dorf in Ungarn.

Geeignet ist das Buch für Leser der 5. und 6. Klasse; sowohl Mädchen als auch Jungen werden sich mit den Handlungsträgern identifizieren können. Aufgrund der Verknüpfung von realen und fantastischen Erzählelementen werden Leseinteresse und Spannung erzeugt und wachgehalten.

Um das individuelle Lesetempo bzw. die Lesekompetenz aller Schüler*innen berücksichtigen zu können, sollte genügend Zeit für die Lektüre zur Verfügung stehen. Sollten sich während des Lesens Fragen ergeben, könnten die Schüler*innen sich diese notieren und vor der weiteren Erarbeitung des Buches in einer Klassen-Fragerunde klären lassen. Das könnte in kleinen Teil-Konferenzen oder auch in der Großgruppe geschehen.

Die Faszination von Computerspielen reflektieren

Erfahrungen und Empfindungen von Geflüchteten nachvollziehen können

Leseumfang und Struktur

Ich-Erzählung

Zielgruppe: Fünft- und Sechstklässler

Organisation des Leseprozesses




Generell wäre es wünschenswert, wenn der Einstieg in die Buchlektüre gemeinsam in der Schule erfolgte.

- a) Einerseits könnten sich die Schüler*innen über das Thema „Träume“ austauschen. Andererseits könnte dies auch mithilfe eines Schreibgesprächs („placemat“) geschehen, allerdings müssten sich die Schüler*innen hier auf 3-5 gemeinsame Stichpunkte/Leitbegriffe verständigen, die sie in die Mitte des Plakatbogens schreiben.
- b) Möglich wäre auch, über das Cover einzusteigen und Assoziationen in einem Blitzlicht zu sammeln.
- c) Alternativ könnte man den Schülern*innen auch nur den Titel mitteilen und sie äußern sich in einem Brainstorming dazu, ordnen ihre Gedanken dann in Form eines Clusters oder gestalten ein eigenes Cover.

Die Arbeitsaufgaben sind so gestellt, dass sie sowohl das sinnerfassende Lesen als auch produktionsorientierte, weiterführende Aufgaben implizieren.

Für die Dokumentation der Ergebnisse könnte eine Mappe angelegt werden, in der sich alle Arbeitsergebnisse befinden. Zudem ist es wichtig, dass sich die Schüler*innen im Plenum über signifikante und wichtige Textstellen, Wendepunkte, Figuren des Romans, erwartete Handlungsfolgen etc. austauschen.

Die Aufgaben sind in unterschiedlichen Sozialformen zu bearbeiten, die durch folgende Symbole gekennzeichnet sind:

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

L.4 Fächerübergreifende Aspekte

Deutschunterricht

- Charakterisierung einzelner Personen der Geschichte; Anwendung verschiedener Gedichtformen nach Besprechung ihres Bauplans
- Gedanken von Personen der Erzählung in lyrische Textformen ‚übersetzen‘
- Eine persönliche Stellungnahme (schriftlich/mündlich) zu den Ereignissen und zum Verhalten der literarischen Figuren textgebunden formulieren

Einstieg in die Buchlektüre

Anforderungen an das Leseverhalten

Sozialformen

Deutschunterricht

Sozialwissenschaften/Informatik

- PC-Spiele analysieren (Pro und Contra)
- medienanstalt-nrw.de => Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht

Kunst

- Traumwelten mit verschiedenen Techniken, Materialien in Szene setzen
- einen Maler und Teile seines Werkes kennenlernen (Salvador Dalí, René Magritte)

Religion/Ethik

- Regeln für ein soziales Miteinander (Empathie, Respekt, Vertrauen) entwickeln

Sozialwissenschaften /Informatik

Kunst

Religion/Ethik

Überblick der Aufgaben nach Methoden, Kompetenzen, Sozialform & Niveau

Lernbereich	fachliche Kompetenzen & Methoden	Beispiel	Niveaustufe	Sozialform	Seite
Umgang mit Texten: Lesen und produktives Schreiben	<ul style="list-style-type: none"> - zentrale Aussagen von Texten erschließen - eine persönliche Stellungnahme formulieren 	„Schau dir das Buch genau an.“	① ②	EA	12
	<ul style="list-style-type: none"> - zentrale Aussagen von Texten erfassen - Figuren aus literarischen Texten untersuchen - eigene Texte zu literarischen Vorgaben verfassen 	„Erstelle eine Charakteristik.“	① ③	PA/EA	13
Umgang mit Texten: Recherchieren	<ul style="list-style-type: none"> - zentrale Aussagen von Texten zusammenfassen - eine persönliche Stellungnahme formulieren - grundlegende Recherchestrategien funktional einsetzen 	„Lies genau und notiere.“ „Tauscht euch aus ...“ „Recherchiert ...“	① ③	EA/GA	14
Umgang mit Texten: schriftliche und mündliche Darstellungsformen	<ul style="list-style-type: none"> - Informationen aus Sachtexten aufeinander beziehen und vergleichen - Eigene Beobachtungen und Erfahrungen sprachlich angemessen darstellen - Eigene Texte verfassen 	„Markiere wichtige Schlüsselbegriffe.“ „Tauscht euch aus ...“ „Schreibe ein Akrostichon ...“	② ③	EA, GA	15
Umgang mit Medien	<ul style="list-style-type: none"> - Geschichten in schriftlicher Form erzählen - Eigene Texte verfassen - Digitale und nicht-digitale Medien zur Dokumentation einsetzen - Ein eigenes Urteil über einen Text begründen können 	„Schreibe deinen Traum auf!“ „Erfinde eine eigene Fantasiewelt.“ „Äußert eure Meinung ...“	① ③	EA, GA	16
	<ul style="list-style-type: none"> - Kernereignisse des Romans erschließen - Schlüsselereignisse in einer word-cloud darstellen 	„Sammelt wichtige Handlungereignisse ...“ „Entwickelt eine word-cloud zu den Kernereignissen der Geschichte.“	③ ③	EA/GA GA	17 17
Umgang mit Texten und digitalen Medien	<ul style="list-style-type: none"> - Verfassen eigener Texte - Grundlegende Recherchestrategien funktional einsetzen - Digitale und nicht-digitale Medien nutzen 	„Tragt alle Informationen zusammen.“ „Recherchiert ...“	① ③	GA	18

Textreflexion und -produktion	<ul style="list-style-type: none"> - Zentrale Aussagen von Texten erschließen - Verfassen eigener Texte - Eine persönliche Stellungnahme zum Verhalten von literarischen Figuren formulieren 	<ul style="list-style-type: none"> „Mache dir Notizen zu jeder Figur ...“ „Erstelle einen Steckbrief.“ „Wie beurteilt ihr ...?“ 	②③	EA, PA GA	19
	<ul style="list-style-type: none"> - Zentrale Aussagen zu einer Handlungsfigur zusammentragen - Eine Stellungnahme zum Verhalten von literarischen Figuren textgebunden formulieren 	<ul style="list-style-type: none"> „Schreibt auf, was ihr ...“ „Begründe, warum sich ...“ 	①	EA, GA	20
Umgang mit Texten/ Medien /mündliches Sprachhandeln	<ul style="list-style-type: none"> - Eine persönliche Stellungnahme zu Ereignissen/Verhalten von literarischen Figuren formulieren - Eigene Texte zu literarischen Texten verfassen - Nonverbale Mittel unterscheiden und einsetzen - Grundlegende Recherchestrategien funktional nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> „Wie fühlen sich ...?“ „Schreibe ein Rondell ...“ „Stellt Fluchtsituation als Standbild dar.“ „Recherchiert zum Thema ‚Flucht‘ ...“ 	② ③	GA EA	21
	<ul style="list-style-type: none"> - Zentrale Aussagen von Texten identifizieren - Eigene Texte verfassen 	<ul style="list-style-type: none"> „Notiere in einer Tabelle ...“ „Schreibe einen Brief, Mail ...“ 	① ③	EA, PA	22
	<ul style="list-style-type: none"> - Zentrale Aussagen von Texten identifizieren - Eine Gedichtform kennenlernen und erproben 	<ul style="list-style-type: none"> „Sammele Belege ...“ „Schreibe ein Akrostichon ...“ 	① ②	EA	23
	<ul style="list-style-type: none"> - Zentrale Aussagen von Texten identifizieren - Eine persönliche Stellungnahme zum Verhalten formulieren 	<ul style="list-style-type: none"> „Notiert alles ...“ „Versucht gemeinsam zu klären ...“ 	① ②	EA, GA	24
Umgang mit Texten/Szenische Interpretation	<ul style="list-style-type: none"> - Zentrale Aussagen von Texten ermitteln - Informationen aus Sachtexten entnehmen und mit dem literarischen Text vergleichen - Texte medial umformen 	<ul style="list-style-type: none"> „Wie verhalten sich ...?“ „Sammele Szenen aus dem Buch ...“ „Spielt folgende Szenen nach.“ 	① ③	EA, PA, GA	25
Umgang mit Texten /Sprachhandlungsstrategien erproben	<ul style="list-style-type: none"> - Eigene Erfahrungen sprachlich angemessen darstellen - Ein eigenes Urteil begründen 	<ul style="list-style-type: none"> „Erkläre deinen Begriff ...“ „Bewertet/Beurteilt ...“ 	②③	EA, GA	26
	<ul style="list-style-type: none"> - Zentrale Aussagen von Texten identifizieren - In literarischen Texten Figuren untersuchen 	<ul style="list-style-type: none"> „Welche Elemente ...“ „Was passiert ...?“ „Was wäre ...?“ 	②③	GA	27

	<ul style="list-style-type: none"> - Zentrale Aussagen von Texten identifizieren - Eine persönliche Stellungnahme zum Verhalten von literarischen Figuren formulieren - eigene Erfahrungen und Beobachtungen anderen gegenüber sprachlich angemessen darstellen 	<p>„Wie verhalten sich ...?“</p> <p>„Sprecht darüber, ob sich die Spieler ...?“</p> <p>„Diskutiert in der Klasse ...“</p>	<p>①</p> <p>③</p>	GA	28
Umgang mit Texten und digitalen Medien	<ul style="list-style-type: none"> - Digitale und nicht-digitale Medien zur Dokumentation von Arbeitsergebnissen einsetzen - Informationen und Daten aus Printmedien/digitalen Medien gezielt auswerten - Zu strittigen Fragen aus dem eigenen Erfahrungsbereich eigene Standpunkte begründen 	<p>„Beantworte die Fragen (Fragebogen) ...“</p> <p>„Gestaltet ein Infoplakat ...“</p> <p>„Diskutiert im Plenum ...“</p>	<p>②</p> <p>③</p>	EA, GA	29
	<ul style="list-style-type: none"> - Zentrale Aussagen von Texten erfassen - Eigene Texte zu literarischen Texten verfassen 	<p>„Worin sieht Leon die letzte Chance?“</p> <p>„Schreibe eine Nacherzählung, einen Bericht ...“</p>	<p>②</p> <p>③</p>	EA, PA, GA	30
	<ul style="list-style-type: none"> - Ein eigenes Urteil über einen Text begründen und in kommunikativen Zusammenhängen erläutern 	<p>„Schreibe eine Rezension.“</p>	<p>③</p>	EA	31

Schülerteil

AB 1 Titel, Cover, Rückseitentext

Schau dir das Buch genau an.



Der Titel: Welche Vorstellungen verbindest du mit dem Titel „Traumspringer“?
Was könnte Inhalt der Geschichte sein?

Das Cover: Betrachte jetzt das Cover und beschreibe, was du darauf siehst.
Gibt dir das Cover Hinweise auf das Handlungsgeschehen?

Rückseitentext: Welche Aussagen machen dich neugierig auf den Inhalt des Buches? Schreibe sie auf.



Welche der drei Informationsquellen spricht dich besonders an? Begründe deine Meinung.



Titel, Cover und Rückseitentext wollen nicht nur über die Handlung des Buches informieren,
sondern auch Leser*innen zum Kauf des Buches anregen. Wie gelingt das bei diesem Cover?



Überlege dir nach Abschluss der Lektüre ein eigenes Cover für das Buch.
Du kannst verschiedene Gestaltungstechniken anwenden bzw. kombinieren.

AB 2 Der Protagonist des Buches

LEON ist die Hauptperson des Buches.



Fertigt nach eurer Lektüre in Partnerarbeit oder in einer Dreiergruppe eine Mind-Map auf einem Extra-Blatt an. Überlegt, was ihr über Leon erfahren habt. Nutzt dazu die folgenden Gliederungspunkte:



Notiert euch auch die entsprechenden Seitenzahlen, auf der ihr die Information gefunden habt, um eure Aussagen belegen zu können.



Erarbeite nun auf Grundlage der Mind-Map eine Charakterisierung des Protagonisten.

Am Schluss kannst du die Bedeutung der Person für den Roman erklären und eine Bewertung anfügen.

Was hältst du von Leon?

Begründe deine Meinung.

Im Roman gibt es neben Leon weitere Handlungsfiguren: Max, Nina, Elias, Elena, Herr Pallenberg, Robert ...

- Schreibe alle Namen auf farbige Kärtchen und setze sie in einem Pfeildiagramm zueinander in Beziehung. Verwende dazu ein Extra-Blatt.
- Führe diese Aufgabe zu Beginn und am Ende des Buches aus.
- Welche Beziehungen haben sich verändert? Gruppiere die Personen entsprechend.

AB 3 Leon, der Traumspringer

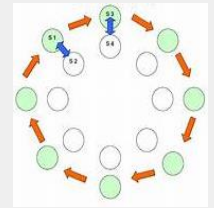
Leon ist ein Träumer, doch nicht nur das, er ist ein Traumspringer (S. 74).



Recherchiert im Internet über die METHODE KUGELLAGER.

Tauscht euch nun mithilfe dieser Methode über die Frage aus:

Was denken Erwachsene über einen Menschen, den sie als TRÄUMER bezeichnen?



Lies unter den angegebenen Textstellen nach, was die genannten Personen über Leons Träumereien denken.

Herr Pallenberg (S. 9, 13) _____

Sein Vater (S. 24, 60) _____

Seine Mutter (S. 23) _____



Seit der 5. Klasse (S. 27/28) träumt Leon oft denselben Traum.

Beschreibe diesen Traum in wenigen Sätzen. Vergleiche mit deinem Sitznachbarn.



Leons Vater bezeichnet Leon als Traumtänzer (S. 24), Morpheus nennt ihn einen Traumspringer (S. 74). Arbeitet in einer Dreiergruppe zusammen und überlegt euch Verhaltensweisen eines Traumtänzers und eines Traumspringers.

Tipp: Notiert die Merkmale in einer Tabelle, um Gegensätze oder Gemeinsamkeiten besser vergleichen zu können.



Finde auch heraus, was ein Traumfänger ist.

AB 4 Rund um den Traum



Sprecht in einer Dreiergruppe über das Thema „Träume“. Verwendet dazu die Methode „Assoziationsstern“. Zeichnet einen mehrzackigen Stern auf ein Blatt. Ein Protokollant schreibt dabei eure stichwortartigen Ideen zum Thema „Traum“ an die Zacken des Sterns. Benutzt deshalb nur kurze Begriffe. Jeder kann sich mehrfach äußern. Rückfragen, Kritik oder Kommentare sind nicht erlaubt.



Lies nun den Sachtext sowie eine Definition aus einem Lexikon. Markiere wichtige Schlüsselbegriffe.

Träume haben etwas mit unserem alltäglichen Leben zu tun, mit den Erfahrungen, die wir machen, aber auch mit unseren Wünschen. Es gibt schöne Träume mit fröhlichen und hoffnungsvollen Erlebnissen, aber auch Alpträume, in denen Bedrohung, Angst, Verfolgung, Krankheit, Verlust und Ähnliches ‚erlebt werden‘. An Alpträume oder Träume mit furchterregendem Inhalt kann man sich oft noch am nächsten Tag erinnern, wohingegen die schönen Träume meist schnell wieder vergessen werden. Manche Traum Inhalte können auch äußerst skurril wirken, unlogisch und unsinnig sein.

Einige Forscher denken, dass in den Traumphasen Gedächtnisinhalte abgespeichert werden und neue Nervenverbindungen konstruiert werden. Wenn die Schlafphasen, in denen man träumt, immer wieder verhindert werden, kann dies bis zu psychischen Störungen führen.

Traum: im Schlaf erlebte Fantasiebilder, Traum Inhalte bestehen aus Wahrnehmungen und aus erinnerten Ereignissen, den wesentlichen Anteil haben Darstellungen von Gefühlszuständen, Wünschen und Ängsten.

(Lit.: Neues Großes Lexikon, A bis Z, Sonderausgabe, Neckarsulm, Seite: 837)



Warum sind Träume für uns Menschen wichtig? Lest auf Seite 162 im Buch nach, was Morpheus darüber sagt.



Schreibe nun auf ein Extra-Blatt ein Akrostichon zum Begriff „Träume“.
Stellt eure Ergebnisse anschließend der Klasse vor.

W	_____
A	_____
S	_____
I	_____
S	_____
T	_____
E	_____
I	_____
N	_____
T	_____
R	_____
A	_____
U	_____
M	_____

Ein **Akrostichon** ist eine Gedichtform, bei der die Anfangsbuchstaben eines Wortes oder Satzes dazu anregen, das vorhandene Wissen zu einem Thema durch zugeordnete Begriffe zu verdeutlichen.

AB 5 Träume, Reich der Fantasie

Computerfirmen verdienen mit imaginären Welten. Menschen entwickeln oder besitzen Fantasie, mehr als sie denken.

„Träume sind das Schönste, was die meisten von euch in ihrem ganzen Leben zustande bringen. Und das jede Nacht. Aber am Morgen – vergessen und weg.“ (S. 112, eine der drei Schwestern)

„Nachts seid ihr so klug, nachts erschafft jeder von euch nie dagewesene eigene Welten, nachts habt ihr unendlich viel Fantasie. Und morgens, wenn ihr aufwacht, vergesst ihr das alles und schlüpft in euer langweiliges, dummes, rechthaberisches Leben.“ (S. 223, Krato)



Kannst du dich an einen deiner letzten Träume erinnern? Schreibe deinen Traum auf ein Extra-Blatt. Du kannst ihn auch über eine entsprechende Zeichnung visualisieren. Präsentiert eure Träume an einer Traumwand.



Erfinde eine eigene Fantasiewelt. Beschreibe sie wahlweise:

- In einem Gedicht (Elfchen, Haiku, Rondell ...).
- In einer Geschichte.
- Gestalte sie als Bild, Collage ...
- Setze sie in ein szenisches Spiel um.



Lest die folgenden Zitate. Entscheidet euch in der Kleingruppe, über welches Zitat ihr euch zuerst austauschen wollt. Was sagt euch das Zitat? Findet ihr anschauliche Beispiele aus dem alltäglichen Leben? Stimmt ihr dem Zitat zu oder nicht? Äußert eure Meinung und begründet diese.

Träume sind Brücken zwischen Himmel und Erde.

(Andreas Tenzer)

Ein Traum ist unerlässlich, wenn man die Zukunft gestalten will.

(Victor Hugo)

Die im Wachen träumen, haben Kenntnis von tausend Dingen, die jenen entgehen, die nur im Schlaf träumen.

(Wols, Maler und Fotograf)

Das Leben wäre unerträglich, wenn wir nie träumten.

(Anatole France)

Träume sind Schäume!

(Redewendung)

AB 6 Der Traumspringer: Zentrale Handlungseignisse

Im Roman geht es um viele einzelne Handlungseignisse, die untereinander verbunden sind. Erschließt euch die drei Kernthemen des Buches.

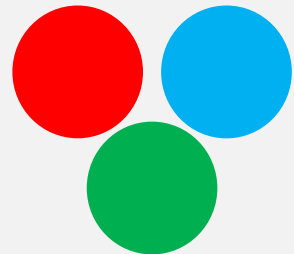


1. Bildet Dreiergruppen. Schneidet zunächst aus drei DIN A3-Blättern jeweils einen großen Kreis aus.

Kennzeichnet die Kreise in unterschiedlichen Farben.

Beschriftet sie anschließend in folgender Weise:

- Auftrag und Aufgaben des Traumspringers
- Das Computer-Spiel mit den gestohlenen Träumen
- Krato und die gefangenen Träumer



2. Bereitet jetzt aus 3 DIN A4-Blättern jeweils 8 kleine Notizzettel vor. Erstellt zu jedem Kernthema einen Assoziationspool mit Detail-Ereignissen, die mit dem Thema in Verbindung stehen. Schreibt sie in verkürzter Form auf die Notizzettel (6-8 Zettel pro Themenpunkt) und legt sie auf den betreffenden Kreis. Ihr könnt die Aufgabe als Gruppe oder zusammen mit einem Partner ausführen.



3. Markiert die zentralen Schlüsselbegriffe auf euren Zetteln.

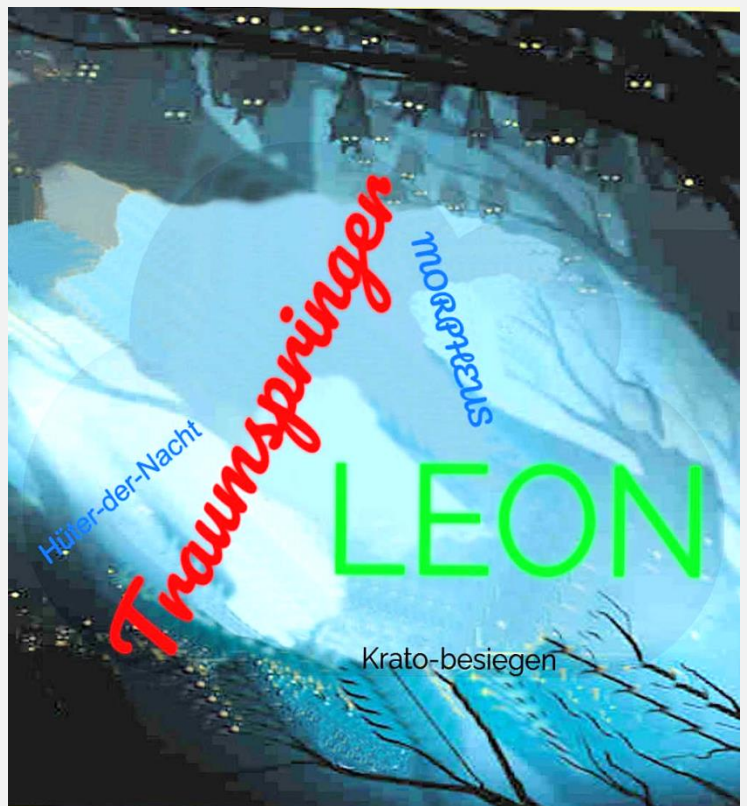
Gestaltet in Einzelarbeit aus den Schlüsselbegriffen eines Kernthemas eine „Wortwolke“.

Informiert euch im Internet unter:

www.wortwolke.com

In die Wortwolke könnt ihr eure Begriffe einsetzen, zudem könnt ihr die Bedeutung für den Roman anhand der Schriftgröße gewichten, unterschiedliche Farben auswählen sowie durch Wortwiederholungen Aufmerksamkeitspunkte schaffen.

Die „word cloud“ könnt ihr sowohl am Computer entwickeln und ausdrucken als auch als grafische Schriftgestaltung mit Papier und Farbstiften vornehmen.



4. Präsentiert eure Wortwolken an Stellwänden oder hinterlegt sie in einem Padlet oder Klassenordner zum Roman „Traumspringer“.

AB 7 Griechische Mythologie


Im Roman begegnet Leon zunächst MORPHEUS. Später folgen weitere Gestalten aus der griechischen Mythologie.

Wie sieht Leons erste Begegnung mit Morpheus aus? (S. 7/9/18/19/29)



Entscheidet euch in einer Dreiergruppe für eine Gestalt aus der griechischen Mythologie, die im Roman vorkommt (s. u.). Tragt alle Informationen aus dem Buch zusammen. Recherchiert außerdem im Internet (Figuren-Darstellungen in der Kunst) und sammelt weitere Hinweise. Überlegt euch anschließend, auf welche Art und Weise ihr die jeweilige Person/das jeweilige Tier präsentieren wollt. Ihr könnt einen Kurzfilm drehen (eine Person schlüpft in die jeweilige Rolle und erzählt von sich) oder ihr gestaltet ein Plakat oder ihr erstellt ein digitales Buch mithilfe des Book Creator.

Tip: Ihr solltet die aufgelisteten Figuren so aufteilen, dass sie alle in der Klasse bearbeitet werden.

MORPHEUS	Aussehen: S. 29/30/221/233 Aufgaben: S. 74/94 Alter: S. 66 Grund für Leons Hilfe: S. 90/94/95 Besonderheiten: S. 18/40/232/247 Umfeld (Tiere/Personen): S. 92
OMBRA: S. 28/65/92/94	
LETHE: S. 94/163	
DREI SCHWESTERN: S. 108-114/163	
KERBERUS: S. 7/45/61/62/63	

Tip für die Recherche im Internet: Die drei Schwestern findet ihr auch unter „die Grauen“ bzw. „Graien“. Bezüglich Morpheus solltet ihr euch den Morpheus-Mythos näher ansehen.

AB 8 Krato

KRATO ist Morpheus' und Ombras Bruder.



Erstelle mit einem Partner einen kleinen Steckbrief zu Krato (frühere Taten, Aufgaben, Verhalten, Charakter, Aussehen, seine Vorhaben).

Tipp: Lest auf diesen Seiten nach: 94-96/114/127/131/154/155/162/220/221.

Präsentiert eure Steckbriefe in der Klasse und tauscht euch über die Figur des Krato aus. Wie beurteilt ihr ihn und sein Verhalten? Ist euch diese Figur sympathisch oder eher weniger? Begründet stets eure Meinung.

Denkt auch über die Frage nach, ob nicht evtl. in jedem von uns ein kleiner Krato steckt auf der Suche nach Anerkennung, Erfolg, Gewinn. Diskutiert im Klassengespräch eure Meinungen dazu.



In Ungarn betreibt Krato eine geheime Fabrik mit riesigen Hallen. Bearbeite die folgenden Aufgaben zunächst allein. Mache dir Notizen zu jeder Aufgabe. Beschreibe, wie es in Kratos geheimer Fabrik aussieht.

Erkläre, wie Krato und seine Helfer vorgehen, um die Träume der Menschen abzapfen zu können.

Begründe, warum sich Kratos Halle in einer idealen Gegend befindet.

Nur ein Bewohner, Bela Nagy, ist in Almodozasvarosa geblieben. Was mögen seine Gründe dafür gewesen sein?



Tauscht euch nun mithilfe der METHODE MARKTPLATZ über eure Antworten auf dem Notizzettel aus.

Auf ein Zeichen eures Lehrers/eurer Lehrerin geht ihr mit eurem Notizzettel durch die Klasse, den Flur oder die Eingangshalle eurer Schule. Sobald ein akustisches Signal ertönt, trefft ihr euch mit einem Mitschüler/einer Mitschülerin zur ersten Frage, danach mit einer anderen Person für die zweite Frage usw. Wichtig ist, dass ihr nach jeder Frage den Gesprächspartner/die Gesprächspartnerin wechselt und eure Antworten ergänzt. Nachdem alle Fragen im Partneraustausch bearbeitet wurden, sprecht ihr zusammenfassend im Plenum über eure Erkenntnisse.

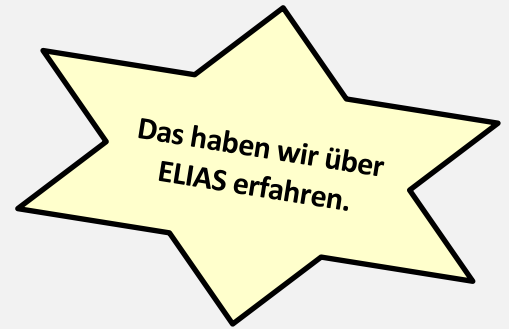


AB 9 Elias

ELIAS ist neu in Leons Klasse.



Arbeite mit einem Partner zusammen. Schreibt auf, was ihr über Elias im Roman erfahren habt. Gebt auch die Seitenzahlen an, um eure Aussagen zu belegen. Nutzt dazu einen Ideenstern. Zeichnet ihn vergrößert auf ein Extra-Blatt.



Beantworte folgende Fragen zunächst für dich allein. Anschließend suchst du dir eine/n Partner*in und ihr besprecht eure Antworten. Tauscht euch danach mit einem weiteren Team aus. Wie nehmen die Mitschüler Elias wahr? Wie reagieren sie auf sein Auftreten?

Begründe, warum sich Elias so verhält.

Was wäre, wenn er sich von Beginn an offener gegenüber der Klasse gezeigt hätte?

Woran wird deutlich, dass Elias in Leon einen wahren Freund gefunden hat, obwohl er anfangs eher abweisend ihm gegenüber war?

Vergleiche Elias' Verhaltensveränderungen, seit Elena wieder bei ihm ist, mit der anfänglichen Situation.

Getrennt von Elena	Nach Elenas Befreiung

AB 10 Flüchtlinge: Elena und Elias



Elena und Elias sind Flüchtlinge aus Tschetschenien. Wie fühlen sich die beiden in einem ihnen unbekanntem Land?

Schreibt dazu jeden der folgenden Halbsätze auf ein großes Plakat und hängt diese in den vier Ecken des Klassenraums auf. Ergänzt die Sätze durch entsprechende Informationen aus dem Buch, anschließend im Plenum durch eure Leseindrücke.

Ich habe Angst, ...
Ich hoffe darauf, ...
Ich wünsche mir, ...
Ich habe im Alltag Probleme ...



Recherchiert zunächst in Dreier- oder Vierergruppen zum Thema „Flucht – Flüchtlinge“. Teilt die Recherche-Fragen untereinander auf.

- Woher kommen die Menschen?
- Welche Gefahren erleben sie?
- Welche Fluchtrouten nehmen sie?
- Welche Hindernisse, Probleme und Schwierigkeiten stellen sich ihnen in den Weg (während der Flucht bzw. im aufnehmenden Land)?
- Warum verlassen sie ihre Heimatländer?
- Wie geht es für sie weiter, wenn sie beispielsweise in Deutschland angekommen sind?

Formuliert anschließend einen gemeinsamen Text.



Immer wieder durchleben Elena und Elias in einem Alptraum ihre Flucht.

„Auf den beiden Bildschirmen sah man einen engen Gang in einem Zug. Einmal war es Elena, die panisch auf der Flucht war, und auf dem anderen rannte Elias denselben dunklen Gang runter und drehte sich nach seinen Verfolgern um. Beide hatten Todesangst im Blick. Und sie riefen einander quer über die beiden Bildschirme zu:

»Elena!« »Ja, ich bin hier. Sie kommen.«

»Pass auf!«, schrie Elias.

Im selben Moment hörte man einen Schuss und Elena fiel, während sich ihr Rücken rot färbte.“
(S. 227/228)

Welche vermutlich erlebten Erfahrungen wirken im Alptraum der beiden Geschwister zusätzlich verstärkend zusammen?

Sprecht auch darüber, was es für Elias und Elena bedeutet, wenn sie ihre Ängste während der Flucht immer wieder aufs Neue im Traum erleben.

Was denkt ihr: Lassen sich solche Traumbilder positiv verändern? Wodurch?

AB 11 Außenseiter

Elias und auch Leon sind in der Klasse Außenseiter.



Vervollständige dazu den Halbsatz: „Als Außenseiter bezeichnet man Menschen, die ...“



Lies nun in einem Lexikon nach, welche Definition du dort findest.
Gib zudem an, wo du recherchiert hast (Printmedium, Digitalmedium).



Notiere in einer Tabelle, warum sich die beiden, Elias und Leon, in einer Außenseiterposition befinden. Ergänze deine Hinweise durch entsprechende Zitate aus dem Buch mit Angabe der Seitenzahl. Vergleiche anschließend mit einem Partner.

Elias befindet sich in der Außenseiterrolle, weil ...	Leon befindet sich in der Außenseiterrolle, weil ...

Frage: Worin unterscheiden sich die beiden dennoch in ihrer Rolle?

Leon gehört zwar zu einer Gruppe um Max, Robert und Nina. Trotzdem ist er nicht wirklich integriert. Gefühlsmäßig grenzt er sich zudem von den Äußerungen ab, die Max und Robert über Elias abgeben. Woran wird das deutlich? Notiert Hinweise aus dem Buch.




Schreibe mit einem Partner einen Brief, eine E-Mail oder eine WhatsApp an Elias oder Leon. Versuche die gewählte Person dazu anzuregen, wie sie sich aus ihrer Außenseiterrolle befreien kann.





Diskutiert darüber, ob es nur an Leon bzw. Elias liegt, etwas zu ändern. Was könnte innerhalb der Klasse geschehen? Welche Aktivitäten könnten entwickelt werden, um den Zusammenhalt zu stärken?

AB 12 Nina

NINA ist in Leons Klasse.

 Leon mag Nina. Richtiger noch: Er schwärmt für sie. Suche auf den angegebenen Seiten Textaussagen zusammen, die das deutlich machen. Seite: 25/26/79/80/104/174ff./237/239/242/243

 Gegen Ende des Buches wird deutlich, dass auch Nina Leon mag (S. 243).
Welcher Traum schwirrt Nina im Kopf herum?

 Schreibe ein GEFÜHLSGEDICHT ausgehend von Ninas Bemerkung „traumhaft“ (S. 243).

Gefühlsgedicht

Traumhaft ist es, dass Nina mich mag.

Traumhaft ist es, ...

Ein Gefühlsgedicht besteht aus mindestens 6 Zeilen, wobei jede Zeile mit dem gewählten Gefühlswort beginnt. Die einzelnen Aussagen sollten sich dabei auf bestimmte Wahrnehmungseindrücke beziehen (sehen, hören, fühlen, riechen ...)

AB 13 Max

MAX geht in Leons Klasse.



Notiere, was du über Max erfahren hast (Verhalten, Charaktereigenschaften, Vorlieben, soziales Umfeld ...). Schau dir im Internet unter dem Stichwort „Mindmap erstellen“ verschiedene Vorlagen an. Welche eignet sich für deine Gliederungspunkte? Übertrage deine Mindmap-Vorlage auf ein DIN A3-Blatt.

Auf den folgenden Seiten findest du Hinweise zu Max: S. 8/10/11/52/53/78/98/148/150/151/245.



Was hält Leon von Max? (S. 9/26/47). Wie schätzt du Max ein? Begründe deine Meinung.



Wie reagiert Max, als Leon ihn auf seinen Traum anspricht (S. 104)?
Finde passende Ausdrücke für Max' Reaktion. Vergleiche mit einem Partner.



Wie beeinflusst Max sein Umfeld, um seine Position in der Klasse weiterhin durchzusetzen?
(**Tipp:** Denke an seine Mitschüler, besonders an Robert.)



Versucht gemeinsam zu klären, warum die anderen Jugendlichen durch ihr Verhalten Max' Position in der Klasse stärken.

AB 14 Mobbing

Max stichelt immer wieder gegen Elias.



Lies zunächst den folgenden Infotext über Mobbing.

Das Wort „Mobbing“ kommt aus dem Englischen von „to mob“, was so viel wie „anpöbeln“, „angreifen“, „bedrängen“, „über jmd. herfallen“ bedeutet. Körperlich oder psychisch Stärkere quälen und ärgern Schwächere. Dies passiert nicht nur einmal, sondern wiederholt und über einen längeren Zeitraum hinweg. Derartige Handlungen können sehr unterschiedlich sein. Manche drohen, verspotten oder beschimpfen das Opfer oder schlagen, schubsen, treten, kneifen oder hindern es daran, wegzulaufen. Mobbing zeigt sich z. B. auch durch Grimassen schneiden, über jmd. übel reden, ihm den Rücken zuwenden oder ihn durch negative Gesten abwerten. Die Opfer sind im Allgemeinen ängstlich und unsicher, sensibel, schüchtern, zurückhaltend und schweigsam. Sie wagen es nicht, gegen die Angriffe/die Hänseleien vorzugehen. Die Täter wollen gern andere beherrschen, sie treten meist sehr selbstbewusst auf und können berechtigte Kritik der Erwachsenen nur schwer akzeptieren. Während sie häufig keine Folgen auf ihr Handeln erleben, sieht das beim Opfer ganz anders aus. Mobbingopfer verlassen bzw. wechseln oft die Schule, sie werden immer ängstlicher, nervöser und misstrauischer. Sie haben Schwierigkeiten, sich zu konzentrieren und ziehen sich häufig immer mehr aus Außenkontakten zurück.

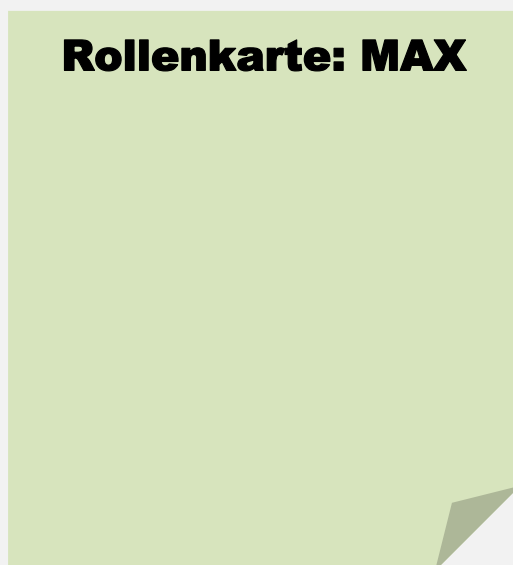


Samle mit einem Partner Szenen aus dem Buch, die einige Aussagen aus dem Infotext belegen.



Wie verhalten sich die beteiligten Jugendlichen (S. 78/100/245)?

- Wie setzt sich Elias letztendlich gegenüber Max zur Wehr?
Welche Handlungsmöglichkeiten hätte Elias noch gehabt?
- Spielt folgende Szenen nach (S. 245 oder 78/79). Jeder sucht sich eine Rolle aus und markiert im Text Infos über die Figur (Elias, Max, weitere Mitschüler). Überlegt auch, welche Gedanken und Gefühle die Figuren bewegen. Schreibt anschließend für jede Figur eine Rollenkarte.
- Spielt nun die ausgewählte Szene. Nach dem Spiel befragen die Zuschauer die Darsteller*innen: Welche Verhaltensweisen der Figur wolltet ihr beim Spiel zum Ausdruck bringen? Wie habt ihr euch bei der Darstellung gefühlt?



AB 15 Freundschaft

„Freundschaft ist eine Tür zwischen zwei Menschen. Sie kann manchmal knarren, sie kann klemmen, aber sie ist nie verschlossen.“ (Balthasar Gracián Morales)



Ergänze für dich den Halbsatz: Ein Freund ist für mich jemand, der ... _____



Die Aussagen der folgenden Tabelle stehen auf kleinen Zetteln, die an der Tafel/Klassenwand hängen. Jeder wählt einen Zettel aus und macht sich dazu Notizen.

Im Kreisgespräch oder in Sechsergruppen beginnt der erste Schüler/die erste Schülerin zu erklären, was ihr gewählter Begriff für ihn/sie mit Freundschaft zu tun hat. Nach dem Schneeballsystem macht der Nächste weiter, wenn er/sie meint, dass sein/ihr Begriff zum vorhergehenden passt. Dies geht so lange, bis alle Begriffe erläutert wurden. Anschließend werden die Aussagen wieder an die Tafel/Klassenwand geheftet.

mutig ist		gleiche Interessen hat wie ich	gut zuhören kann	gemeinsame Unternehmungen mag
Geheimnisse bewahren kann	kompromissbereit ist	ehrlich ist	sich durchsetzen kann	sagt, was er/sie denkt
sich Zeit für mich nimmt	beliebt ist	sich fair verhält	zuverlässig ist	sich für Personen und Dinge verantwortlich fühlt
tolerant ist	Humor hat	viele Freunde hat	einfühlsam ist	coole Klamotten trägt
mich so nimmt, wie ich bin	bewundert wird	Ungerechtigkeiten nicht leiden kann	in Notlagen hilft	aufmerksam ist



Bewertet nun die einzelnen Aussagen; dazu erhält jeder drei Klebepunkte. Diese werden nach persönlicher Einschätzung auf die Begriffe verteilt. Danach könnt ihr eure Bepunktung auswerten.

Welche Eigenschaften sind aus eurer Sicht sehr wichtig, wichtig bzw. wurden gar nicht bewertet?
Welche Erklärungen gibt es dafür?



Beurteilt die Qualität der unterschiedlichen Beziehungen von Leon/Nina, Leon/Elias, Leon/Max/Robert, Leon/Morpheus.

Welche sind echte Freundschaften zu nennen? Welche sind eher zweckgebunden?
Begründet eure Meinung.

AB 16 Fiktion und Realität

In der Erzählung greifen Realität und Fiktion ineinander.



Überlegt in einer Dreier- oder Vierergruppe: Welche Elemente aus der Wirklichkeit (Realität) tauchen im Traum (Fiktion) wieder auf? Was hat sich dabei jeweils verändert? Enthalten Traumelemente umgekehrt ebenso Elemente aus der Wirklichkeit?

Füllt die folgende Tabelle aus und vergleicht im Plenum mit anderen Gruppen.

Realität	Fiktion
S. 77	S. 72 „Max schlendert mit seinem Handy durch den Wald und spielt“
S. 104	S. 73 „Sag ihr bloß nicht, dass ich spiele“, zischte er.
S. 137	S. 85 „Die Frau zeigte immer auf die eklige Brühe in dem Teller, und das Mädchen schüttelte den Kopf.“
S. 206	S. 86 „Der Mann nahm die Kabel, an deren Ende Saugnäpfe saßen und fing an, sie dem Mädchen einzeln am Kopf zu befestigen.“
S. 181	S. 174ff. Traum im Zug: Nina und der Angriff der Fledermäuse
S. 8 Klassenraum, morgens während des Unterrichts; Auf der Tafel stehen Formeln	S. 29ff.
S. 58	S. 35/36 Der Nachrichtensprecher las aus dem hellen Fernseher seine Nachrichten ins Dunkel unseres Wohnzimmers. Gerade erzählte er was von Menschen, die spurlos verschwunden waren. Überall in Europa.



Was passiert, wenn Leon selbst im Spiel ist (z. B. S. 72, 233)? Verändern sich Situationen in der Realität? Tauscht euch dazu im Plenum aus.



Was wäre, wenn Leon die Träume anderer beeinflussen könnte?

AB 17 Das Spiel

„Sie werden nicht mehr wissen, wo die Wirklichkeit aufhört und das Spiel anfängt.“ (S. 152)

Es gibt unterschiedliche Spielgenres, die für verschiedene elektronische Medien (Computer, Tablet, Handy, Smartphone/Spielekonsole) gedacht sind. Im Roman geht es um „DAS SPIEL“, das Menschen unterschiedlichen Alters für sich zu begeistern weiß.



Wie verhalten sich die Spieler von „DAS SPIEL“? Welche Reaktionen zeigen sie? Welche Wirkung hat häufiges Spielen? Fülle zunächst die Tabelle allein aus und vergleiche anschließend mit einer Dreiergruppe.

	Verhalten/Reaktionen während des Spiels	Verhalten, wenn die Person massiv gestört oder das Spiel beendet wird.	Wie reagiert das Umfeld auf das Spielverhalten?
Max	S. 8/52-56/98/101	S. 8/52-56/102	S. 8/102
Robert	S. 101	S. 102/103	S. 102
Leons Vater	S. 104/122	S. 123	S. 123
Gäste bei der Präsentation: Meinung zum Spiel (S. 149) Reaktionen nach dem Glücksmoment (S. 154)			



Diskutiert in der Klasse darüber, was die Folgen eines übermäßigen Spielekonsums sind oder sein können. Ihr könntet dazu auch einen Arzt oder Psychologen einladen.

Sprecht auch darüber, ob sich die Spieler in ihre Spielfiguren gefühlsmäßig hineinversetzen können (Max in Antec/Robert in Avatar Enno). Wie empfinden sie DAS SPIEL? Was macht DAS SPIEL mit ihnen und hat es Auswirkungen auf die Realität?

Tip: Wie verhält sich Max während des Spiels? Was übernimmt er in der Realität in Bezug auf Elias aus seiner Klasse?

AB 18 Digitale Spiele



Beantworte die Fragen zunächst für dich. Um ein breites Stimmungsbild zu erhalten, verteilt die Fragebogen in unterschiedlichen Klassen/bei Bekannten/Nachbarn und Freunden. Wertet anschließend eure Umfrage aus! Gibt es Gemeinsamkeiten/Unterschiede bzgl. der Altersgruppen /Geschlechter? Gibt es bevorzugte Spiele?

Spielst du digitale Spiele? Wenn ja, welche Spiele spielst du gern am PC/Tablet/Smartphone?

Warum spielst du? _____

Wie lange und wie oft spielst du? _____

Worum geht es bei deinen Spielen? _____

Was gefällt dir bzw. gefällt dir nicht daran? _____

Spielst du allein oder mit anderen? _____

Wie fühlst du dich während des Spiels? Verändern sich deine Gefühle über die Dauer des Spiels?

Kannst du ein Spiel empfehlen? _____



Diskutiert im Plenum, wie ihr zu Computerspielen steht. Sammelt zuvor Pro- und Contra-Argumente zu Computerspielen.



Was unternehmen Firmen, um Kunden für ihre Spiele zu gewinnen bzw. sie als Kunden zu halten? Die fiktive Figur des Krato kann dazu einige Hinweise geben. Tipp: S. 53/54/224ff./152. Tragt eure Ideen in einem Brainstorming zusammen.



Gestaltet nun in einer Viergruppe ein Infoplatat für Jugendliche eurer Altersgruppe zum Thema „Digitale Spiele“. Diese Links können euch bestimmt nützlich sein:

- www.klicksafe.de
- www.spielbar.de
- www.medienscouts-nrw.de
- www.onlinesucht-ambulanz.de

AB 19 Ende mit Knalleffekt

Leon bekommt von Morpheus das Lederarmband, um Krato zu besiegen.



Worin sieht Leon die letzte Chance?



Schreibe eine Nacherzählung des Ereignisses entweder

- a) aus Ninas Sicht
- b) aus Elias' Sicht
- c) aus Kratos Sicht
- d) aus Sicht einer der schwarzen Frauen



Schreibe einen kurzen Zeitungsbericht über das explosive Ende von Kratos Firma. Denke dabei auch an die W-Fragen: Was? Wann? Wer? Wo? Wie? Zeugen?

Überlege dir anschließend eine passende Überschrift.

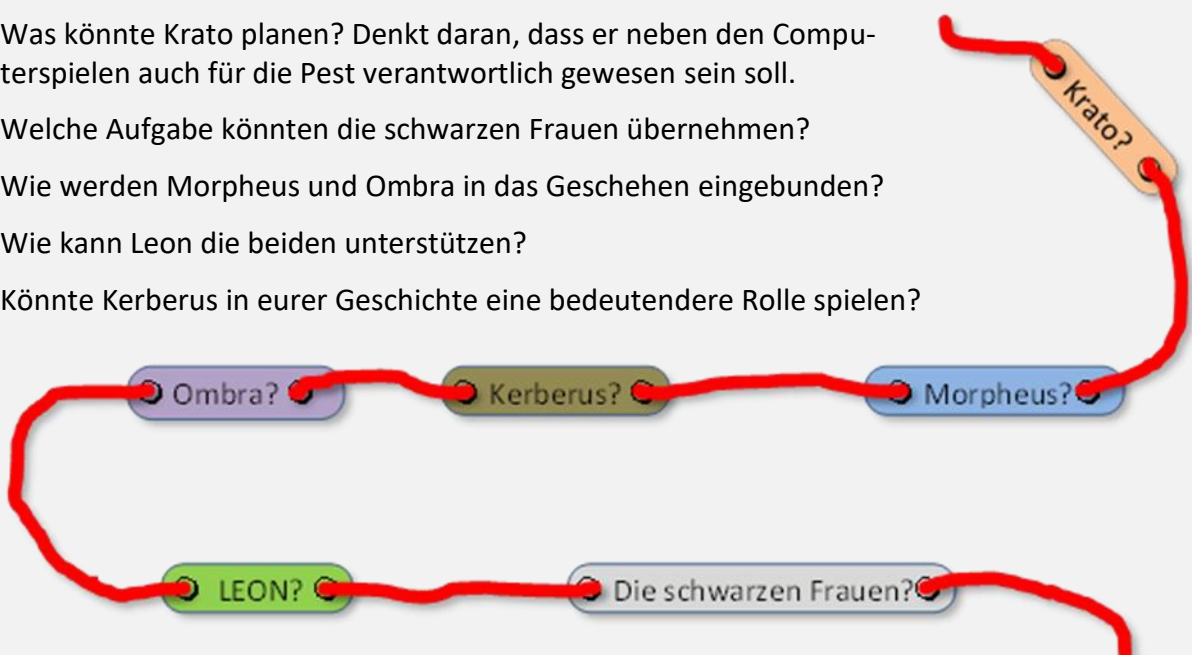


Das Spiel ist aus (S. 240). Erkläre die Doppeldeutigkeit dieser Redewendung.



„Mach's gut, Leon. Danke für deine Hilfe. Wenn ich dich brauche, werd ich dich rufen. Ich fürchte, das wird schon bald sein. Wahrscheinlich war das hier erst der Anfang.“ (S. 249)

- Morpheus befürchtet, dass Krato in naher Zukunft etwas Neues planen könnte.
- Schreibe mit einem Partner eine mögliche Fortsetzung der Geschichte. Sammelt zunächst passende Themen, entscheidet euch dann für eines und stattet eure Geschichte mit fantasiereichen Details aus.
- Was könnte Krato planen? Denkt daran, dass er neben den Computerspielen auch für die Pest verantwortlich gewesen sein soll.
- Welche Aufgabe könnten die schwarzen Frauen übernehmen?
- Wie werden Morpheus und Ombra in das Geschehen eingebunden?
- Wie kann Leon die beiden unterstützen?
- Könnte Kerberus in eurer Geschichte eine bedeutendere Rolle spielen?



AB 20 Buchrezension



Schreibe eine Rezension (Besprechung) zum Roman „Traumspringer“.

Diese Rezension kannst du an einer Stellwand in der Klasse/in der Schule aufhängen, so können deine Mitschüler*innen bzw. andere Schüler*innen sie ebenfalls lesen.

Für deine **Rezension** solltest du beachten:

- Nenne Autor, Titel, Art der Erzählung (Genre), Seitenzahl und Verlag.
- Fertige eine aussagefähige Inhaltsangabe an, die Leseinteresse schafft, aber nicht zu viel verrät.
- Gib die Altersgruppe an, für die das Buch geeignet ist.
- Gib deinen persönlichen Leseindruck wieder.
- Nenne Gründe, die dafür sprechen, das Buch zu lesen bzw. nicht zu lesen.

Du kannst deine Rezension auch innerhalb der Klasse hochladen, z. B. auf einem Padlet.

Denkbar ist auch, dass du deinen Mitschüler*innen ein **persönliches Feedback** zu deinen Leseerfahrungen gibst:

Reflexionsfragen können sein:

- Welche Erwartungen hatte ich an den Roman „Traumspringer“?
- Haben sich diese Erwartungen erfüllt/nicht erfüllt?
- Was sind meine Kritikpunkte?
- Welche Szenen oder Figuren haben mich beeindruckt?
- Was hat mich gestört oder habe ich etwas vermisst?
- Gibt es Fragen zu bestimmten Ereignissen, die ich gerne geklärt hätte?
- Würde ich mir eine Fortsetzung wünschen? Warum?
- ...
- ...

Materialien und Medien

- **Erläuterungen zu Traum/Träume**
in Neues Großes Lexikon, A bis Z, Sonderausgabe, Neckarsulm, Seite 837
- www.wortwolke.com
(App zur Gestaltung von Wortwolken)

Mobbing

- **Olweus, Dan: Gewalt in der Schule.**
Was Lehrer und Eltern wissen sollten – und tun können. Huber, Bern 2006.
- **Taglieber, Walter: Berliner Anti-Mobbing-Fibel. Was tun wenn.**
Eine Handreichung für eilige Lehrkräfte. Berliner Landesinstitut für Schule und Medien, Berlin 2005.
- www.gewalt-in-der-schule.info
(Seite des Zentrums für empirische pädagogische Forschung an der Universität Koblenz-Landau)

Geflüchtete Familie

- www.bmfsfj.de
(Familie mit Fluchthintergrund) Fakten zu Familienstruktur, Arbeitsmarktbeteiligung und Wohlbefinden
- www.bamf.de
Kinder und Jugendliche nach der Flucht. Lebenswelten von geflüchteten Familien in Deutschland
- www.bpb.de
Das Asylverfahren in Deutschland: Schema des Ablaufs

Digitale Spiele

- www.klicksafe.de
- www.spielbar.de
- www.medienscouts-nrw.de
- www.onlinesucht-ambulanz.de

Impressum

© dtv junior/ dtv Reihe Hanser

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

Idee, Konzeption und Redaktion

Marlies Koenen

INSTITUT FÜR IMAGE+BILDUNG, Leipzig 2022