

Anna Ruhe / Max Meinzold
Ozeanis (1)

Mit Karacho in die Tiefe

Arena Verlag
ISBN 978-3-401-60625-5
112 Seiten

Geeignet für die Klassen 4–5

Eine Erarbeitung von
Margret Datz

Herausgegeben von
Peter Conrady



Hier geht es direkt
zur Website
www.arena-verlag.de

Zum Inhalt

In einem besonderen Land, das teilweise über Wasser, teilweise unter Wasser verläuft, hat sich Leevi mit Enno und Kala zu einer Bande zusammengeschlossen, die sich »Mavericks« nennt. Die elternlosen Kinder nehmen, wie andere rivalisierende Gruppen, an verbotenen Unterwasserrennen teil, die sie unbedingt gewinnen wollen. Denn nur mit dem Preisgeld können sie allein überleben.

Alle, außer Leevi, können dabei auf die Hilfe eines Soulpets zurückgreifen, spezielle Tiere, die mit ihnen kommunizieren.

Während eines Rennens trifft der Junge auf den gefährlichen und von allen gefürchteten Seepuma, der sich in einem Netz verfangen hat. Statt vorbeizufahren, hilft er dem Tier, was seiner Bande den Sieg kostet.

Beim nächsten entscheidenden Ozeanis-Rennen werden die Mavericks von ihren Rivalen mit unerlaubten Tricks attackiert, verlieren ihre Speed-Glyder und stehen kurz vor der Aufgabe. In dieser Situation wird der Seepuma, den Leevi Bo getauft hat, zum Retter. Sie fahren ihren ersten Sieg ein und Bo wird zu seinem Soulpet.

Dieser Tag wird zum schönsten seines Lebens, aber nicht wegen des Preisgeldes, sondern weil er mit Enno, Kala und schließlich Bo echte Freunde hat, die ihm niemand mehr nehmen kann.

Zur Autorin

Die Autorin **Anna Ruhe** wurde 1977 in Berlin geboren, verbrachte als Teenager eine Zeitlang in England, bevor sie nach Berlin zurückkehrte, wo sie weiterhin mit ihrer Familie wohnt. Sie studierte Kommunikationsdesign und arbeitete als Grafikdesignerin, bevor sie Schriftstellerin wurde und 2015 mit »Seeland. Per Anhalter zum Strudelschlund« ihren ersten Kinderroman veröffentlichte. Ihre Werke sind regelmäßig auf der Spiegel-Bestsellerliste (Kinderbuch) zu finden und wurden in viele Sprachen übersetzt.

www.annaruhe.de



© Andrea Katheder

Zum Illustrator

Max Meinzold, Jahrgang 1987, lebt und arbeitet in seiner Geburtsstadt München. Er ist freier Illustrator und Mediendesigner. Seine Schwerpunkte liegen in den Bereichen Science-Fiction, Fantasy und Kinder- und Jugendbücher. Für seine Arbeit wurde er mit zahlreichen Preisen ausgezeichnet.

www.meinzold.de



© Tami Albrecht

Zur Thematik / Problematik des Buches und Konsequenzen zum Unterricht mit diesem Buch

Neben dem spannenden Abenteuer, das die Kinder zum Lesen animieren wird, geht es hier um Erfahrungen, die nicht nur die Hauptfiguren machen, sondern die auch für die Kinder relevant sind.

Teamarbeit

Leevi bezeichnet Kala, Enno und sich als ziemlich geniales Team. Eigentlich ist es nicht möglich, dass Kinder allein ohne Erwachsene leben und ihren Lebensunterhalt verdienen, aber gemeinsam schaffen sie das Unmögliche. Sie leben in einer Situation, die sie sich nicht ausgesucht haben, die sie aber als Team bewältigen.

Obwohl Kala schneller und besser ist als die beiden Jungen, steckt sie manchmal zurück und hat immer ein Auge auf das gemeinsame Ziel. Denn beim großen Rennen ist nicht Einzelkampf gefragt, sondern vereinte Kräfte und Leistungen. Auch Leevi denkt bei einer schwierigen Entscheidung zuerst an die Auswirkungen auf seine Freunde, bevor er sein Gewissen sprechen lässt.

Die Kinder ergänzen sich in ihren Fähigkeiten, wie es auch bei Teamarbeit in der Klasse sein sollte. Um dem Thema seinen Raum zu geben, werden immer wieder Teamaufgaben in das Projekt integriert.

Freundschaft

Enno ist Leevis bester Freund. Die beiden sind schon ein ganzes Leben zusammen und vertrauen einander. Als Dritte im Bunde stößt Kala zu ihnen, sodass sie nicht nur als Team verbunden sind, sondern auch freundschaftlich miteinander umgehen. Sie verstehen einander, trösten einander, können sich aufeinander verlassen und sind füreinander da. Die Freundesrunde wird durch die Soulpets – für Leevi vor allem durch Bo – ergänzt. Die Erkenntnis, echte Freunde zu haben, die ihm niemand mehr nehmen kann, macht für ihn den Tag zum schönsten seines Lebens.

Konflikte erkennen – Entscheidungen treffen

Leevi gerät in einen schier unüberwindbaren Konflikt. Er findet den gefährlichen Seepuma, der für den Verlust seiner Eltern verantwortlich gemacht wird, in einer aussichtslosen Situation – gefangen in einer sauerstofflosen Zone und ohne Hilfe dem Tod geweiht. Rettet er ihn, setzt er sein eigenes Leben aufs Spiel. Er könnte dabei ertrinken oder anschließend von dem Tier angegriffen werden. Auf jeden Fall aber wäre durch den Zeitverlust an einen Sieg nicht mehr zu denken, auch wenn seine Teammitglieder schneller sein sollten. Führe er achtlos weiter, um das bisher gut laufende Rennen zu gewinnen, hätte er den Tod eines Lebewesens zu verantworten.

Er entscheidet sich für sein Gewissen und gewinnt dadurch nicht nur einen Freund, sondern auch ein späteres Rennen.

Scheinbar enttäushtes Vertrauen

Bo begibt sich zu Leevi, um ihm für seine Hilfe zu danken und der Junge macht sich daran, die blutende Verletzung des Tieres zu verbinden. Dadurch wird gegenseitiges Vertrauen gestärkt und der Beginn einer Freundschaft aufgebaut. Was sich leise anbahnt, wird durch die heftige Reaktion der Kinder Kala und Enno unterbrochen. Allerdings handelt es sich um ein Missverständnis, denn die beiden glauben, ihrem Freund helfen zu müssen. Trotzdem wird deutlich, wie weh enttäushtes Vertrauen tut und wie wichtig eine anschließende Entschuldigung ist, die hier durch geändertes Verhalten deutlich wird. »Das wird schon gehen!«, ruft Kala noch und tätschelt Bo den Kopf ...« (S. 110)

Wirkung von Sprache

Bei der Geschichte handelt es sich um ein fantastisches, also nicht reales Abenteuer, was sich an Orten, Dingen und Figuren erkennen lässt, die es gar nicht gibt. Die Autorin erzeugt Spannung durch bestimmte rhetorische Tricks. Sie baut Zeitdruck ein, unerwartetes Geschehen und Fragen, die sich auftun. Außerdem benutzt sie ausdrucksstarke Wörter, die Situationen treffend beschreiben.

Didaktische Struktur der Unterrichtseinheit

Leevi und seine Freunde erleben ein spannendes Abenteuer, das teilweise märchenhaft unwirklich ist und damit bei Kindern besonders gut ankommt. Sie müssen Konflikte lösen und dabei im Team arbeiten, um überleben zu können.

Das Arbeitsmaterial greift diese Konflikte auf und regt zu eigenen Lösungen an. An verschiedenen Stellen ist das Arbeiten zu zweit oder in Gruppen vorgesehen, um gemeinsam ein Problem zu bearbeiten – wie die Bandenmitglieder in der Geschichte.

Der Unterricht sollte sich nicht nur auf ein Abarbeiten der Arbeitsblätter reduzieren, sondern immer wieder müssen in Metaphasen Plenumsgespräche durchgeführt und gefundene Ergebnisse diskutiert werden.

Zu den Arbeitsblättern

Über mein Buch

Die Kinder bekommen einen Überblick über den Aufbau des Buches und erfahren kurz, worum es in der Geschichte geht. Außerdem lernen sie verschiedene Fachbegriffe aus der Bücherwelt kennen.

Unterrichtsvorschlag

Diese Aufgabe kann als Einstieg vor dem Lesen des gesamten Buches durchgeführt werden, da die Informationen dem Klappentext oder Bucheinband zu entnehmen sind.

An dieser Stelle empfiehlt es sich auch, die Kinder dazu anzuregen, sich beim Lesen Notizen zu Personen, Orten oder den einzelnen Kapiteln zu machen.

Kompetenzen

- Fachbegriffe kennen und anwenden

Zur Sache

Hier geht es darum, einen groben Überblick über den Inhalt der Geschichte und die wichtigsten Personen zu bekommen. In der richtigen Reihenfolge eingesetzt ergeben die Buchstaben hinter den vorgeschlagenen Wörtern einen Begriff aus der Geschichte. Damit ist nicht nur eine Selbstkontrolle möglich, sondern die Aufgabe kommt auch der kindlichen Freude an Rätseln entgegen.

Unterrichtsvorschlag

Es kann angeregt werden, die Lösung zu zweit zu vergleichen und eventuell zu berichtigen.

Kompetenzen

- Strategien zum Leseverstehen kennen und anwenden
- wesentliche Elemente eines Textes erfassen

Die Banden und ihre Soulpets

Die Kinder lernen die wesentlichen Figuren der Geschichte kennen und versuchen, das Verhalten der rivalisierenden Gruppen einzuschätzen. Sie können sich für die Hilfe der angegebenen Textseiten entscheiden oder diese nur zur Kontrolle benutzen.

Unterrichtsvorschlag

Das Ergebnis der Überlegung zu Aufgabe 3 sichtbar machen: Die Namen der vier Banden an die Ecken des Klassenraums vergeben. Die Kinder verteilen sich auf die Bande ihrer Wahl und äußern in einem »Blitzlicht« jeweils den Grund ihrer Entscheidung.

Kompetenzen

- zentrale Inhalte erschließen und grafisch darstellen
- gezielt Inhalte aus Texten entnehmen
- Handlungen bewerten

Die Mavericks

Hier geht es um die Figuren der »Hauptbande«. Vorgegebene Informationen über sie sollen als richtig oder falsch markiert werden. Auch hier können die Kinder entscheiden, ob sie die angegebenen Seiten des Buches als Hilfe oder nur zur Kontrolle nutzen.

Unterrichtsvorschlag

Drei Kinder könnten sich dem Plenum als Leevi, Enno und Kala mit den richtigen Aussagen vorstellen: Ich bin Leevi und bin der Jüngste bei den Ozeanis-Rennen ... Ich bin ...

Kompetenzen

- zentrale Inhalte erschließen
- vor anderen sprechen

Ein ziemlich geniales Team

Die Mavericks überleben ohne Eltern, weil sie ein ziemlich geniales Team sind, wie Leevi sich ausdrückt. Es wird der Frage nachgegangen, was Teamarbeit ausmacht und dass man neben den Vorteilen manchmal auch Nachteile in Kauf nehmen muss.

Unterrichtsvorschlag

Die Ergebnisse von Aufgabe 4 könnten auf einem »Marktplatz« präsentiert werden. Dazu werden die Plakate im Raum verteilt, jeweils ein Gruppenmitglied steht abwechselnd für Erläuterungen bereit, die restliche Klasse flaniert durch die Ausstellung, kann Fragen stellen und Rückmeldungen geben.

Kompetenzen

- zentrale Inhalte erschließen
- eigene Deutungen entwickeln
- Handlungen, Verhalten und Motive bewerten

Beste Freunde (1)

Leevis schönster Tag ist, als er erkennt, dass er echte Freunde hat, die ihm keiner mehr nehmen kann. Anhand des Textes erkunden die Kinder, welche Bedeutung die drei Freunde für Leevi haben und wie es ohne sie um ihn bestellt wäre.

Kompetenzen

- zentrale Inhalte erschließen
- Handlungen, Verhaltensweisen und Motive bewerten

Beste Freunde (2)

Hier wird das Thema Freundschaft auf die eigene Lebenswelt der Kinder übertragen und zu eigenen Überlegungen angeregt, die im Team besprochen und bewertet werden.

Unterrichtsvorschlag

Die fertigen Blätter können auch kopiert und als Heft gebunden werden.

Kompetenzen

- zentrale Inhalte erschließen und auf die eigene Lebenswelt übertragen
- produktive Methode anwenden

- kreativ Schreiben
- grafisch Gestalten
- eigene Deutungen entwickeln

Wenn, dann ...

Leevi befindet sich in einem schweren Konflikt: Wenn er dem Seepuma nicht hilft, stirbt dieser. Wenn er ihm aber hilft, droht ihm selbst sogar Lebensgefahr. Außerdem verliert er dann wertvolle Zeit für das Wettrennen und gefährdet damit den möglichen Sieg seiner Bande. Die Kinder versetzen sich in seine Lage und versuchen, den Konflikt nachzuempfinden, um schließlich zu überlegen, wie die Geschichte verlaufen wäre, hätte er sich anders entschieden.

Kompetenzen

- zentrale Inhalte erschließen
- Handlungen, Verhalten und Motive bewerten
- produktives Verfahren anwenden und Handlungsverlauf verändern

Verraten?

Bo vertraut Leevi und fühlt sich verraten, als er angegriffen wird. Die beiden Freunde wiederum sehen in ihm eine Gefahr und wollen ihren Freund Leevi retten, der zwischen den Fronten steht und das Missverständnis auf beiden Seiten nicht so schnell ausräumen kann. Wie sehr enttäuschtes Vertrauen (wenn auch missverständlich) schmerzen kann, wird in der Aufgabe deutlich, die sich mit Bos Gefühlen befasst.

Unterrichtsvorschlag

Im Plenum Situationen aus der Erlebniswelt der Kinder suchen, in denen es um angeblichen Verrat geht.

Kompetenzen

- zentrale Inhalte erschließen
- sich in eine Person (hier Seepuma) hineinversetzen
- eine Spielszene erarbeiten und aufführen

Ein fantastisches Abenteuer

Die Geschichte besteht aus fantastischen Konstruktionen, die hier teilweise aufgelistet sind und deren Bedeutung jeweils richtig zugeordnet werden soll. In der zweiten Aufgabe gehen die Kinder selbstständig auf Spurensuche und identifizieren nicht reale Elemente des Textes. Damit wird klar: es handelt sich um eine Fantasiegeschichte.

Unterrichtsvorschlag

Bei der letzten Aufgabe sollten Wiederholungen vermieden werden.

Kompetenzen

- wesentliche Elemente eines Textes erfassen

Ein spannendes Abenteuer

Das Ozeanis-Abenteuer ist nicht nur surreal, sondern auch äußerst spannend dargestellt. Um Spannung zu erzeugen, gibt es bestimmte Tricks, die im Buch angewendet wurden und hier von den Kindern erkannt und eingeordnet werden sollen.

Kompetenzen

- Textbeschaffenheit analysieren und reflektieren
- sprachliche Gestaltungsmittel erkennen
- Leistungen von Sätzen und Wortarten kennen und für Sprechen, Schreiben und Textuntersuchung nutzen

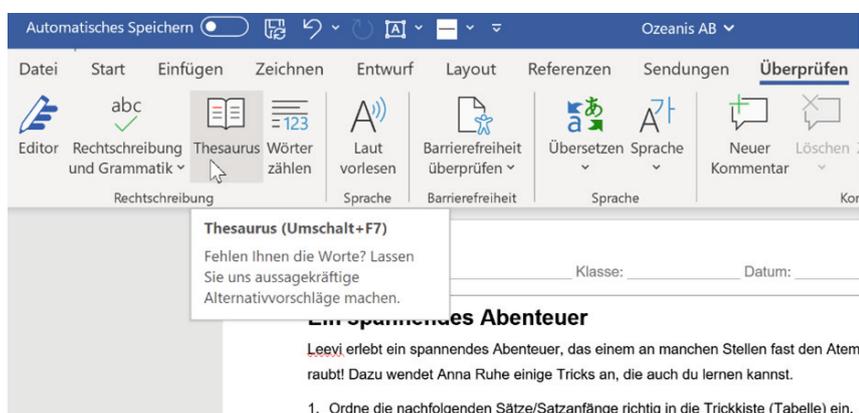
Starke Wörter – So oder so

Ein Text wirkt durch die Worte, die als sprachliche Gestaltungsmittel benutzt werden. Das wird in dieser Aufgabe durch die Gegenüberstellung unterschiedlicher Ausdrucksweisen deutlich. Ob ihr sprachliches Gespür richtig ist, können die Kinder selbst überprüfen: Einmal haben sie die Möglichkeit, auf angegebenen Buchseiten direkt zu kontrollieren oder zwei Lösungswörter zu finden.

Die anschließende Wortschatzübung wird in Teamarbeit erledigt.

Unterrichtsvorschlag

Kinder, die an die Arbeit mit dem Computer gewöhnt sind, könnten bei der Suche nach alternativen Wörtern die Funktion »Thesaurus« von WORD nutzen.



Kompetenzen

- Textbeschaffenheit analysieren und reflektieren
- sprachliche Gestaltungsmittel erkennen
- Leistungen von Sätzen und Wortarten kennen und für Sprechen, Schreiben und Textuntersuchung nutzen
- den Computer als Arbeitsgerät nutzen

Die Ozeanis-Sage

Die Kinder sollen die im Buch erwähnte und nur kurz skizzierte Ozeanis-Sage selber schreiben, dabei ihrer Fantasie freien Lauf lassen und möglichst die vorher erarbeiteten Gestaltungsmethoden selbst anwenden.

Unterrichtsvorschlag

Die fertigen Sagen kopieren, im Kunst-/Werkunterricht binden und einen eigenen Umschlag und begleitende Illustrationen dazu gestalten.

Kompetenzen

- produktive Methode anwenden
- sprachliche Gestaltungsmittel anwenden
- Texte schreiben

AB 6 – Echte Freunde (1)

Enno ... und Leevi kennen sich, seit sie denken können ... tröstet Leevi nach dem verlorenen Rennen

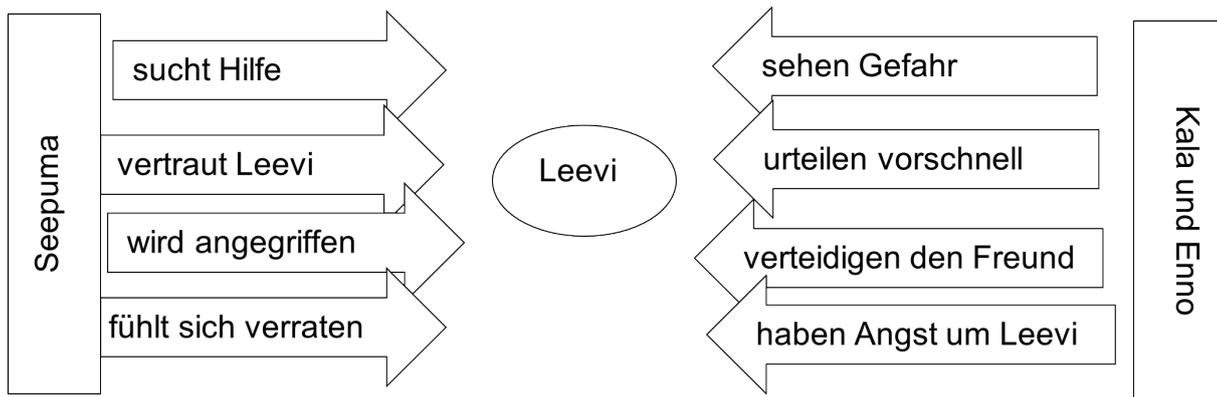
Kala ... will Leevi vor dem Seepuma retten, obwohl sie glaubt, er sei gefährlich ... akzeptiert Bo und steht Leevi bei, ihn als Soulpet akzeptieren zu lassen

Bo ... bedankt sich bei Leevi für dessen Hilfe ... revanchiert sich und hilft den Mavericks

AB 8 – Wenn, dann ...

Wie du mir, so ich dir; Eine Hand wäscht die andere; Jeder ist seines Glückes Schmied

AB 9 – Verraten?



AB 10 – Ein fantastisches Abenteuer

Lösung: MIT KARACHO

AB 11 – Ein spannendes Abenteuer

| | |
|-------------------------------|---|
| Zeitdruck | Schneller! Ich muss schneller sein! Das nächste Ozeanrennen ist schon morgen. Noch zwei Minuten ... Das allgemeine Tempo nimmt zu. |
| Unerwartetes Geschehen | Ausgerechnet da ... Dann wird es dunkler ... Doch plötzlich zucke ich ... Da springt plötzlich ... Doch genau in dem Moment ... |
| Fragen aufwerfen | Doch was ist das? Aber was war das gerade? Was hat er vor? |

AB 12 – Starke Wörter – So oder so?

Lösungswort 1: SOULPETS – Lösungswort 2: WERKSTATT

Name:

Klasse:

Datum:

AB 1 – Über mein Buch

1. Notiere hier die wichtigsten Angaben!
Das meiste davon findest du auf dem Bucheinband oder im Klappentext.

Titel des Buches:

Autor(in):

Verlag:

Buchnummer (ISBN):

Preis:

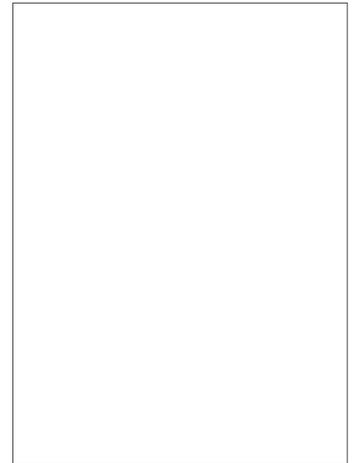
Anzahl der Seiten:

Anzahl der Kapitel:

Die wichtigsten Personen:

Darum geht es:

2. Male ein eigenes Titelbild in das Kästchen oben.



AB 2 – Zur Sache

1. Du hast dein Buch aufmerksam gelesen und kennst dich jetzt gut in der Geschichte aus. Lies den nachfolgenden Text und ergänze die Lücken.
2. Die Wörter unten helfen dir dabei. In der richtigen Reihenfolge ergeben die Buchstaben hinter den Wörtern einen Begriff aus dem Buch.

Leevi gründet mit Enno und Kala eine Bande, die sich _____ nennt. Sie haben keine _____ und wohnen in einem Land, das unter _____ und über Wasser existiert. Ihr größter Wunsch ist es, endlich das verbotene _____ - _____ zu gewinnen.

Außer ihnen gibt es dort drei weitere Banden, die das gleiche _____ haben. Diese aber kämpfen mit unfairen Mitteln und halten sich nicht an die _____, sodass die Mavericks nie gewinnen.

Alle Kinder, bis auf Leevi, haben _____. Das sind keine Haustiere, sondern sowas wie beste _____ auf Lebenszeit.

Während eines Rennens trifft Leevi unter Wasser auf den _____. Er ist sehr _____ und wird von allen gefürchtet. Er befindet sich in einer Zone ohne _____ und hat sich in einem Netz verfangen. Leevi hat große Angst, aber er befreit das Tier und rettet es vor dem sicheren _____.

Das Rennen geht verloren, doch in der Nacht bekommt Leevi _____. Der Seepuma will sich bedanken, wird aber von Enno und Kala _____. Sie halten ihn für ein _____.

Das nächste Rennen wollen die Mavericks unbedingt gewinnen, da sie das _____ brauchen. Aber sie werden von den anderen Banden mit fiesen _____ bekämpft. Ihre Speed-Slyder zerbrechen und eigentlich müssten sie aufgeben.

Da kommt der Seepuma, den Leevi Bo genannt hat, nimmt sie auf seinen _____ und so erreichen sie als erste die _____.

Das wird Leevis schönster _____, denn er hat nicht nur das Preisgeld gewonnenen, sondern endlich auch ein Soulpet.

Name:

Klasse:

Datum:

Ungeheuer (M) – Preisgeld (I) – Tricks (L) – Rücken (M) – Zielgerade (A) – Tag (R) – Eltern (Z) – Mavericks (O) – Wasser (E) – Ozeanis-Rennen (A) – Ziel (N) – Wettkampfgeln (I) – Soulpets (S) – Freunde (R) – Seepuma (E) – gefährlich (NN) – Sauerstoff (E) – Tod (N) – Besuch (I) – verjagt (N)

Lösung: _____ - _____

AB 3 – Die Banden und ihre Soulpets

In Seeland gibt es viele elternlose Kinder, die sich in Banden zusammengeschlossen haben. Im Buch lernst du vier davon kennen!

1. Ergänze die Angaben in den Kästchen. Ordne die Namen so ein, dass man die Anführerin/den Anführer auf den ersten Blick erkennen kann. Hilfe findest du auf den Seiten 12/13, 23, 69 und 79.

Wenn du ein sehr gutes Gedächtnis hast, kannst du es zuerst ohne Hilfe versuchen und anschließend im Buch kontrollieren.

2. Die drei Konkurrenten-Banden machen den Mavericks unterschiedlich viel Ärger. Mach den Ärger farblich sichtbar und male die Plakette mit den drei Banden-Namen aus: hellrot bis dunkelrot. Je größer der Ärger, desto kräftiger die Farbe!
3. Überlege, welcher der vier Banden du dich anschließen würdest und begründe kurz:
Ich würde die _____ wählen, weil _____

Diagramm zur Anordnung der Banden-Namen in Kästchen um die Namen der Banden in Ovale:

Mavericks (Oval) ist verbunden mit:

- Kala mit (Kästchen)
- Leevi mit Bo (Kästchen)
- (Leeres Kästchen)

Deep Riders (Oval) ist verbunden mit:

- (Leeres Kästchen)
- (Leeres Kästchen)
- (Leeres Kästchen)
- (Leeres Kästchen)

(Leeres Oval) ist verbunden mit:

- (Leeres Kästchen)
- (Leeres Kästchen)
- (Leeres Kästchen)
- (Leeres Kästchen)

(Leeres Oval) ist verbunden mit:

- (Leeres Kästchen)
- (Leeres Kästchen)
- (Leeres Kästchen)
- (Leeres Kästchen)

Name:

Klasse:

Datum:

AB 4 – Die Mavericks

1. Sind die Aussagen über die Bandenmitglieder richtig oder falsch? Die umkreisten Buchstaben ergeben jeweils ihre Familiennamen. Wenn du willst, kannst du es zunächst ohne Hilfe versuchen und erst danach auf den angegebenen Seiten nachsehen.
2. Ergänze auch jeweils die Vornamen.

| Nr. | Aussage | 😊 | ☹️ | S. |
|-----|--|---|----|-------|
| 1 | Ist einer der Jüngsten bei den Ozeanis-Rennen. | N | Y | 12 |
| 2 | Ist Mitbegründer der Mavericks und lebt ohne Eltern. | O | E | 10/12 |
| 3 | Hat keine schlechten Erfahrungen mit Seepumas. | T | L | 35 |
| 4 | Hilft aus Angst dem Seepuma nicht aus dem Netz. | S | A | 40/41 |
| 5 | Fürchtet sich vor dem nächsten Ozeanis-Rennen. | N | C | 83 |

Familienname: _____ Vorname: _____

| Nr. | Aussage | 😊 | ☹️ | S. |
|-----|---|---|----|-------|
| 1 | Hat seit zwei Jahren eine Pilotwaldame als Soulpét. | M | C | 13 |
| 2 | Ist Mitbegründer der Mavericks und wohnt mit zwei anderen Kindern zusammen. | O | E | 12/10 |
| 3 | Hat keinen Vorschlag für die Reparatur von Leevis Glyder. | A | O | 48 |
| 4 | Rät dem Freund, sich den Seepuma als Soulpét zu halten. | L | R | 63 |
| 5 | Trainiert eifrig für das nächste Rennen. | E | K | 69 |

Familienname: _____ Vorname: _____

Name:

Klasse:

Datum:

| Nr. | Aussage | 😊 | ☹️ | S. |
|-----|--|---|----|-----|
| 1 | Kam erst später dazu. | B | N | 13 |
| 2 | Ist auf dem Speed-Glyder nicht unschlagbar | 0 | A | 13 |
| 3 | Redet bei ihren Erklärungen sehr langsam. | N | K | 18 |
| 4 | Verjagt den Seepuma mit einem Waver von der Plattform. | K | G | 59 |
| 5 | Kennt die Anführerin der Yellies noch von früher. | E | A | 78 |
| 6 | Ist mit Bo als Leevis Soulpet nicht einverstanden. | G | R | 110 |

Familienname: _____ Vorname: _____

Name:

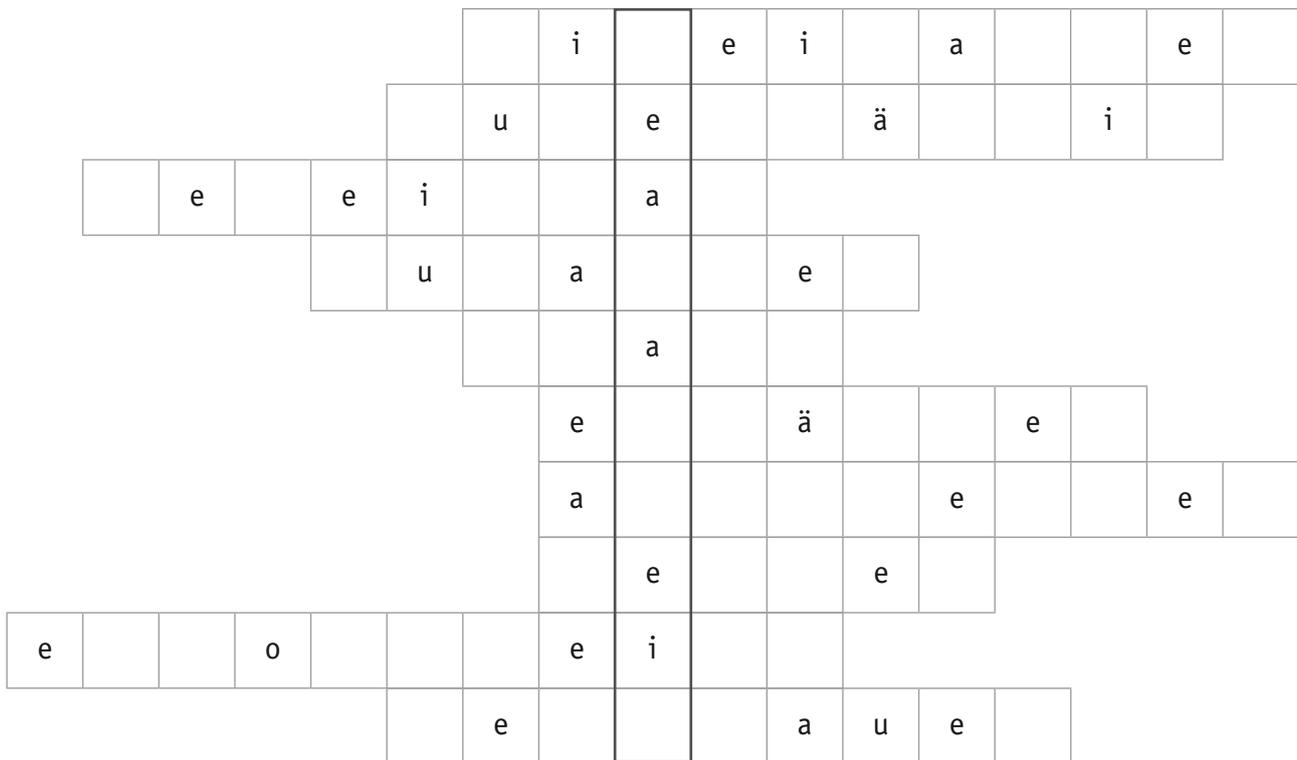
Klasse:

Datum:

AB 5 – Ein ziemlich geniales Team

Aber keine Sorge, wir kommen ganz gut klar ohne Eltern. Immerhin sind wir zu dritt und dazu noch ein ziemlich geniales Team! Gemeinsam treten wir bei den großen Wettrennen in Seeland an. (S.10)

1. Die Begriffe im Kasten rechts sind wichtig für ein geniales Team wie die Mavericks. Wenn du sie richtig in das Worträtsel einordnest, erhältst du senkrecht ein Nomen. Schreibe es mit dem richtigen Anfangsbuchstaben auf die Linie.



helfen – zusammen – gemeinsam – vertrauen – erfolgreich – stark – ergänzen – absprechen – zuverlässig – miteinander

2. Das Team wird durch weitere Wesen ergänzt: _____

Name:

Klasse:

Datum:

Das Einzige, was sie (Kala) aufhält, ist, dass sie mit Enno und mir im Team ist. Sonst wäre sie längst Spitzenreiterin. (S.24)

3. **Trefft euch in Dreier-Teams und überlegt gemeinsam, warum sie trotzdem bei den Mavericks bleibt. Einige der im Kästchen unten versteckten Hinweise könnten euch helfen!**

**GEMEINS AMESZIEL ANGS TVORHENKI SLAWIRDAKZE PTIERTLEEVU UNDENNO
HABENANDER EST ÄRKEN**

4. **Denkt euch einen Spruch für die Mavericks aus, den sie als Motto benutzen könnten und gestaltet ihn auf einem Plakat. Arbeitet dabei als »geniales Team«.**

AB 6 – Echte Freunde (1)

Ich spüre Bos Brummen und bin einfach glücklich, als er seinen Kopf gegen meinen drückt. Kurz muss ich darüber nachdenken, ob heute vielleicht der schönste Tag meines Lebens ist. Ja. Ist es, beschließe ich einfach und schiele wieder zu Bo hinüber. Vielleicht habe ich im Vergleich zu anderen eine ganze Menge nicht, aber dafür echte Freunde. Und die kann mir niemand mehr nehmen. (S.111)

1. Leevi hat nicht nur einen echten Freund, sondern gleich drei. Welche Aussagen über die Freunde sind richtig? Verbinde. Folgende Seiten können dir helfen: 13, 46, 52, 59, 63, 105 und 110.

Enno

... und Leevi kennen sich, seit sie denken können.

... tröstet Leevi nach dem verlorenen Rennen.

... ist sauer auf Leevi, weil dessen Speed-Glyder zerbrochen ist.

Kala

... will Leevi vor dem Seepuma retten.

... lehnt Bos Hilfe ab.

Bo

... akzeptiert Bo und steht Leevi bei, ihn als Soulpet anerkennen zu lassen.

... kann nicht verzeihen, dass Enno und Kala ihn verjagt haben.

... bedankt sich bei Leevi für dessen Hilfe.

... revanchiert sich und hilft den Mavericks.

Name:

Klasse:

Datum:

2. Suche dir ein weiteres Kind und überlegt gemeinsam, wie die nachfolgenden Sätze beendet werden könnten.

Ohne Enno _____

Ohne Kala _____

Ohne Bo _____

3. Kreuzt an, welche dieser Redewendungen man auf die Freunde einsetzen könnte.

Einer für alle, alle für einen. Jeder ist sich selbst der Nächste.

AB 7 – Echte Freunde (2)

Sicher hast du auch eine beste Freundin/einen besten Freund.

Was gehört für dich alles zu einer Freundschaft?

- Lies die Begriffe in den Kästchen rechts und überlege, was für dich eine Freundschaft ausmacht.
- Wähle vier Begriffe und schreibe sie einzeln auf Zettelchen.
- Trefft euch in Vierergruppen und besprecht die ausgewählten Wörter. Einigt euch auf die vier für euch wichtigsten.

lachen – weinen –
vertrauen – reden –
helfen – verstehen

kennen – umarmen
verzeihen – streiten
vertragen – schweigen

Verlässlichkeit – Treue
Wahrheit – gemeinsame
Interessen

- Schreibe ein Pyramidengedicht zum Thema »Freundschaft« und benutze dabei die von euch gewählten Begriffe.

Die Zeilen eines Pyramidengedichtes sind aufgebaut wie eine Pyramide. Man überlegt sich zu einem Thema einen Satz. Das erste Wort des Satzes schreibt man in die erste Zeile, in die zweite Zeile kommen die ersten beiden Wörter. In jeder Zeile kommt ein weiteres Wort dazu. Ähnlich wie bei dem Spiel »Ich packe meinen Koffer«.

Beispiel für ein Pyramidengedicht

Freundschaft
Freundschaft ist
Freundschaft ist wichtig
Freundschaft ist wichtig in
Freundschaft ist wichtig in meinem
Freundschaft ist wichtig in meinem Leben.

- Schreibe ein Pyramidengedicht zum Thema »Freundschaft« und benutze dabei die von euch gewählten Begriffe.

- Schreibe dein Gedicht auf ein separates Blatt und gestalte es. Die fertigen Blätter könnt ihr dann in der Klasse als Wandzeitung veröffentlichen.

AB 8 – Wenn, dann ...

Leevi trifft während eines Rennens in einer Todeszone auf den gefährlichen Seepuma, der sich in einem Netz verfangen hat.

1. Erkläre, in welcher Zwickmühle Leevi dadurch steckt. Schau noch einmal nach auf den Seiten 36 bis 38. Denke dabei auch an die Freunde.

2. Denkst du, dass Leevi richtig gehandelt hat? Begründe deine Meinung kurz.

3. Wie wäre die Geschichte wohl weitergegangen, wenn Leevi sich anders entschieden hätte?

4. Lest einige Ausführungen in der Klasse vor und sprecht darüber.

5. Überlege, welche Sprichwörter/Redensarten zu Leevis Verhalten und dem anschließenden Verlauf der Geschichte passen. Kreuze an.

Wie du mir, so ich dir.

Eine Hand wäscht die andere.

Jeder ist sich selbst der Nächste.

Jeder ist seines Glückes Schmied.

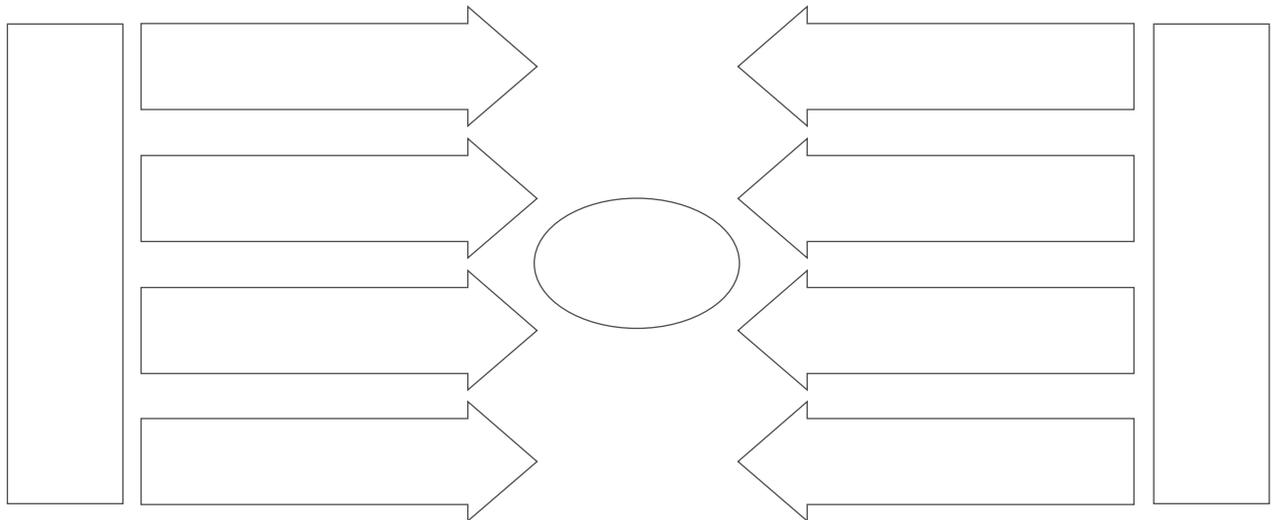
Name:

Klasse:

Datum:

AB 9 – Verraten?

Als der Seepuma später Leevi in seinem Versteck aufsucht, ergibt sich eine äußerst schwierige Situation (S. 50–62).



1. Ergänze das Schaubild oben mit folgenden Begriffen: Seepuma, Leevi, Kala und Enno, sucht Hilfe, sehen Gefahr, urteilen vorschnell, vertraut Leevi, fühlt sich verraten, verteidigen den Freund

Bo wirft mir einen letzten Blick zu, der mir eine Gänsehaut über die Arme laufen lässt ... (S.60)

2. Was geht Bo dabei wohl durch den Kopf? Schreibe auf.

Was war denn das jetzt? Ich dachte,

3. Bildet ein Viererteam und überlegt euch ein Gespräch, in dem die Kinder dem Seepuma am Ende der Geschichte diese Reaktion erklären. Die Satzanfänge rechts könnten euch helfen.

4. Spielt einige Szenen in der Klasse vor.

Entschuldige ...
Wir dachten ...
Es sah so aus ...
Wir wollten ...
Alle glauben doch ...
Hätten wir gewusst ...
Ich wollte doch ...
Es ging so schnell ...

AB 10 – Ein fantastisches Abenteuer

Leevi erlebt mit seiner Bande ein spannendes und mitunter sehr unwirkliches Abenteuer. Manche Orte, Dinge und Figuren gibt es im richtigen Leben gar nicht.

1. **Verbinde Namen und Begriffserklärungen.**
Wenn du alles richtig gemacht hast, erhältst du einen Teil des Buchtitels.

| | | | | |
|-------|-------------------|--|---|---|
| S. 8 | Milmar in Seeland | | Felsenhöhlen mit engem Eingangstunnel | T |
| S. 37 | Todeszone | | Ort mit wippendem Boden über und unter Wasser | M |
| S. 96 | Cidumhöhlen | | Tiere als beste Freunde auf Lebenszeit mit unsichtbarem Band zu ihren Menschen | K |
| S. 14 | Soulpets | | Unterwassergebiet ohne Sauerstoff | I |
| S. 21 | Speed-Glyder | | ineinandergesteckte Metallringe als Geld in Seeland | R |
| S. 67 | Greshams | | Board mit Lenkdrachen, das surfen und fliegen kann | A |
| S. 48 | Lumirocks | | elektrischer Wellenstab | C |
| S. 22 | Waver | | Steine, die leuchten, wenn man sie antippt | A |
| S. 34 | Seepuma | | verbotenes Rennen, das in einer Sperrzone stattfindet, an dem aber jeder gerne teilnimmt | O |
| S. 84 | Ozeanis-Rennen | | gefährlichste Tierart in ganz Seeland, die sofort angreifen, wenn Menschen ihnen zu nahe kommen | H |

Lösung: _ _ _ _ _

2. **Was ist ein Skuuba? (S. 14)**

Name:

Klasse:

Datum:

3. Ergänze den folgenden Satz:

Außerdem ist unwirklich, dass

4. Lest eure Sätze in der Klasse vor und sprecht darüber.

AB 11 – Ein spannendes Abenteuer

Leevi erlebt ein spannendes Abenteuer, das einem an manchen Stellen fast den Atem raubt!
Dazu wendet Anna Ruhe einige Tricks an, die auch du lernen kannst.

1. Ordne die nachfolgenden Sätze/Satzanfänge richtig in die Trickkiste (Tabelle) ein.

- S. 21: Ausgerechnet da ...
- S. 27: Schneller! Ich muss schneller sein!
- S. 28: Dann wird es dunkler ...
- S. 31: Doch was ist das?
- S. 32: Aber was war das gerade?
- S. 50: Doch plötzlich zucke ich ...
- S. 51: Was hat er vor?
- S. 59: Da springt plötzlich ...
- S. 69: Das nächste Ozeanrennen ist schon morgen.
- S. 87: Noch zwei Minuten ...
- S. 92: Das allgemeine Tempo nimmt zu.
- S. 98: Doch genau in dem Moment ...

| | |
|-------------------------------|--|
| Zeitdruck | |
| Unerwartetes Geschehen | |
| Fragen aufwerfen | |

Name:

Klasse:

Datum:

2. Suche dir ein weiteres Kind und sucht gemeinsam einen Satz, der die Spannung steigert. Er kann aus der Ozeanis-Geschichte sein oder ganz frei erfunden.

AB 12 – Starke Wörter – So oder so

Immer wieder benutzt die Autorin im Buch Wörter oder Redewendungen, die dich hautnah spüren lassen, was Leevi gerade erlebt und fühlt.

1. So oder so? Auf zwei verschiedene Weisen gesagt.

Lies die nachfolgenden Sätze/Satzstücke aufmerksam und überlege, welche davon aus dem Buch stammen. Nutze deine sprachliche Spürnase und markiere die Sätze/Satzteile dann grün. Die Buchstaben hinter den grün markierten Sätzen/Satzteilen und hinter den restlichen ergeben jeweils ein Wort aus der Geschichte.

2. Informiere dich auf folgenden Seiten: 19, 24, 28, 35, 42, 48, 51 und 59.

... zwischen wir über die Wasseroberfläche (S) – fahren wir über die Wasseroberfläche (W)

Luft kommt in mein Gesicht. (E) – Luft peitscht mir ins Gesicht. (O)

... sie beherrscht ihren Glyder wie niemand sonst (U) – ... sie kann Glyder fahren (R)

... sprudelt und schäumt das Wasser um mich herum (L) – fließt das Wasser um mich herum (K)

... wie es über dem Wasser zu hören ist (S) – ... wie es tief und dunkel übers Wasser dröhnt (P)

Seine Augen fixieren mich. (E) – Er schaut mich an. (T)

Sie spricht schnell. (A) – Mit immer mehr Wut sausen Worte aus ihrem Mund. (T)

Stocksteif bleibe ich sitzen. (S) – Ich bleibe sitzen. (TT)

Lösungswörter: 1. _____ 2. _____

3. Man kann für ein Wort viele verschiedene Begriffe benutzen, je nachdem, was man ausdrücken will. Überlegt euch andere Möglichkeiten, um »sich fortbewegen« und »nett« zu sagen. Bildet Teams und löst die Aufgabe gemeinsam.

sich fortbewegen

nett

Name:

Klasse:

Datum:

AB 14 – Meine Buchempfehlung

Hier ist nun Platz für deine Empfehlung.

1. **Kreuze an und/oder ergänze: Ich fand die Geschichte:**

- spannend lustig interessant traurig langweilig
 einfach schwierig lehrreich zum Nachdenken
 gruselig _____

2. **Die Geschichte ist geeignet**

- besonders für Jungen besonders für Mädchen
 für Mädchen und Jungen

3. **Das hat mich besonders beeindruckt:**

4. **Das fand ich nicht so gut:**

5. **Diese Stelle fand ich besonders wichtig (mit Seitenzahl):**

6. **Entscheide dich und ergänze den Satz:**

- Ich kann das Buch empfehlen, weil _____

- Ich kann das Buch nicht empfehlen, weil _____

