ZUM LESEN VERLOCKEN

Neue Materialien für den Unterricht

Klassen 5–10

Thomas Thiemeyer

Evolution (1)

Die Stadt der Überlebenden

Arena Verlag
ISBN 978-3-401-**51285**-3
360 Seiten

Geeignet für die Klassen 8–10

Eine Erarbeitung von
Anja Kohler

Herausgegeben von
Peter Conrady

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

Zum Inhalt

Thomas Thiemeyer erzählt auf unglaublich spannende Art und Weise von einer Gruppe Austauschschüler, die während ihres Fluges in die USA in heftige Turbulenzen geraten. Sie müssen Notlanden und geraten dabei in eine andere Zeit. Sie befinden sich in der Zukunft und müssen feststellen, dass die Welt, so wie sie sie kannten, nicht mehr existiert. Zwei Fragen beschäftigen die Gruppe am meisten:

1. Was ist auf der Erde passiert?
2. Gibt es noch überlebende Menschen?

Auf ihrer Suche nach Antworten werden sie von geheimnisvollen, aber sehr gefährlich Tieren angegriffen. Es scheint, als hätte sich die ganze Erde gegen sie verschworen.

Doch wer zieht die Fäden? Wer befiehlt den Tieren, was zu tun ist? Nicht allen von ihnen gelingt es, unversehrt in einer Stadt von überlebenden Menschen anzukommen. Doch auch hier ist nicht klar, ob sie erwünscht sind.

Zum Autoren

Thomas Thiemeyer studierte Geologie und Geographie, ehe er sich selbständig machte und eine Laufbahn als Autor und Illustrator einschlug. Mit seinen Wissenschaftsthrillern und Jugendbuchzyklen, die etliche Preise gewannen, sich über eine halbe Million Mal verkauften und in dreizehn Sprachen übersetzt wurden, ist er mittlerweile eine feste Größe in der deutschen Unterhaltungsliteratur. Seine Geschichten stehen in der Tradition klassischer Abenteuerromane und handeln des Öfteren von der Entdeckung versunkener Kulturen und der Bedrohung durch mysteriöse Mächte.
Der Autor lebt mit seiner Familie in Stuttgart.

Zur Thematik

„Evolution" ist für den Unterricht besonders geeignet. Es ist vom Anfang bis zum Ende unglaublich spannend. Die Schülerinnen und Schüler werden von den Ereignissen sicherlich gefesselt und motiviert sein, immer weiter zu lesen.

Das Buch bietet eine Vielzahl an Identifikationsmöglichkeiten. Der smarte Jerome, der coole Draufgänger Marek, die etwas schüchterne und anders wirkende Lucie, Katta, die sehr auf ihr Äußeres achtet, sowie Olivia, Arthur und Paul, die ständig vor dem Computer sitzen und sich damit auch sehr gut auskennen. Hier findet einfach jeder einen Charakter, der einen anspricht.

Weiter eröffnet dieses Buch viele Themenfelder, die erarbeitet werden können.
Einige Beispiele sind:

- Evolution
- Klimawandel
- Freundschaften / Gruppen und ihre Dynamik
- Spannungsaufbau in Geschichten
- Verschiedene Textgattungen können erarbeitet werden
  (Zeitungsartikel; Interviews schreiben; schreiben, aus einer anderen Perspektive usw.)

Didaktische Kommentare zu den Arbeitsblättern

Lese-Aktions-Karten
Bei dieser Aufgabe müssen die Schülerinnen und Schüler auf sehr motivierende Art und Weise genau lesen, gut zuhören, schnell auffassen, was gerade geschieht und nach Anweisung handeln und das Gelesene umsetzen. Was wie ein Spiel wirkt, verlangt den Schülerinnen und Schülern dennoch einiges ab. Weiter kann diese Übung zwischen Stillarbeitsphasen als Auflockerung dienen, bei der sich alle bewegen können.

Steckbriefe
Die Schülerinnen und Schüler befassen sich hier genau mit einzelnen Personen aus dem Buch. Sie müssen genau Lesen und gezielt Informationen aus dem Werk entnehmen. Dabei lernen sie einzelne Personen genauer kennen und nehmen mehr Einzelheiten wahr. Durch die freie Wahl der zwei Personen, entsteht eine Fülle an verschiedenen Steckbriefen, die im Klassenzimmer ausgehängt werden können.

Werbung gestalten
Diese Aufgabe erfordert viel Kreativität, lässt den Schülerinnen und Schülern dennoch viel Freiraum, auch nach eigenen Stärken ihre Art von Werbung zu wählen. Ob zeichnerisch-kreativ oder schriftlich oder schauspielerisch als Werbespot – alles ist hier möglich.

In unserem Klassenzimmer entsteht die Welt aus „Evolution“
Hier beschäftigt sich die Klasse auf kreative Art und Weise mit dem Inhalt des Buches. Die Schülerinnen und Schüler brauchen ein genaues Wissen über die Pflanzen und Tiere, um diese gestalten zu können. Je nach individueller Neigung können eher praktische oder eher theoretische Aufgaben gewählt werden. Einige Beispiele für die veränderte Tierwelt sind: Pinke Hummeln, violette und metallisch-grüne Vögel, violette Falter, intelligente Wölfe, Berglöwen, Raben, Seeadler usw.

Reporter
Hier können die Schülerinnen und Schüler wählen, ob sie einen Zeitungsartikel schreiben oder ein Interview vorspielen wollen. Beide Aufgaben verlangen Hintergrundwissen über die Gattung des Textes. Sie müssen beide Male sachlich bleiben und müssen ihre subjektive Meinung zurückhalten. Zusätzlich muss beim Interview der Inhalt in Form eines Gesprächs aufgeschrieben werden.

Eine Fortsetzung schreiben
Für diese Aufgabe muss das Lesen auf Seite 104 gestoppt werden. Die Schülerinnen und Schüler sollen hier die Kriterien einer (klassischen) Geschichte einhalten: Einleitung, Hauptteil, Schluss; Spannung aufbauen; viele Adjektive verwenden; klare Sprache; sprachlich richtig schreiben; unterschiedliche Satzanfänge verwenden; die Wortfelder ausschöpfen; im Präteritum schreiben.

Jaeger
Diese Aufgabe ist eine Kombination aus zwei Gattungen. Zum einen, soll ein erzählender Text (siehe: Fortsetzung schreiben) verfasst werden. Weiterhin sollen sie ihr Tier / Ding aufzeichnen und es detailgetreu beschreiben. Wie gut ihre Beschreibung ist, werden sie aufgrund der Bilder feststellen, die die Klasse zum verfassten Text zeichnet.

Lucie
Hier muss die Klasse in Lucie „hineinschlüpfen“. Sie müssen aus ihrer Sicht das Gelesene wiedergeben. Sie müssen sich in Lucies Gefühlswelt hineinversetzen. Die Perspektivenübernahme und Empathiefähigkeit spielen dabei eine wichtige Rolle.

Gedanken zum Buch
Bei dieser Aufgabe darf jede/r schreiben, was sie/er über das Buch bzw. zu den Fragen denkt. Es gibt kein eindeutiges Richtig oder Falsch. Allerdings soll jede/r seine Meinung auch begründen.

Klimaschutz
Die Klasse übt sich im Recherchieren und Beschaffen von Informationen aus unterschiedlichen Quellen. Die Lehrperson entscheidet, welche Themengebiete zugelassen werden und welche nicht. Zudem werden das Vorbereiten und Halten von Präsentationen geübt. Auch der Wissenszuwachs ist hier enorm groß. Weiter wird die Persönlichkeitsfindung in hohem Maße gefördert.

Abschlussquiz
Auf motivierende Art und Weise wird hier Inhaltswissen abgefragt. Immer wieder muss von den Schülerinnen und Schülern im Buch nachgeschlagen sowie Stellung bezogen werden. Die Aufgabe kann beliebig durch eigene Fragen der Schülerinnen und Schüler erweitert werden. Diese Fragen können später (auch in Form eines Spiels) gegenseitig gestellt werden. Lösungen zu den Fragen:
1. Ihr Zug hatte Verspätung
2. Bennett
3. Die Bücherei

4. In „Norad“
5. Roderick
6. Trow
7. Wohlstand + Sicherung der Zukunft
8. Der Schrein der Sonne

Alle Fragen sollten von den Schülerinnen und Schülern möglichst in vollständigen Sätzen beantwortet werden.

Du startest.
Rufe laut: „Es geht los! Die Tiere haben uns entdeckt."

Die Tiere haben euch entdeckt. Verstecke dich unter deinem Tisch.

Eine Person sitzt unter dem Tisch. Fordere alle anderen auf, auch unter dem Tisch zu sitzen und sitz selber unter den Tisch.

Alle sitzen unter dem Tisch. Stehe auf und flüstere: „Ich glaube sie sind weg. Was denkt ihr?"

Jemand fragt, was die anderen denken. Stehe auf und gehe zu dieser Person. Schaue dich suchend um und sage: „Hier ist kein Tier mehr zu sehen."

Es ist kein Tier mehr zu sehen. Rufe laut: „Die Gefahr ist vorbei, setzt euch alle wieder hin."

Alle sitzen wieder an ihrem Platz. Lauf zur Tafel und zeichne eine Art Löwe. Setz dich dann wieder hin.

Jemand hat ein Tier, ähnlich wie ein Löwe an die Tafel gemalt. Gehe nach vorne und verbessere sein Tier. Male etwas, das aussieht, wie eine Giraffe.

Eine Giraffe wurde an die Tafel gemalt. Gehe an die Tafel und wische alle Tiere wieder weg. Flüstere: „Ich habe eher einen Vogel gesehen."

Jemand flüstert, er habe einen Vogel gesehen. Breite deine Arme aus und fliege wie ein Vogel durch das Zimmer.

Jemand fliegt wie ein Vogel. Gehe hin und meckere: „Lass den Blödsinn! Unsere Situation ist ernst genug!"

Jemand meckert, die Situation sei ernst. Beginne zu knurren wie ein Raubtier.

Arena Verlag · Postfach 51 69 · 97001 Würzburg · Tel. 09 31 / 7 96 44-0 · Fax 09 31 / 796 44-13 · info@arena-verlag.de

Du hörst jemanden knurren, wie ein Raubtier. Rufe in Panik: „Schnell, alle auf die Stühle!“

Alle stehen auf den Stühlen. Steige du auf deinen Tisch und halte Ausschau nach dem Tier.

Jemand steht auf dem Tisch und schaut nach dem Tier. Gehe zu einem/r anderen MitschülerIn und umarme ihn/sie. Sage: „Hab keine Angst.“

Jemand sagt: „Hab keine Angst.“ Beginne zu heulen und jammere: „Ich habe aber Angst.“

Jemand weint und hat Angst. Laufe zu dieser Person, nimm sie an der Hand und rufe: „Wir laufen davon, schnell, komm mit!“ Verlasst das Klassenzimmer.

2 Personen verlassen das Klassenzimmer. Laufe schnell hinterher und hole sie zurück.

Alle sind wieder im Klassenzimmer. Schwinge dein Lineal wie ein Schwert vor dir hin und her. Rufe: „Ich rette euch alle!“

Jemand kämpft mit dem Lineal. Gehe mit deinem Mäppchen zu dieser Person und schwinge es durch die Luft. Schreie: „Ich helfe dir mit meinem Knüppel.“

2 Personen kämpfen mit einem Lineal und einem Mäppchen. Sage leise: „Beruhigt euch und setzt euch alle wieder hin.“ Gehe zum Fenster und schaue raus.

Jemand schaut aus dem Fenster. Gehe zu ihm hin und frage: „Kannst du etwas sehen?“

2 Personen schauen aus dem Fenster. Flüstere: „Leise, ich höre etwas.“

Jemand hört etwas. Rufe vor Begeisterung laut: „Ich höre es auch. Ein Flugzeug. Wir sind gerettet!“
Sammle jetzt alle Karten wieder ein.

Arena Verlag · Postfach 51 69 · 97001 Würzburg · Tel. 09 31 / 7 96 44-0 · Fax 09 31 / 796 44-13 · info@arena-verlag.de

Name: Klasse: Datum:

Steckbriefe

Entscheide dich für zwei Personen, über die du einen Steckbrief erstellen möchtest. Verwende dafür das hier vorgegebene Raster. Schreibe deine Steckbriefe auf ein anderes Blatt.

Name: _____

Alter: _____

Aussehen: _____

_____

Hobbys: _____

_____

_____

Besonderheiten: _____

_____

_____

3 passende Adjektive: _____

_____

_____

Arena Verlag · Postfach 51 69 · 97001 Würzburg · Tel. 09 31 / 7 96 44-0 · Fax 09 31 / 796 44-13 · info@arena-verlag.de

Name: Klasse: Datum:

Werbung gestalten

In Evolution stoßen Lucie, Jem und die anderen auf fremdartige Dinge.
Bei genauer Betrachtung erweisen sie sich meist als hilfreich. So finden sie ...

- selbstfahrende Autos
- ein Bildtelefon mit einer 3D-Abbildung der sprechenden Person
- Digitale Personen, die in 3D erscheinen und mit ihnen sprechen (z. B. der Bibliothekar)
- Roboter bzw. Servicedrohne M.A.R.S.–327

1. Aufgabe:

a) Stelle dir vor, du lebst in der Zukunft. Genau genommen zu der Zeit, als die oben genannten Dinge erfunden wurden. Erstelle die Werbung für eine dieser Erfindungen.

b) Überlege dir eine eigene bahnbrechende Erfindung.
Entwerfe auch hierfür die Werbung.

Tipp: Es gibt ganz verschiedene Formen der Werbung. Überlege dir, wo und wie du Werbung machen möchtest. Beispiele wären:

- Einen TV–Spot entwerfen und in der Kleingruppe einüben und der Klasse vorspielen.
- Einen Fachartikel in einer Zeitung schreiben.
- Ein Werbeplakat gestalten.
- Eine Art Fotoserie oder Comic über dein Produkt entwerfen.
- Einen Bericht fürs Radio schreiben und der Klasse vorlesen.
- ... eigene Ideen ...

Arena Verlag · Postfach 51 69 · 97001 Würzburg · Tel. 09 31 / 7 96 44-0 · Fax 09 31 / 796 44-13 · info@arena-verlag.de

Name: Klasse: Datum:

In unserem Klassenzimmer entsteht die Welt aus „Evolution“

Verwandelt euer Klassenzimmer in die Welt aus „Evolution“.

1. Bastelt die fremdartige Pflanzen- und Tierwelt. Hierfür könnt ihr jede Menge „Müll“ mitverwenden. Bringt von Zuhause leere Klopapierrollen, Küchenrollen, Kartons und Kisten, gebrauchtes Geschenkpapier (falls jemand Geburtstag hatte) usw. mit. Seid kreativ! Zusätzlich kann auch Tonpapier, Tonkarton, Krepppapier, Silber- und Goldpapier, jede Art von Farben, die an der Schule vorhanden sind, verwendet werden.

2. Entwerft Plakate über einzelne Tiere und Pflanzen. (Herkunft, Aussehen, Besonderheiten, Alter, Entwicklung ...) Da vieles mutiert und anders ist, darfst du auch Informationen über die Pflanzen und Tiere frei erfinden.
3. Entwerft Plakate über die einzelnen Personen (siehe Steckbrief)
4. Entwerft informative Zukunftsplakate (Was hat sich alles verändert, wie leben die Menschen, Tiere und Pflanzen in der Zukunft, Zeitungsartikel ...).
5. Gestaltet eure Fenster. Es soll aussehen, als ob man sich in „Evolution“ umsieht. (Pflanzen, Tiere, Berge, der Flughafen, „Der Schrein der Sonne“...)

Wichtig:

- Sammelt gemeinsam Ideen an der Tafel.
- Ordnet und strukturiert euer Klassenzimmer.
- Teilt genau ein:
- Wer ist für was verantwortlich?
- Bis wann soll welcher Schritt erledigt sein?
- Dürfen andere Klassen euer Klassenzimmer besichtigen?
- Wann dürfen andere Klassen kommen?
- Wer führt die anderen Klassen durch „Evolution“?

Arena Verlag · Postfach 51 69 · 97001 Würzburg · Tel. 09 31 / 7 96 44-0 · Fax 09 31 / 796 44-13 · info@arena-verlag.de

Name: Klasse: Datum:

Reporter sein

Stell dir vor, du bist ein Reporter und landest in Denver. Du erkundest deine Umgebung und fliegst dann zurück nach Hause in deine Zeit.

1. Schreibe einen Zeitungsartikel über „Evolution“
2. Schreibe ein Interview auf und übe es mit einem Partner/einer Partnerin ein und spiele es vor der Klasse vor.

Die Zuhörer bzw. Leser sollen bei beiden Aufgaben über die neu entdeckte Welt informiert werden. Ihr müsst also sachlich bleiben und dürft keine Spannung aufbauen.
Hier hast du Platz für deine Ideen. Schreibe letztlich deinen Text in dein Heft.

Arena Verlag · Postfach 51 69 · 97001 Würzburg · Tel. 09 31 / 7 96 44-0 · Fax 09 31 / 796 44-13 · info@arena-verlag.de

Name: Klasse: Datum:

Eine Fortsetzung schreiben

1. Lies nur bis Seite 104.

Eine kleine Gruppe macht sich auf den Weg, um nach Denver zu fahren. Sie sind auf der Suche nach überlebenden Menschen und der Ursache für die veränderte Welt. Niemand weiß, was sie erwartet.

2. Schreibe auf, wie ihre Reise verläuft. Was werden sie erleben?

Arena Verlag · Postfach 51 69 · 97001 Würzburg · Tel. 09 31 / 7 96 44-0 · Fax 09 31 / 796 44-13 · info@arena-verlag.de

Name: Klasse: Datum:

Jaeger

Jaeger verschwindet plötzlich spurlos. Irgendetwas hat ihn angegriffen und ermordet.

1. Erzähle, was Jaeger passiert ist. Achte dabei darauf, dass du Spannung aufbaust und viele Adjektive verwendest.

2. Zeichne das Tier / Ding, das ihn angegriffen hat. Schreibe dazu eine Personenbeschreibung und lese sie einer 4er-Gruppe oder der Klasse vor. Deine Mitschüler malen das Tier / Ding. Vergleicht die Bilder mit deinem Entwurf. Ziehe daraus Schlüsse zu deiner Personenbeschreibung.

3. Schreibe beide Schreibaufträge in dein Heft.

   Das Tier/ das Ding kannst du hier auf diesem Blatt zeichnen.

Arena Verlag · Postfach 51 69 · 97001 Würzburg · Tel. 09 31 / 7 96 44-0 · Fax 09 31 / 796 44-13 · info@arena-verlag.de

Name: Klasse: Datum:

Lucie

Lucie kann nicht erzählen, was ihr passiert ist.

1. Übernehme das für sie und schreibe für die anderen auf, was geschehen ist.

Arena Verlag · Postfach 51 69 · 97001 Würzburg · Tel. 09 31 / 7 96 44-0 · Fax 09 31 / 796 44-13 · info@arena-verlag.de

Name: Klasse: Datum:

Gedanken zum Buch

Seite 243: Die Gruppe macht sich Gedanken über die Tier- und Pflanzenwelt.

1. Erzähle, was auf der Erde deiner Meinung nach passiert sein könnte.

2. Sind die Tiere intelligent? Woran erkennst du das?

3. Werden sie von jemand anderem gesteuert und erhalten Befehle? Begründe!

4. Gibt es tatsächlich noch Menschen? Kann das sein?

Arena Verlag · Postfach 51 69 · 97001 Würzburg · Tel. 09 31 / 7 96 44-0 · Fax 09 31 / 796 44-13 · info@arena-verlag.de

Name: Klasse: Datum:

Klimaschutz

Die Welt hat sich in „Evolution“ verändert.
Das Klima hat sich verändert und die Pflanzen- und Tierwelt mutieren lassen.
Es ist wichtig, unser Klima und unsere Erde zu schützen.

1. Bereitet in Kleingruppen ein Referat/eine Präsentation zum Thema „Klimaschutz“ vor.
   Recherchiert u. a. im Internet, der Bücherei und in Fachzeitschriften.
   Besprecht und entscheidet euch in der Klasse, wer welches Teilthema übernimmt.

Mögliche Themenbereiche sind:

- Erneuerbare Energien
- Windkraft
- Wasserkraft
- Solarenergie
- Elektromotoren (Entwicklung, Produktion, Kosten)
- Kernkraft: Kritisch beleuchten!
- Veränderungen in den Weltmeeren

Bei allen Themen muss der Zusammenhang zum Klimaschutz klar erkennbar sein.
Ihr könnt natürlich weitere Themen vorschlagen und bearbeiten.

Arena Verlag · Postfach 51 69 · 97001 Würzburg · Tel. 09 31 / 7 96 44-0 · Fax 09 31 / 796 44-13 · info@arena-verlag.de

Name: Klasse: Datum:

Abschlussquiz

1. Warum kommen Jerome und Lucie zu spät beim Flugzeug an?

2. Wie heißt der Kapitän der Maschine?

3. Welches Gebäude suchen Marek, Jem und die anderen in Denver und warum?

4. Wo vermuten sie zuerst noch überlebende Menschen?

5. Wie heißt der Mann am Empfang der Bücherei?

6. Wie sagen die beiden Jungen Alrik und Ragnar zu Jem, als sie die Gruppe entdecken?

7. Was bedeuten Frauen? Wie siehst du das?

8. Wo befindet sich die Festung der Überlebenden?

9. Suche dir drei Personen aus und erstelle ein Akrostichon.

Arena Verlag · Postfach 51 69 · 97001 Würzburg · Tel. 09 31 / 7 96 44-0 · Fax 09 31 / 796 44-13 · info@arena-verlag.de