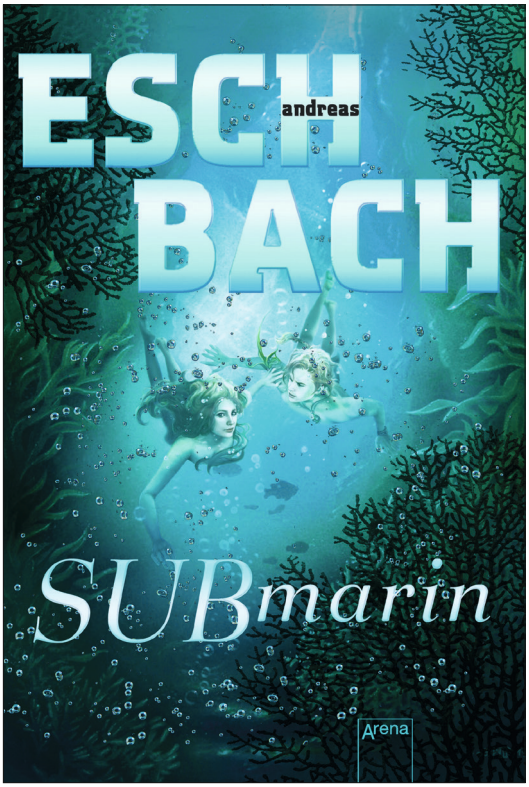
ZUM LESEN VERLOCKEN

Neue Materialien für den Unterricht

Klassen 7–10



Andreas Eschbach

Submarin

Arena Taschenbuch
ISBN 978-3-401-**51210**-5
456 Seiten

Geeignet für die Klassen 7–10

Eine Erarbeitung von
Anja Kohler

Herausgegeben von
Peter Conrady

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

Zum Inhalt

Saha ist eine Submarin, ein Meermädchen. Sie kann an Land Luft atmen, hat aber auch Kiemen am Brustkorb, um unter Wasser atmen zu können. Ihre Mutter war ein sogenannter Luftmensch und ihr Vater war ein Wassermensch – ein Submarin. Sahas Mutter ließ ihr nach der Geburt die Schwimmhäute zwischen den Fingern entfernen, damit sie in Ruhe leben kann und niemand etwas von ihrem Dasein als Submarin weiß. Aus diesem Grund kann sie nun nicht schnell schwimmen. Dennoch macht sie sich an der Küste Australiens auf den Weg, ihren Vater in den Weiten des Ozeans zu suchen. Unterstützung bekommt sie von „Schwimmt-schnell", einem Submarin, der an Land nicht atmen kann. Er wurde gefangen genommen, aber Saha befreite ihn. Mit ihm begibt sie sich auf die große Reise. Er bringt sie zu seinem Schwarm und erklärt ihr, wie die Submarins im Meer leben. Saha wird von den Submarins zuerst „Schwimmt-langsam" genannt, dann aber „Von-oben". Dieser Name gefällt ihr viel besser. Sie lassen sich von einem Strom an der Küste Australiens entlang treiben. Dabei treffen sie auf einen anderen Schwarm. Leider kennt auch hier niemand ihren Vater „Schwimmt-hinauf". Eine Kundschafterin der Graureiter – ein weiterer Schwarm – nimmt Kontakt auf und sagt, ihr König würde „Schwimmt-hinauf" kennen. Also schwimmt „Schwimmt-schnell" mit Saha zu den Graureitern. Saha verliebt sich in den Prinzen der Graureiter und soll für den König etwas über die Luftmenschen herausfinden. Ihre Informationen passen dem König nicht. Er hat eine andere

Vorstellung von den Luftmenschen. So verbannt er sie und lässt sie zum Sterben zurück. Der Prinz der Graureiter, „Sechs-Finger“, rettet sie und ein weiteres Abenteuer beginnt.

Zum Autor

Andreas Eschbach wurde 1959 geboren und schreibt seit seinem 12. Lebensjahr. Nach dem Abitur studierte er in Stuttgart Luft- und Raumfahrttechnik und arbeitete zunächst als Softwareentwickler, bevor er sich ausschließlich dem Schreiben widmete. Bekannt wurde er durch den Thriller „Das Jesus Video“, der monatelang auf den Bestsellerlisten stand und erfolgreich verfilmt wurde. Im Sommer 1994 erhielt Andreas Eschbach ein Stipendium der Arno-Schmidt-Stiftung „für schriftstellerisch hochbegabten Nachwuchs“. Im Frühjahr 1995 erschien der erste Erwachsenen-Roman, der auf Anhieb den Literaturpreis des Science Fiction Clubs Deutschland gewann. Alle weiteren Romane wurden ebenfalls mit mindestens einem Preis ausgezeichnet! Seit Mitte 1996 ist Andreas Eschbach als freier Schriftsteller tätig und lebt heute in der Bretagne.

Zur Thematik

Das Buch „Submarin“ von Andreas Eschbach ist in besonderem Maße für den Unterricht geeignet. Es behandelt mit den Submarins ein interessantes Thema und regt die Fantasie der Schülerinnen und Schüler an. Die Welt der Submarins bietet viel Neues, Bekanntes und Fantastisches. In den Schwärmen lernt man viele verschiedene Charaktere kennen, sodass es viele Identifizierungsmöglichkeiten gibt. Durch die Einteilung in einzelne Kapitel lässt es sich gut lesen und die Schülerinnen und Schüler haben auch bei diesem dicken Buch stetig den Eindruck, voranzukommen.
Diese bieten auch eine Übersichtshilfe. Weiter enden die Kapitel spannend und motivieren dazu, weiter zu lesen.

Folgende Auswahl an Themen/Kompetenzen lassen sich mit diesem Buch u. a. behandeln:

- Inhaltsverständnis
- Schreibanlässe, wie zum Beispiel einen Tagebucheintrag, eine Fortsetzung, eine Zusammenfassung schreiben oder ein Gespräch.
- Bilder gestalten (Verknüpfung zu Kunst, ein Bilderbuch gestalten)
- Rechtschreibregeln wiederholen
- Perspektivenübernahme trainieren
- Umweltverschmutzung (recherchieren)
- Gebärdensprache (recherchieren)

Zur Didaktik

Akrostichon
Das Akrostichon eröffnet den Schülerinnen und Schüler eine Gedichtform, bei der sie vor allem inhaltlich in die zu beschreibende Person eintauchen müssen. Hierfür benötigen sie Inhaltswissen über die Submarins. Die Form des Akrostichons wird den Schülerinnen und Schülern vermutlich bereits bekannt sein. Differenzierung bietet diese Aufgabe dadurch, wenn nur bestimmte Wortarten verwendet werden dürfen. Dies entscheidet jede Lehrerin, jeder Lehrer selbst.

Was ist ein Submarin?
Die Submarins sind Fantasiegestalten, die es in unserer Welt nicht gibt. Deshalb sollen sich die Schülerinnen und Schüler mit den Submarins intensiv auseinandersetzen. Was sind das für Wesen? Welche Charakterzüge zeigen sich? Wie sehen sie aus? Welche Besonderheiten haben sie?

Lösungen:
Aussehen: Sie haben einen Körper, wie wir Menschen auch. Allerdings haben sie in der Höhe der Rippen Kiemen, um unter Wasser zu atmen, und sie haben Schwimmhäute zwischen den Fingern.
Ihre Art zu leben: Submarins leben nicht alleine, sondern in Schwärmen. Schwärme können unterschiedlich groß sein. Jeder Schwarm hat einen Anführer, der bestimmt, was getan wird. Jeder in einem Schwarm hat eine bestimmte Aufgabe.
Charakter: Submarins leben grundsätzlich friedlich miteinander. Haben sie das Gefühl bedroht zu werden, wenden sie allerdings ohne zu zögern auch Gewalt an. Submarins können mit Zahlen umgehen. Sie teilen untereinander und sind gerecht. Sie freuen sich über Metall. In ihrer Freizeit spielen, basteln oder flechten sie. Hauptsächlich Männer gehen jagen.
Besonderheiten: Submarins haben Angst vor den Luftmenschen. Sie verständigen sich über Gebärdensprache. Submarins glauben an „die Eltern". Sie halten sich an Regeln, die von ihnen vorgegeben wurden und singen für sie. Ähnlich wie bei uns Menschen der Glaube an Gott.

Gestalte eine/einen Submarin
Submarins leben unter Wasser. Daher kleiden sie sich natürlich anders als wir Menschen und tragen anderen Schmuck. Bei dieser Aufgabe sollen viele unterschiedliche Submarins entstehen.
Die Schülerinnen und Schüler können kreativ sein und arbeiten mit unterschiedlichen Mal- und Gestaltungstechniken. Die Bilder werden im Klassenzimmer aufgehängt und mit frei erfundenen Steckbriefen versehen. So kann jeder seiner Fantasie freien Lauf lassen und seinen eigenen Submarin erfinden.

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.

Lösungen: Die Reihenfolge der Kärtchen muss eingehalten werden. Auf der Kopiervorlage ist die Reihenfolge zu sehen.

Buchstabensalat
Mit dieser Aufgabe kann mit den Schülerinnen und Schülern über einige bereits bekannte Rechtschreibthemen gesprochen werden. Durch den Buchstabensalat werden die Begriffe auf motivierende Weise erarbeitet. Durch die ausgewählten Wörter werden dann unterschiedliche Rechtschreibthemen eröffnet. Regeln werden wiederholt und die richtige Schreibweise geübt. Weiter werden die verschiedenen Rechtschreibschwerpunkte in Gruppen eingeteilt und somit die Schreibweise nachhaltiger reflektiert.

Lösungen: Schwarm – schwimmen – summen – Stille – Mittlerin – Gefühl – Außenseiterin – Melodie – Graureiter.

Stationen auf Sahas Weg durch den Ozean
Die einzelnen Textstreifen beziehen sich auf das gesamte Buch, sodass mit ihnen eine kurze Inhaltsangabe geschaffen wird. Diese sollen von den Schülerinnen und Schülern ausgeschmückt und vervollständigt werden. Es wird ein sehr genaues Inhaltswissen vorausgesetzt. Dies stärkt die Lesekompetenz. Die Schülerinnen und Schüler müssen sicherlich immer wieder im Buch nach bestimmten Szenen suchen, um diese einordnen zu können.

Lösungen: 7-13-2-19-9-16-1-11-3-20-4-12-15-6-18-5-8-10-14-17

Eine Fortsetzung schreiben
Bei dieser Aufgabe muss auf Seite 306 gestoppt werden. Die Schülerinnen und Schüler sollen hier die Kriterien einer klassischen Geschichte einhalten: Einleitung, Hauptteil, Schluss; Spannung aufbauen, viele Adjektive verwenden, sprachlich richtig schreiben, unterschiedliche Satzanfänge verwenden, die Wortfelder ausschöpfen, im Präteritum schreiben. Weiter müssen sie sich inhaltlich mit den Submarins beschäftigen, sodass ihre eigene Fortsetzung gut zum Buch passt und in sich schlüssig ist.

Die Gebärdensprache - das Fingeralphabet
Diese Aufgabe bringt die Kinder in ihrer Persönlichkeitsentwicklung und Empathiefähigkeit voran. Sie beschäftigen sich mit Teilen der Gebärdensprache und denken über Menschen nach, die gehörlos sind. Außerdem wird die Motorik geschult.

Ein Tagesablauf
Bei dieser Aufgabe müssen sich die Schülerinnen und Schüler gedanklich auf die Welt der Submarins einlassen. Sie sollen sich überlegen, was die Submarins den ganzen Tag machen. Einige Informationen erhalten sie direkt aus dem Buch (siehe Lösung), darüber hinaus dürfen sie aber eigene Ideen einbauen. Diese müssen allerdings zum Leben der Submarins passen. Dem gegenüber stellen sie einen eigenen Tagesablauf. Diese Tagesabläufe können als Grundlage für eine Diskussion dienen: Würden die Schüler tauschen wollen? Teilweise? Verplempern sie ihre eigene Zeit?
Lösungen: Saha ist es langweilig. Sie will sich frei bewegen können. Sich mit Freunden treffen. Normal sprechen. Zu Fuß gehen, Schaufenster angucken, Musik hören, Häuserfassaden sehen, Autos, Sonnenschirme am Strand, ein Buch lesen. Etwas Gekochtes essen, ein Stück Brot, einen Apfel, Nudeln mit Soße, eine Mangobrause trinken. Die Schülerinnen und Schüler dürfen weitere Ideen einbringen. Im Tagesablauf der Submarins müssen folgende Dinge enthalten sein: Jagen, flechten, spielen, basteln (Halsketten), Haare flechten, Essen, schwimmen, Schlafplatz suchen.

Abschlussquiz
Hier können die Schülerinnen und Schüler zeigen, wie gut ihr Inhaltswissen ist. Immer wieder muss von ihnen 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:
1. Sahas Mutter.
2. Saha soll nicht erkannt werden. Niemand soll wissen, dass sie eine Submarin ist.
3. Ein „Finde-viel" ist ein Müllhaufen/Schrott, der unter Wasser abgeladen wurde.
4. Es befinden sich Giftfässer im Müll.
5. „Taucht-tief"
6. Auf Nares Rock, Insel Holbourne (S. 105)
7. „Narbe-am-Kinn"
8. Ein Pottwal
9. Sie legen ihre Hand neben das Auge des Pottwals. Beim Reiten klopfen sie auf den Kopf des Pottwals.
10. Zuerst am Hafen von Sydney, dann in der stillgelegten Delfinstation
11. Frau Brenshaw und Pigrit
12. Sie schwimmen in das Aquarium des Ocean Dom. Saha steigt dort aus dem Wasser und erzählt allen, wer bzw. was sie sind.
13./14./15. Keine Musterlösung.

Lösungen
Aufgaben ohne Musterlösung werden hier nicht aufgeführt. Es sind freie, kreative Aufgaben mit individuellen Lösungen der Schülerinnen und Schüler.

Name: Klasse: Datum:

Akrostichon

1. Schreibe ein Akrostichon.
   Finde zu jedem Buchstaben aus dem Wort Submarin ein passendes Wort.
   Die Wörter sollen alle zu den Submarins passen. Schaue dir das Beispiel zum Wort **FERIEN** an:

   F rei
   E rholung
   R eisen
   I nsel
   E ndlich
   N eugierig

Jetzt bist du dran:

S _____

U _____

B _____

M _____

A _____

R _____

I _____

N _____

2. Schreibe nun über dich selbst auch ein Akrostichon.

3. Wähle danach noch eine Freundin oder einen Freund.
   Schreibe auch zu diesem Namen 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

Name: Klasse: Datum:

Was ist ein Submarin?

Stelle dir vor, du sollst jemandem, der das Buch nicht kennt, ganz genau erklären, was ein Submarin ist.

1. Sammle zuerst Stichworte und schreibe dann eine Beschreibung in ganzen Sätzen in dein Heft.

Aussehen:

Ihre Art zu leben:

Charakter:

Besonderheiten:

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:

Gestalte eine/einen Submarin

Du brauchst:
- einen Zeichenblock
- Wasserfarben
- einen Schwamm
- Wolle
- Stoff
- Perlen, Muscheln, Steine, Federn, ...

So geht's:

1. Nimm ein Blatt von deinem Zeichenblock und mische in deinem Wasserfarbkasten verschiedene Blautöne.
   Gib mit dem Pinsel jeweils einen Blauton auf den Schwamm und streiche dann mit deinem Schwamm über das Blatt, sodass ein Streifen entsteht.
   Beginne mit eher dunklen Blautönen und lasse diese dann immer heller werden.
   Versuche die Übergänge so zu gestalten, dass man am Ende keine einzelnen Balken sieht.
   Die Übergänge sollen nahtlos ineinander übergehen bzw. verschwimmen.

2. Zeichne deine / deinen Submarin auf ein neues Blatt, schneide sie / ihn aus und klebe sie / ihn auf dein blaues Blatt.

3. Die Kleidung schneidest du aus einem Stoff aus und klebst sie ebenfalls auf.

4. Die Haare gestaltest du mit Wolle. Du kannst sie flechten, eine Kordel machen, die Perlen, Steine, Federn, Muscheln usw. arbeitest du in die Haare mit 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:

Lese-Aktions-Karten

Du startest. Rufe laut: „Es geht los!“	Es geht los! Sage: „Jetzt schon, ich bin noch nicht bereit.“	Jemand ist noch nicht bereit. Zieh deinen Schulranzen an und gehe zu dieser Person und nimm sie bei der Hand und laufe los.
Zwei Schüler laufen Hand in Hand. Gehe hin und frage: „Wo geht ihr hin?“	Jemand hat gefragt: „Wo geht ihr hin“. Mache Schwimmbewegungen und laufe zur Tafel. Schreibe: „Geht–hinauf.“	An der Tafel steht „Geht–hinauf“. Rufe: „Ich kenne Geht-hinauf.“
Jemand kennt Geht-hinauf. Stehe auf und applaudiere.	Jemand applaudiert und klatscht. Schimpfe: „Pssst! Sei leise!“	Jemand soll leise sein. Geh zur Tafel und fordere alle auf Schwimmbewegungen zu machen.
Die ganze Klasse schwimmt. Jammere: „Ist es noch weit zu den Graureitern?“	Jemand hat gejammert. Gehe zu ihm/ ihr hin und setze dich mit ihm /ihr unter den Tisch. Flüstere: „Wir machen eine Pause.“	Zwei Kinder sitzen unter dem Tisch. Rufe: „Dieser Strom dort bringt uns direkt zu den Graureitern.“ Bilde mit der Klasse eine lange Schlange und führe sie durchs Zimmer. (Hände an die Schultern des Vordermanns usw.)
Alle gehen in einer Schlange. Schau in die Ferne und rufe begeistert: „Seht, da sind die Graureiter.“	Jemand hat die Graureiter gesehen. Bitte alle: „Setzt euch wieder hin. Ich suche den König.“ Schreie laut: „König, wo bist du?“	Jemand ruft nach dem König. Stehe auf deinem Tisch und sage mit tiefer Stimme: „Wer wagt es, mich beim Essen zu stören?“
Der König wird beim Essen gestört. Nimm dein Vesper und bring es ihm. Wispere: „Bitte um Entschuldigung. Essen sie ruhig weiter.“	Der König isst weiter. Erwidere erleichtert: „Nochmal Glück gehabt!“	Jemand sagt: „Glück gehabt“. Rufe voller Panik: „Das nennst du Glück – Schau mal zum Fenster!“
Jemand schaut zum Fenster. Du kreischt: „Da kommen Haie auf uns zu! Versteckt euch unter den Tischen, sonst fressen sie uns alle!“	Die Klasse sitzt unter den Tischen. Widerspreche: „In den Höhlen finden sie uns. Wir müssen auf einen Felsen steigen. Rauf auf eure Stühle!“	Alle Schüler stehen auf ihren Stühlen. Juble: „Hurra, wir haben es geschafft. Die Haie sind weg.“
Die Haie sind weg. Weine: „Ich schaffe es nicht von meinem Stuhl runter. Er ist zu hoch.“	Jemand kommt nicht von seinem Stuhl herunter. Gehe hin und gib ihm/ihr die Hand und helfe.	Jemandem wurde vom Stuhl herunter geholfen. Sage: „Genug Abenteuer für heute. Mir reicht's!“ 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:

Buchstabensalat

1. Finde heraus, welche Wörter hier versteckt sind. Alle Wörter kommen im Buch vor.

mwhcaSr _____

lilteS _____

eßArniusetein _____

mimwhcsne _____

nireitMtl _____

ieolMed _____

muesmn _____

heüGfl _____

reGuariret _____

2. Trage alle Wörter in die nachfolgende Tabelle ein.
   1. Spalte: Hier stehen Wörter, bei denen man jeden Buchstaben genau hört. Sie haben keine schwierige Stelle.
   2. Spalte: Hier stehen Wörter, die eine schwierige Stelle haben, die du dir merken musst. Du kennst für die Schwierigkeit (noch) keine Regel.
   3. Spalte: Hier stehen Wörter mit einer schwierigen Stelle, für die du eine Regel kennst.

hören	**merken**	**Regelwort**

3. Schreibe in dein Heft zu jedem Wort aus Spalte 3 die passende Regel.

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:

Stationen auf Sahas Weg durch den Ozean (Teil 1)

1. Schneide die Streifen aus und bringe sie in die richtige Reihenfolge.
2. Klebe sie dann in dein Heft ein.

1. Sie begegnen den Graureitern zum ersten Mal.
2. Reiten auf dem Strom.
3. Saha trifft die Pottwale. Sie ist sehr begeistert.
4. Saha wird in der Forschungsstation entdeckt und festgehalten. Es zeigt sich, dass die Menschen nett sind.
5. Saha geht in Sydney an Land.
6. Saha und „Sechs-Finger“ treffen auf den Schwarm von „Schwimmt-schnell“ und werden aufgenommen.
7. Saha auf dem Weg zum Schwarm.
8. Der Schwarm begibt sich auf den Weg zur ehemaligen Delfinstation. Sie wollen sich vor den Angriffen der Luftmenschen verstecken.
9. Sie treffen auf einen anderen Schwarm und „Strich-am-Bauch“ verlässt ihren Schwarm.
10. Der Schwarm klettert in das Aquarium des Ocean-Doms und zeigt sich den Luftmenschen. Saha tritt vor ans Rednerpult.

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:

Stationen auf Sahas Weg durch den Ozean (Teil 2)

1. Schneide die Streifen aus und bringe sie in die richtige Reihenfolge.
2. Klebe sie dann in dein Heft ein.

11. Es gibt der Mittlerin zu Ehren ein Fest bei den Graureitern.
12. Der König der Graureiter greift mit seinem Schwarm und den Pottwalen die Station an.
13. Saha verteilt Geschenke an den Schwarm von „Schwimmt-schnell“.
14. Alle wissen nun, dass es die Submarins gibt.
15. Saha wird zum Sterben zurückgelassen. Sie flieht mit „Sechs-Finger“.
16. Auf dem Weg zu den Graureitern.
17. Ab sofort ist Saha als Mittlerin zwischen den Luftmenschen und den Submarins tätig.
18. „Lacht-immer“ bekommt ihr Baby. Es atmet nicht und stirbt. Das Baby wird beerdigt. „Lacht-immer“ heißt ab jetzt „Lacht-nicht-mehr“.
19. Angriff der Haie.
20. Saha bricht für den König der Graureiter in die Forschungsstation ein.

Zusatz:
Schreibe eine Inhaltsangabe des Buchs. Du musst dafür die einzelnen Textstreifen ausführlicher beschreiben und auch die Lücken zwischen den Textstreifen füllen.

Alternativ könnt ihr euch auch in vier Gruppen aufteilen. Jede Gruppe übernimmt fünf aufeinanderfolgende Textstreifen und schreibt zu diesen die Inhaltsangabe. So entsteht gemeinsam eine vollständige Inhaltsangabe.

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 bis Seite 306 unten.

   Saha sieht „Sechs-Finger". Schreibe eine Fortsetzung in dein Heft.

ODER:

2. Du hast das Buch SUBmarin nun vollständig gelesen.
   Schreibe eine Fortsetzung.

   Denke dabei an folgende Dinge:
- Wie geht es mit den Submarins weiter?
- Wie verhalten sich die Luftmenschen?
- Wie sieht Sahas Leben aus?
- Was wird aus „Sechs-Finger"?
- Überlebt der König der Graureiter?

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:

Die Gebärdensprache / das Fingeralphabet

„Für gehörlose Menschen, die sich in der Gebärdensprache unterhalten, ist das Fingeralphabet ein wichtiges Hilfsmittel. Sie nutzen das Fingeralphabet zum Beispiel, wenn es kein Gebärdenzeichen für einen ausgefallenen Begriff gibt oder das Zeichen dafür nicht festgelegt ist. Das kann z.B. bei Ortsnamen oder Fremdwörtern der Fall sein.

Mit den Zeichen des Fingeralphabets kann man Wörter "fingerbuchstabieren", das heißt, jeden Buchstaben eines Wortes mit einem Fingerzeichen anzeigen.

Das Erlernen des Einhand-Fingeralphabets ist relativ einfach. Dabei werden die Buchstaben stets mit den Fingern einer Hand nachgebildet. Wer die Gebärdensprache nicht beherrscht, kann mit den Fingeralphabetzeichen z. B. seinen Namen oder eine kurze Mitteilung buchstabieren, und sich so mit jemandem verständigen, der gehörlos ist und das Fingeralphabet kennt."

(https://www.cbm.de/aktiv-werden/interaktiv/Fingeralphabet-412003.html Stand: 31.08.2018 um 17:42Uhr)

„Was ist Gebärdensprache?
Gebärdensprache ist eine visuelle Sprache. Das bedeutet, dass man sie nicht hört, sondern sieht. Dabei bildet man Worte mit den Händen. Aber auch der Gesichtsausdruck (die Mimik), die Bewegung des Mundes (das Mundbild) und "Geräusche" (Wortbild), die man während des Gebärdens macht, sind wichtig.

Gebärdensprache ist zwar über Jahrhunderte hinweg entstanden, aber erst seit 2002 in Deutschland als eigene Sprache anerkannt. Natürlich wird nicht nur in Deutschland gebärdet, auch im Rest der Welt gibt es viele Gehörlose, die sich so verständigen.

Wie funktioniert die deutsche Gebärdensprache?
Für die Gebärden nutzt man immer seine dominante Hand. Das heißt, wenn du Rechtshänder bist, nimmst du die rechte Hand und wenn du Linkshänder bist, die Linke. Es gibt auch Gebärden, die mit beiden Händen ausgeführt werden.
Aber deine "Schreibhand" bleibt immer die Dominante.

Wichtig ist auch, wo eine Gebärde ausgeführt wird. Ob am Kopf und Gesicht, Hals, den Armen oder am Körper. Gehörlose haben eine ganz feine Wahrnehmung für Stimmungen und Launen. Da sie ja nicht hören können, in welchem Tonfall jemand etwas sagt, achten sie mehr auf Blicke und Körpersprache."

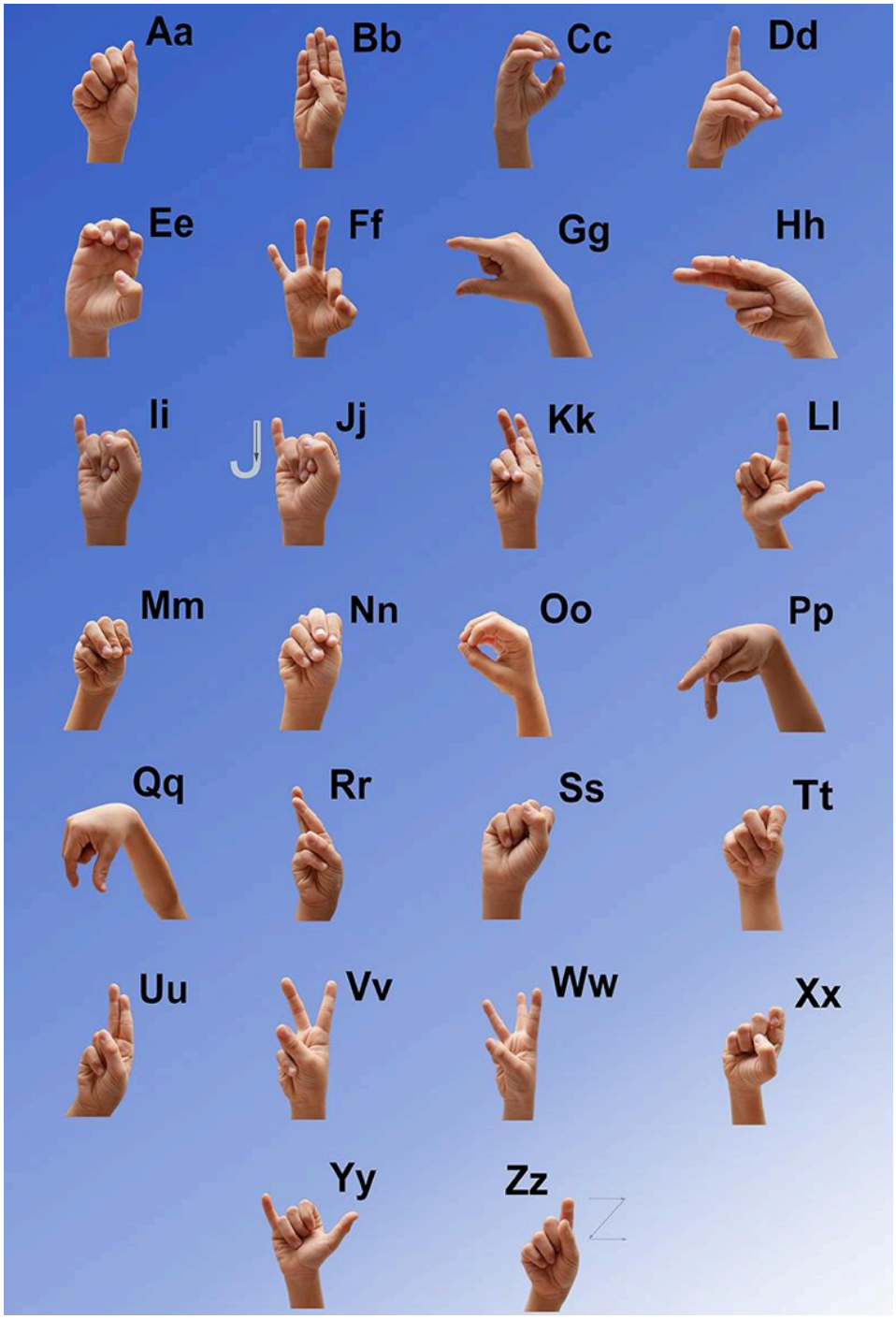
(https://www.geo.de/geolino/mensch/1854-rtkl-gebaerden-gebaerdensprache Stand: 31.08.2018 um 17:50Uhr)

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:

Das Fingeralphabet

1. Buchstabiere mit dem Fingeralphabet deinen Namen.



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:

Ein Tagesablauf

1. Lies bis Seite 95 unten.

Was vermisst Saha?

2. Schreibe auf, was du am Leben in einem Schwarm gut finden würdest.
Was würdest du vermissen?

3. Überlege dir, wie ein Tagesablauf von einem Schwarm aussehen könnte.
Schreibe ihn auf.

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. Wer trifft die Entscheidung, dass Saha als Baby die Schwimmhäute entfernt werden?

2. Warum werden Saha die Schwimmhäute entfernt?

3. Erkläre, was ein „Finde-viel“ ist.

4. Warum müssen sich die Submarins schnell vom „Finde-viel“ entfernen?

5. „Weißes-Auge“ schlägt „Von-oben“ einen Mann vor. Wen?

6. Wo befindet sich „Von-oben“, als sie das erste Mal das Wasser verlässt?

7. Wie heißt die Submarin, die als Kundschafterin zu „Von-oben“ kommt, um ihr bei der Suche nach ihrem Vater zu helfen?

8. Wer oder was ist „Große-Mutter“?

9. Wie kommunizieren die Graureiter mit den Pottwalen?

10. Wo verstecken sich die Submarins vor den Angriffen der Luftmenschen?

11. Wen kontaktiert Saha zuerst, um die Angriffe gegen die Submarins zu stoppen?

12. Was tun die Submarins und Saha, um die Angriffe endlich zu stoppen und allen Luftmenschen von der Existenz der Submarins zu erzählen?

13. Wie könnte die Zukunft von Saha und „Sechs-Finger“ aussehen?

14. Welcher/welche Submarin gefällt dir am besten? Begründe deine Wahl!

15. Zeichne eine Skizze von deinem/deiner Lieblingssubmarin.

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