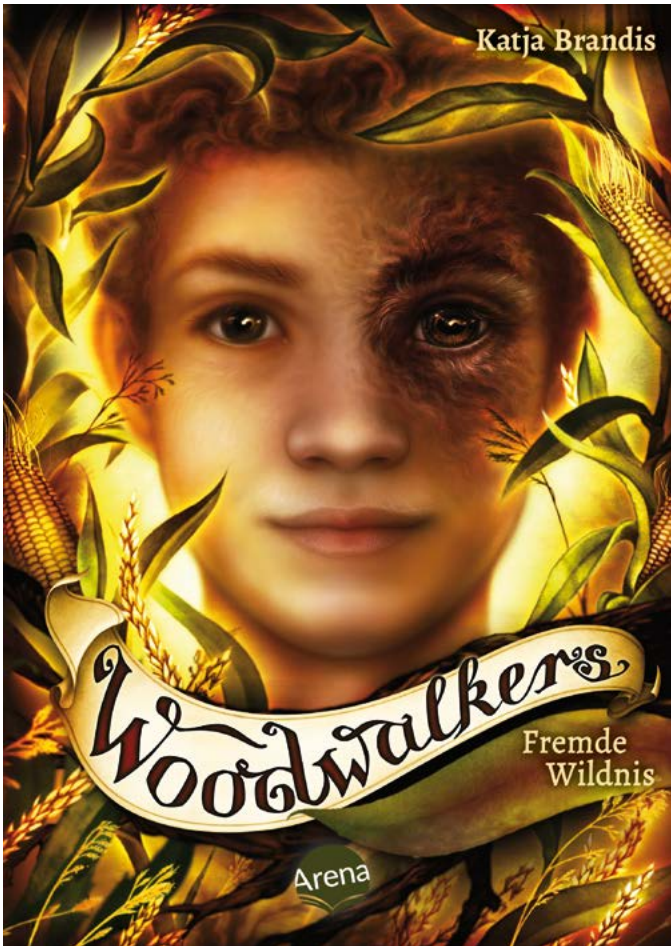




Katja Brandis

Woodwalkers (4)

Fremde Wildnis

Mit Illustrationen von Claudia Carls

Arena Verlag

ISBN 978-3-401-60609-5

296 Seiten

Geeignet ab Klasse 5

Eine Erarbeitung von
Anja Kohler

Herausgegeben von
Peter Conrady



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

Zum Inhalt

Katja Brandis hat Carags Leben als Woodwalker in sechs Bänden für uns miterlebbar gemacht:

- Bd. 1: Carags Verwandlung
- Bd. 2: Gefährliche Freundschaft
- Bd. 3: Hollys Geheimnis
- Bd. 4: Fremde Wildnis
- Bd. 5: Feindliche Spuren
- Bd. 6: Tag der Rache

Die Bände 1 & 2 liegen auch in Einfacher Sprache vor.

Buch zum Film: Woodwalkers (1) Carags Verwandlung

In diesem vierten Band der Woodwalker Reihe erleben Carag und seine Freunde jede Menge Abenteuer. Sie dürfen an einem Schüleraustausch teilnehmen und fliegen nach Costa Rica. Schon der Flug dorthin sorgt für jede Menge Aufregung. In Costa Rica selbst lernt Carag eine für ihn noch völlig fremde Welt kennen. Fremde Tiere und eine ganz neue Umgebung, in der er die Gefahren noch nicht genau einschätzen kann. Neben einigen netten Schülerinnen und Schülern, trifft er auch auf eine Gruppe Jungen, die ihm völlig begeistert von Andrew Milling erzählen. Er scheint in diesem Teil der Welt bereits sehr viele Anhänger gefunden zu haben. Carag ist verzweifelt und überlegt, wie er die Woodwalkers vor Milling warnen kann. Er nutzt dafür ein Interview im Fernsehen, bei dem es eigentlich nur über seinen Schüleraustausch gehen sollte. Alle um ihn herum sind völlig entsetzt, wie er etwas Negatives über Andrew Milling sagen konnte. Andrew Milling meldet sich auch schnell zu Wort und bedroht Carag und seine Familie. Ausgerechnet zu einem Zeitpunkt, wo Carag seinen Vater davon überzeugen will, als Mensch in ein Krankenhaus zu gehen, um seine Verletzung am Bein behandeln zu lassen. Ob das alles so funktioniert, wie Carag sich das vorgestellt hat, und ob er Andrew Milling weiter Steine in den Weg legen kann, wird sich zeigen.

Zur Autorin

Katja Brandis, geb. 1970, studierte Amerikanistik, Anglistik und Germanistik und arbeitete als Journalistin. Sie schreibt seit ihrer Kindheit und hat inzwischen zahlreiche Romane für junge Leser veröffentlicht. Sie lebt mit Mann, Sohn und zwei Katzen in der Nähe von München. Homepage: www.katja-brandis.de



Foto: © Robin Munker

Zur Illustratorin

Claudia Carls erklärte in ihrer Kindheit abwechselnd, Schriftstellerin oder Künstlerin werden zu wollen, bis sich dieser Konflikt mit dem Beschluss, Buchillustration zu studieren, schließlich auflösen ließ. Nach dem Abitur setzte sie dieses Vorhaben an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg, im Studiengang Illustration und Kommunikationsdesign, in die Tat um. Als Diplom-Designerin lebt und arbeitet sie in Hamburg und gestaltet Bilderbücher, Kinder- und Jugendbücher, Sachbücher und Plakate.



Foto: © privat

Zur Arbeit im Unterricht

Dieser Band der Woodwalkers- Reihe bietet für die Schülerinnen und Schüler wieder viele, auch neue Charaktere, mit denen sich die Jugendlichen identifizieren können. Neben Carag und seinen Freunden lernen die Leserin, der Leser noch weitere Woodwalker in Costa Rica kennen. So zum Beispiel Manuel. Er sprüht vor Lebensfreude, ist aber auch begeisterter Anhänger von Andrew Milling.

Dieser Band lässt uns in eine ganz neue Welt eintauchen. Costa Rica steckt voller schöner und geheimnisvoller Dinge. Neben Themen wie

- Freundschaft
- Hass
- Liebe
- Vertrauen
- Enttäuschung
- Charaktereigenschaften der einzelnen Personen

kann die Leserin, der Leser sich auch näher mit dem Land Costa Rica beschäftigen, sich über die Pflanzen und Tierwelt Informationen beschaffen und künstlerisch tätig werden.

Didaktische Kommentare zu den Arbeitsblättern

1. Tiere aus Costa Rica/ Steckbrief

Bei dieser Aufgabe tauchen die Schülerinnen und Schüler in die Tierwelt Costa Ricas ein. Sie lernen hierbei zu recherchieren, sich wichtige Informationen herauszusuchen, diese zu einem Steckbrief zusammenzustellen und ggf. auch zu präsentieren. Auf diese Weise erhalten die Schülerinnen und Schüler einen Überblick über viele verschiedene Tiere aus Costa Rica.

2. Costa Rica

Da der 4. Band zu großen Teilen in Costa Rica spielt, ist es unumgänglich auch ein paar Informationen über dieses Land zu bekommen. Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihr Leseverständnis, da sie sich über den Inhalt die Lückenwörter erschließen müssen.

Textquelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Costa_Rica (Stand 31.7.2025)

Lösung: Südamerika / Karibische Meer / Lateinamerika / spanisch / 230 km / 200 Vulkane / Inseln / Wildtierdichten / Haifischflossen / Nationalparks.

3. 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.

4. Werbevideo

Diese Aufgabe erfordert und eröffnet digitales Arbeiten: Einen Werbespot schreiben und spielen. Die Schülerinnen und Schüler müssen sich sprachlich geschickt ausdrücken und sich gleichzeitig gut in Szene setzen. Je nach Möglichkeiten an der Schule, kann ein Tablet zur Verfügung gestellt werden.

5. Fantasetier

In „Fremde Wildnis“ können sich die Schülerinnen und Schüler kreativ ausleben und dabei Fantasie zeigen. Sie sollen sich lustige Kreuzungen von Tieren überlegen und diese dann auch in einem Bild festhalten. So könnte eine Echse mit Flügeln oder ein Krokodil mit Schnabel entstehen.

6. Frankie

Frankies Verschwinden bleibt bis zum Ende des vierten Bands ungeklärt. Die Schülerinnen und Schüler sollen sich inhaltlich passend eine Geschichte überlegen, was mit Frankie passiert ist. Dabei müssen sie in der Welt der Woodwalkers und den bisher eingeführten Charaktere bleiben. Dies erfordert ein gutes Inhaltswissen und benötigt einen großen Wortschatz. Die Schülerinnen und Schüler sollen spannend, anschaulich und folgerichtig erzählen.

7. Bad-Taste-Party

Diese Aufgabe fördert die Persönlichkeitsentwicklung und Selbstreflexion. In der heutigen Zeit ist die Resilienz sehr wichtig. Hier machen sich die Schülerinnen und Schüler gezielt Gedanken darüber, was ihnen hilft, wenn es ihnen nicht gut geht.

8. Ein Spiel erstellen

Mit dieser Aufgabe wird das präzise Inhaltswissen der Schülerinnen und Schüler gefördert. Sie müssen das Buch konzentriert und aufmerksam lesen. Es ist nicht einfach, passende Stellen zu finden, an denen man gute Fragen auch auf unterschiedlichem Niveau finden kann. Auf spielerische und auch kreative Weise wird hier fachübergreifend mit dem Inhalt des Buches gearbeitet.

9. Abschlussquiz

Die Schülerinnen und Schüler brauchen ein gutes Inhaltswissen und trainieren auch das Nachschlagen und Wiederfinden von bestimmten Stellen. Mit dem Quiz kann auf motivierende Art und Weise die Arbeit mit dem Buch beendet werden. Die Schülerinnen und Schüler können zum Schluss nochmal überlegen, welche Szene ihnen am besten bzw. am wenigsten gefallen hat und warum.

Lösung: 1. Jeffrey / 2. Bertas Familie, insbesondere ihr Vater. / 3. Juanita / 4. Mr. Brighteye und Mrs. Calloway
5. Manuel / 6. Er verwandelt sich in eine Schnappschildkröte / 7. Xamber Goldeneye / 8. Tikaani kann sich immer schwerer unbemerkt von ihrem Rudel entfernen. / 9. Kaffee / 10. Frankie / 11. Sierra Lodge /
12. Carags Vater Xamber

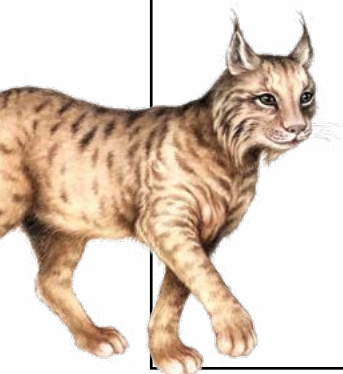
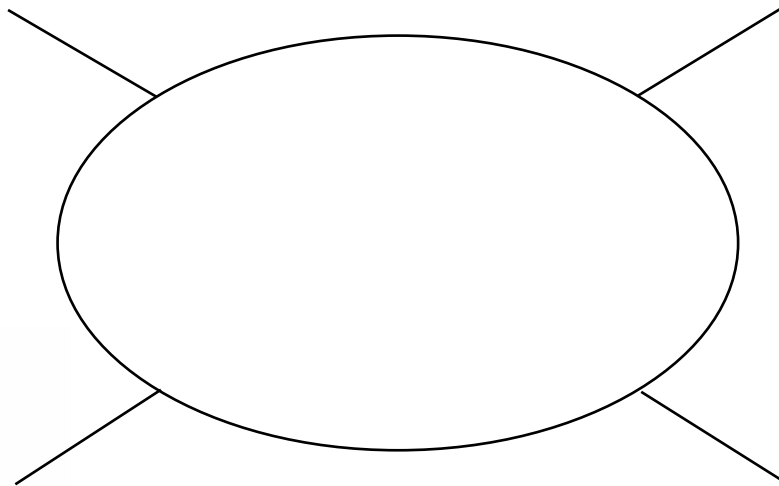
Arbeitsblatt 1 / Tiere aus Costa Rica:

Carag und seine Freunde lernen viele Woodwalkers kennen, die sich in völlig fremde Tiere verwandeln. Einige Beispiele seien hier genannt:

- der Kolibri
- der Leguan
- der Pfeilgiftfrosch
- der Rabengeier
- das Krokodil
- das Ozelot
- die Schnappschildkröte
- die Weißbartpekaris
- die Blattschneiderameise
- das Gürteltier
- der Ameisenbär
- der Piranha
- die Boa Constrictor
- der Tukan
- der Kaiman

- Suche dir ein Tier aus und mache ein Cluster.

- Was weißt du bereits über das Tier?



Name:

Klasse:

Datum:

- Recherchiere im Internet.
- Ergänze dein Cluster und erstelle einen Steckbrief.

Name: _____



Herkunft/ Gattung: _____

Aussehen/ Größe/ Gewicht: _____

Nahrung: _____

Fortpflanzung: _____

Lebensraum: _____

Lebenserwartung: _____

Besonderheiten: _____

Arbeitsblatt 2 / Costa Rica:



Costa Rica ist ein Staat in _____. Er grenzt an das _____

und den Pazifik. Costa Rica gehört zu den fortschrittlichsten Staaten in _____.

Die Landessprache ist _____.

Der wichtigste Fluss Costa Ricas ist der San Juan. Er ist _____ lang. Viele Teile des Landes von

Costa Rica sind Gebirge. Es gibt auch über _____. Fünf davon sind noch aktiv.

An der karibischen Küstenebene findet man tropische Regenwälder. Zu Costa Rica gehören auch viele

_____. Die wohl bekannteste davon ist die Insel Cocos. Sie wurde zum

Weltkulturerbe erklärt und ist unbewohnt.

Costa Rica hat eine der höchsten _____ der Welt. Die Artenvielfalt von Tieren

und Pflanzen ist in Costa Rica sehr hoch. Leider wird in den Meeren bei Costa Rica illegal nach Haien

gejagt. Es findet ein illegaler Handel mit _____ statt.

Ungefähr 27 % der Fläche Costa Ricas steht unter Naturschutz. Es gibt 26 _____

über das ganze Land verteilt.

Lückenwörter:

Wildtierdichten / Lateinamerika / Inseln / Südamerika / spanisch /

Haifischflossen / 200 Vulkane / Karibische Meer / 230 km / Nationalparks



Arbeitsblatt 3 / Aktions-Karten:



Du startest. Sprich empört:
„Ich fliege nicht in einer
Hundebox nach Costa Rica!“

„Ich fliege gerne in der
Hundebox. Hier haben wir
unsere Ruhe.“

Zwei Kinder fliegen in einer
Hundebox nach Costa Rica.
Gehe zu ihnen und bitte sie,
unter einem Tisch zu sitzen.
Das ist ihre Box.

Zwei Kinder sitzen unter
einem Tisch. Gehe hin und
lache herzlich. Sprich: „Ihr
seht so lustig aus. Darf ich
ein Foto machen?“

Jemand lacht die Kinder
unter dem Tisch aus und
möchte sie fotografieren.
Vermittle und sage: „Lass
sie in Ruhe. Das Flugzeug
startet.“

Das Flugzeug startet.
Mache Bewegungen, als
ob du dich anschnallst.
Sprich noch 3 andere Kinder
an. Sie sollen sich schnell
anschnallen.

Alle sind angeschnallt.
Laufe zum Fenster und rufe:
„Wir fliegen schon tiefer!
Ich kann Costa Rica sehen!“

Jemand sieht aus dem
Fenster. Laufe zur Tafel.
Zeichne ein großes Recht-
eck und schreibe hinein:
„Herzlich willkommen!“

Ihr wurdet in Costa Rica
begrüßt.
Mache Dehnübungen und
sage: „Nach dem langen
Flug tut Bewegung gut.“

Jemand dehnt sich nach
dem Flug. Steh auf und nimm
zwei Kinder mit zur Tafel.
Fordere sie auf, mit dir zehn
Hampelmänner zu machen.

Drei Schülerinnen / Schüler
machen Hampelmänner.
Gehe zu ihnen und mache
10 Kniebeugen.

Jemand macht Kniebeugen.
Du meckerst: „Genug jetzt
mit dem Sport, lasst uns
zur Schule gehen. Ich
habe Hunger.“

Name:

Klasse:

Datum:

Jemand hat Hunger.
Antworte ihm: „Gute Idee, mir knurrt auch schon der Magen.“ Nimm dein Essen aus der Tasche und beiße hinein.

Jemand isst. Rufe panisch: „Achtung! Versteckt euch! Da kommt eine große giftige Schlange.“ Schnell alle in die Ecke vom Zimmer.

Die ganze Klasse steht in einer Ecke des Zimmers.
Sprich erleichtert: „Die Schlange hat uns nicht bemerkt. Wir können wieder an unsere Plätze.

Die ganze Klasse sitzt wieder.
Flüstere: „Ich möchte euch keine Angst machen, aber da vorne im Wasser bewegt sich etwas.“

Im Wasser bewegt sich etwas. Nimm einen langen Gegenstand. Stehe auf und stochere im Wasser.
Sage: „Da ist irgendwas großes drin.“

Im Wasser ist etwas Großes.
Springe von deinem Stuhl auf. Kreische laut: „Ich kann das nicht! Ich will wieder heim!“ Renne aus dem Zimmer und warte da.

Jemand ist aus dem Zimmer gerannt. Laufe hinterher.
Lege dieser Person die Hand auf die Schulter und bringe sie zurück an den Platz.
Sprich: „Du schaffst das schon.“

Alle Schülerinnen und Schüler sind wieder im Klassenzimmer.
Rufe begeistert: „Ich kann schon die Schule sehen. Dort müssen unsere Schlaf-räume sein.“

Jemand hat die Schlaf-räume entdeckt.
Lauf zu einer freien Fläche im Zimmer, lege dich auf den Boden. Tue so, als ob du dich zudeckst und sage allen: „Gute Nacht!“

Jemand schläft im Zimmer.
Mache laut: „Ring, ring, ring.“ Rufe jetzt: „Ich bin der Wecker, aufstehen!“

Der Wecker hat alle aufgeweckt. Gähne genüsslich und sage zufrieden: „Ich hatte einen schönen Traum. Ich war in Costa Rica.“

Jemand hat von Costa Rica geträumt. Antworte: „Dein Traum war bestimmt schön, aber jetzt geht der Unterricht weiter.“
Sammle jetzt alle Karten wieder ein.

Arbeitsblatt 4 / Werbevideo

- Lies bis S. 44.

Andrew Milling hat ein Werbevideo gedreht, um nach weiteren Anhängern für seinen Kampf gegen die Menschen zu suchen.

- Drehe ein eigenes Video. Entscheide dich für eines der beiden Themen:

1. Drehe ein Video für Andrew Milling.

Stelle ihn positiv dar und versuche neue Anhänger zu rekrutieren.

ODER

2. Sei Andrew Millings Gegner.

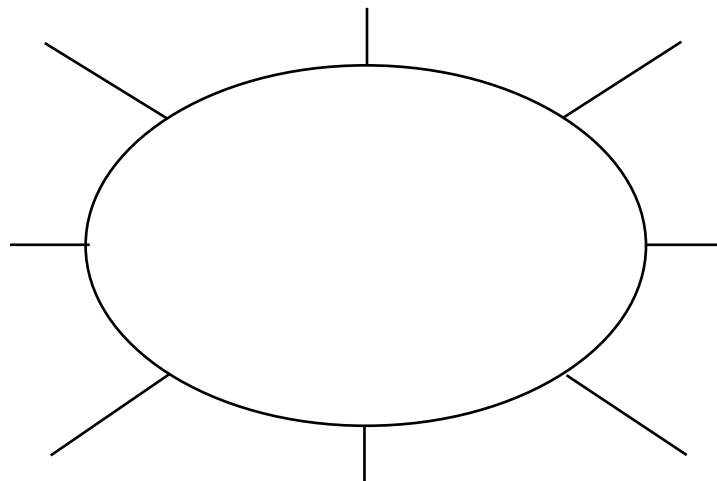
Drehe ein Video mit einem Appell an die Vernunft, für Frieden zwischen den Woodwalkern und den Menschen.



Tipps für die Planung:

- Überlegt euch, was in eurem Video gesagt werden soll.
- Spricht nur eine Person oder ist es ein Interview?
- Was wird genau gesprochen?
- Habt ihr einen guten Spruch/Slogan, der zu eurem Thema passt und den sich jeder gut merken kann?

- Sammelt hier eure Ideen:



- Nehmt das Video mit dem Smartphone oder Tablet auf.

Arbeitsblatt 5 / Fantasietier

- Lies bis S. 198

Carag erfährt, dass Mr Brighteye und Miss Calloway ein Paar sind. Er erzählt es seinen Freunden.
 Brandon fragt in die Runde: „Was für ein Woodwalker wird es dann? Ein Wolf oder eine Klapperschlange?“
 Holly lacht: „Ein Klapperwolf.“

- Überlege dir weitere lustige Tierkombinationen!



- Finde auch eigene Paare/Ideen.

→ Puma und Pfeilgiftfrosch

.....

→ Eichhörnchen und Weißbartpekaris

.....

→ Bison und Schnappschildkröte

.....

→

.....

→

.....

→

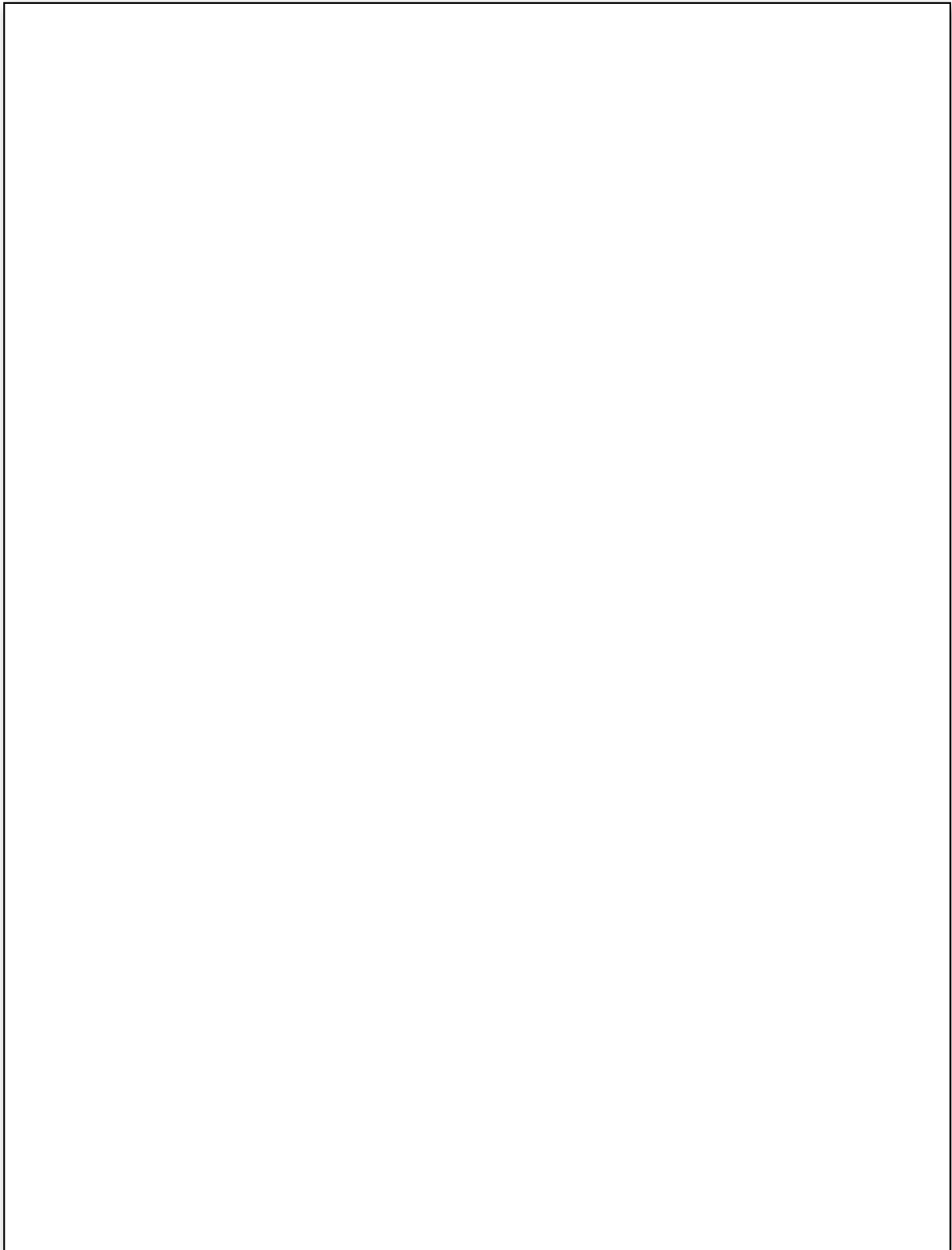
.....

Name:

Klasse:

Datum:

- Zeichne eines deiner neuen Fantasietiere:



- Schneide dein Bild an der schwarzen Linie aus und klebe es auf ein buntes Papier.
So hat es einen farbigen Rahmen.

Was passiert ab dem Moment, wenn seine Freunde ohne ihn weitergehen?



Arbeitsblatt 7 / Bad-Taste-Party

Frankie wird vermisst. Obwohl auf der Clearwater High alle nach ihm suchen, können sie ihn nicht finden. Sogar die Polizei wird eingeschaltet. Da die Schülerinnen und Schüler der Clearwater High deshalb traurig und schlecht gelaunt sind, überlegen die Lehrer, wie sie alle etwas aufmuntern können.

→ Sie veranstalten eine Bad-Taste-Party.

- Welche Verkleidung gefällt dir am besten?

.....

.....

- Wie würdest du dich verkleiden?

.....

.....

Erinnere dich an Momente, in denen du selbst traurig bist – Momente, in denen du nicht ausgelassen und fröhlich bist.



- Was hilft dir, um wieder bessere Laune zu bekommen?

.....

.....

Sprich mit mindestens 3 Klassenkameraden und sammle so Ideen, was man tun kann, wenn es einem nicht so gut geht oder wenn man Stress hat.

1.

.....

2.

.....

3.

.....

Arbeitsblatt 8 / Ein Spiel erstellen

Erstellt in Gruppen zu dem Buch „Woodwalkers – Fremde Wildnis“ ein Brettspiel.
Zum Beispiel ein Spiel wie „Activity“ oder „Das Spiel des Wissens“.

Dafür müsst ihr folgendes tun:

1. Zeichnet eine Skizze, wie euer Spielfeld aussehen soll.
2. Zeichnet das **Spielfeld** auf ein Holzbrett.
Das Holzbrett könnt ihr vorher auch mit Tonpapier bekleben, um so eine farbige Grundlage zu haben.
3. Bastelt Spielfiguren.
4. Ihr braucht **Fragekarten**.
Das bedeutet, ihr müsst, während ihr das Buch lest, Fragen überlegen und sie aufschreiben.
Diese Fragen müsst ihr später auf Karten schreiben.
5. Wenn ihr wollt, könnt ihr auch **Ereigniskarten** und **Aktionskarten** erstellen.

Denkt zum Beispiel an:

- **Aktionskarten:** Zum Beispiel Pantomime (Tiere oder Berufe vorspielen ...)
- **Ereigniskarten:** Du hast dich schnell verwandelt. Gehe 3 Felder vor.
- **Ereigniskarten:** Du musst deinen Test wiederholen. Setze 1mal aus.

6. Überlegt euch die **Spielregeln** und schreibt sie auf.

TIPP: Erstellt auch ein **Lösungsblatt** für eure Fragen.



Arbeitsblatt 9 / Abschlussquiz



1. Wer spielte beim Theaterstück den bösen Wolf?
2. Beim Besuch der Woodwalker Familien in der Clearwater High zeigt sich eine Familie sehr interessiert an Andrew Milling.
Welche Familie war das?
3. Eine Woodwalkerin reist in ihrer Tiergestalt nach Costa Rica. Sie sitzt in Carags Brusttasche.
Wer war das?
4. Carag beobachtet in Costa Rica ein geheimes Gespräch zwischen zwei Lehrern.
Wen beobachtete er?
5. Ein Junge schließt eine Wette ab und behauptet, übers Wasser laufen zu können.
Wer war es?
6. In welches Tier kann sich der Schulleiter aus Costa Rica verwandeln?
7. Carags Papa muss als Mensch ins Krankenhaus. Dafür braucht er einen Menschnamen.
Wie nennen sie ihn?
8. Mr Bridger und Carag planen, Carags Vater früher als geplant aus der Klinik zu holen.
Warum will Carag nicht auch Tikaani bitten zu helfen?
9. Carags Papa fragt in der Clearwater High nach einem bestimmten Getränk. Carag war sehr überrascht.
Nach was fragte sein Vater?
10. Ein Schüler verschwindet. Es ist, als wäre er nie dagewesen.
Wer ist verschwunden?
11. Wo hat Andrew Milling einen geheimen Stützpunkt eingerichtet?
12. Wer unterrichtet in der Clearwater High ab sofort Tiersprachen?

