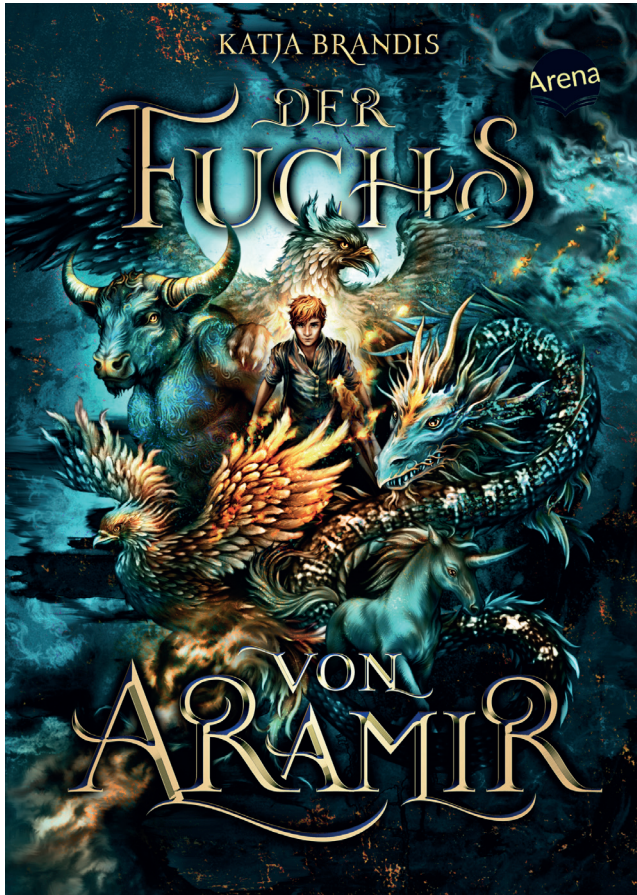




ZUM LESEN VERLOCKEN

ARENA – Neue Materialien für den Unterricht

Klassen 8 bis 10



Katja Brandis **Der Fuchs von Aramir**

Arena Verlag
978-3-401-60586-9
456 Seiten

Geeignet für die Klassen 8 - 10

Erarbeitet von
Anja Kohler

Herausgegeben von
Peter Conrady



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

Zum Inhalt

In »Der Fuchs von Aramir« taucht die Leserin / der Leser in eine völlig andere Welt ein. Fabelwesen, hier Anderwesen genannt, begegnen den Menschen in jedem Winkel der Stadt. Weiter gibt es Familienclans, die mit den Anderwesen verbündet sind.

Die Stadt Aramir ist das Zentrum der Geschichte. Aramir wird vom Familienclan der SiManao beherrscht. Diese sind mit den Greifen verbündet. Alle sieben Jahre gibt es einen riesigen Kampf, indem alle Anderwesen gegeneinander antreten. Die Gewinner bringen dadurch ihren verbündeten Clan für die nächsten sieben Jahre an die Macht.

Devan wurde in ärmlichen Verhältnissen geboren. Er gehört keinem der reichen und einflussreichen Clans an.

Allerdings ist er mit Rouka eng befreundet. Sie gehört zu dem Clan der ViCareto. Die verbündeten Anderwesen der Vi-Careto sind Phönixe.

Devan arbeitet in Aramir als Fuchs. Das bedeutet, dass er Aufträge für die reichen Clans erledigt. Dabei muss er verschwiegen und loyal sein. Er ist darauf angewiesen, dass man ihm vertraut, um Aufträge zu bekommen. Bei einem seiner

letzten Aufträge ist ihm eine Waffenlieferung auf dem Meeresboden versunken und es war ihm nicht möglich, diese wieder heraufzuholen. Dieser Auftrag war für Jolon SiManao. Er will Devan zur Strafe verkaufen, sollte er ihm zum Ausgleich nicht einen unmöglichen Wunsch erfüllen. Er soll eine Singelfe finden und diese mit nach Aramir bringen. Jolon will diese Singelfe dann auch heiraten.

Devan nimmt den Auftrag an und begibt sich mit Rouka und ein paar anderen Gefährten auf den Weg, eine Singelfe zu finden. Gleichzeitig ist er in Gedanken bei seiner Schwester Kelsy, die in einem magischen Labyrinth verschwunden ist. Und zu guter Letzt stehen die Kämpfe der Anderwesen an. Die SiManao spielen aber nicht fair und lassen im Vorfeld Familienmitglieder der anderen Clans einsperren, damit deren Anderwesen nicht zum Kampf antreten. Betroffen sind hiervon auch Roukas Mutter und Devans enger Freund Grewin KiRea.

Wird Devan es schaffen, eine Singelfe zu finden, die Gefangenen zu befreien, seine Schwester zurückzuholen und sich seiner Gefühle für Rouka gewiss zu werden?

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 drei Katzen in der Nähe von München.

Homepage: www.katja-brandis.de (Stand Oktober 2022)



© Christian Münke

Zur Arbeit im Unterricht

Dieses Buch fesselt den Leser bzw. die Leserin von Anfang an. Man taucht direkt in eine völlig neue Welt ein und ist gespannt darauf, was es noch alles zu entdecken gibt. Die vielen verschiedenen Anderwesen, die von riesigen Wasserdrachen über zauberhafte Einhörner, bis hin zu Kobolden und Hunderthänder für jeden Geschmack etwas bieten.

Das Buch stellt für die Jugendlichen viele verschiedene Identifikationsmöglichkeiten zur Verfügung. Von Devan, über seine Schwester Kelsy und seiner Freundin Rouka, hin zu dem herrschenden Jolon, der eingebildeten Singelfe Calinda oder seinem wahren Freund Grewin KiRea. Von kämpferisch, lieb, treu, ehrlich, abenteuerlustig, freundschaftlich und ängstlich sind alle Charaktereigenschaften dabei.

Das Buch trifft den Leser / die Leserin aber auch mitten ins Herz. Die zarte Liebe, die zwischen Devan und Rouka wächst, lässt niemanden kalt.

Das Werk regt dazu an über Freundschaft und Liebe, sowie Zuverlässigkeit und Ehrlichkeit nachzudenken. Welche Verantwortung trägt ein Clan, wenn er über die Stadt herrscht?

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.

Personengeflecht

Es ist grundsätzlich immer wichtig, sich über die Personen und deren Beziehungen zu unterhalten. Umso mehr man sich mit einzelnen Personen beschäftigt hat, umso besser kann man sich auch in sie hineinversetzen. So wird bei dieser Aufgabe neben der Lesekompetenz auch die Empathiefähigkeit und die Perspektivenübernahme trainiert.

Im Koboldviertel

Diese Aufgabe erfordert sehr genaues Lesen. Die Schülerinnen und Schüler müssen sich mit allen Sinnen auf das Gelesene zum Koboldviertel einlassen: Beschreibungen, Gerüche, Gefühle. Weiter wird die Perspektivenübernahme geschult, da sie aus der Sicht einer anderen Person schreiben sollen.

Der Fuchs

Der Fuchs Devan als Hauptperson des Werks muss natürlich genauer betrachtet werden. Was ist er eigentlich für ein Typ? Wie sieht er aus? Welchen Charakter hat er? Auch die Frage: Warum wird er Fuchs genannt? Was ist ein Fuchs? Erfüllt er die Vorstellung von einem Fuchs? Welche Rolle spielen Füchse in Geschichten und Sagen?

Deine Meinung ist gefragt!

Die Schülerinnen und Schüler müssen sich in einen Familienclan hineinversetzen und taktisch überlegen, wie sie sich zu dieser Zeit verhalten hätten. Sie sollen sich eine Meinung bilden und diese begründen können.

Die Anderwesen

Die Anderwesen spielen auch eine zentrale Rolle im Werk. Deshalb sollen sie mit einem Bild gewürdigt werden. Die Schülerinnen und Schüler müssen genau lesen, wie die Anderwesen aussehen. Mit welchen Stiften / Farben dann gestaltet werden soll, kann individuell entschieden werden.

Mehrdeutigkeit

Hier muss ein Satz interpretiert werden. Was bedeutet er grundsätzlich und wie füllt sich diese Bedeutung mit konkreten Inhalten, bezogen auf die einzelnen Personen oder Wesen?

Wer ist wer?

Die Schülerinnen und Schüler schulen ihre Empathiefähigkeit und Perspektivenübernahme. Sie müssen die Gefühlswelt der einzelnen Charaktere kennen, um die Gedanken zuordnen zu können. Beim Besprechen der Aufgabe soll auch begründet werden, warum sie den Gedanken dieser Person zuteilen. Evtl. kann auch darüber gesprochen werden, zu welcher Textstelle dieser Gedanke gut passt.

Devan und Rouka

Devan und Rouka entwickeln sich von guten Freunden zu einem Paar. Diese Entwicklung soll hier in eine Reihenfolge gebracht werden. Die Schülerinnen und Schüler benötigen eine gute Textkenntnis und erhalten zur Kontrolle drei Lösungsworte.

Meeresdrachen

Die Gattung der Gedichte passt natürlich perfekt zu den Fabelwesen. Die Schülerinnen und Schüler dürfen sich ein Anderwesen ihrer Wahl aussuchen. Es können zu Beginn auch gemeinsam Reimpaare überlegt werden, die zu den verschiedenen Anderwesen passen könnten.

Abschlussquiz

Hier wird das Wissen der Schülerinnen und Schüler abgeprüft und Einzelheiten über den Inhalt werden noch einmal wiederholt.

Lösungen:

Der Fuchs: Name: Devan KeNorrall (später KiRea), Aussehen: rotbraune Haare, groß und schlank, sehnig und stark, grüne Augen. Charaktereigenschaften: zuverlässig, loyal, ein ehrlicher Freund, hilfsbereit, klug und gerissen, scharfsinnig. Besonderheiten: Er gibt nie auf, findet immer eine Lösung. Er ist der beste Fuchs von Aramir. Schaffte den Aufstieg in einen mächtigen Clan, zu den KiReas, durch seinen Charakter! Die Bedeutung von Fuchs: Der Fuchs ist ein Symbol für Klugheit, Anpassungsfähigkeit, List und Lösungsorientierung. Der Fuchs lehrt uns, mit der Umwelt zu interagieren und unsere Intelligenz zu nutzen. Er findet immer einen Weg, um sich in neuen Situationen zurecht zu finden und seine Ziele zu erreichen. In der Anderswelt wird der Fuchs als Krafttier dargestellt. In Märchen ist er häufig negativ behaftet. Er ist böse, unfair und unehrlich.

Mehrdeutigkeit: Meeresdrache: Gute Strömung kann wortwörtlich gemeint sein, als gutes Vorankommen in Form von Schnelligkeit, aber auch im Erreichen von Zielen. Devan: Er möchte Jolons Aufgabe erfüllen. Er braucht eine gute Strömung, sodass sich Calinda in Jolon verliebt, aber auch, damit alle gesund zurück nach Aramir kommen. Rouka: Sie möchte ihre Mutter befreien und Devan von dem Liebeszauber befreien.

Wer ist wer: Devan: 1. Rouka ist meine beste Freundin... 2. Ich muss sie andauernd ansehen. Rouka: 1. Ich könnte platzen... 2. Ich werde immer zu ihm halten... Calinda: 1. Ich will euch auf die Probe stellen... 2. So ein unverschämter Typ. Jolon: 1. Die soll sich mal nicht so anstellen... 2. Ich platze fast vor Wut...

Devan und Rouka: Lösungsworte: Devan und Rouka (Herz)

Abschlussquiz: 1. ViCareto 2. Greife 3. Sie können fast jede Krankheit heilen. 4. Zhora 5. Es führt zu den Elis Loy nach Loyshah. 6. Die Elis Cantaja 7. Sie zaubert ihm weibliche Geschlechtsorgane. 8. Liebe fehlt. 9. Jal 10. Darnell, ein junger Schmidt (S. 358/359) 11. Ignis 12. Zhora 13. Er will sie adoptieren. 14. Einen grünen Ring. Mit ihm kommt er durch den giftigen Wald. 15. Individuelle Lösungen / Meinungen.

Leser-Aktions-Karten

Du startest.
Flüstere:
»Wo bin ich hier?
Seht ihr auch
die Wesen mit den
vielen Händen?«

»Ich sehe
die Wesen auch. Es sind
Hunderthänder.
Ich glaube, wir sind
in Aramir gelandet.«

Du bist
in Aramir gelandet.
Rufe laut:
»Ich will unbedingt
die Einhörner sehen!«

Jemand will
die Einhörner sehen.
Flüstere: »Pst,
sei leise, sonst hören
uns die Stadtwachen!«

Jemand hat Angst
davor, dass die
Stadtwachen uns hören.
Antworte:
»Kommt mit, ich führe
euch zu den Einhörnern.«

Jemand führt uns zu
den Einhörnern.
Führe einen kleinen
Freudentanz auf und
sing: »Wir gehen zu den
Einhörnern, Hurra!«

Jemand freut sich und
singt. Gehe zu ihm/ihr
hin und klatsche im
Takt mit. Singe auch mit.
»Wir gehen zu den
Einhörnern, Hurra!«

Zwei Personen singen
und klatschen. Schimpfe:
»Wenn ihr so einen Lärm
macht, sind alle Einhörner
bestimmt versteckt!
Setzt euch wieder!«

Jemand schimpft mit
den singenden Kindern.
Du rufst fröhlich:
»Schnell kommt mit,
ich sehe schon
die Obstplantagen!«.

Jemand sieht die
Obstplantagen. Nimm
zwei Kinder mit dir mit.
Krabble auf allen Vieren
und sage: »Wir müssen
uns leise anschleichen.«

Drei Kinder krabbeln
durchs Zimmer.
Du lachst sie aus und
findest das mega lustig!

Jemand lacht die drei
krabbelnden Kinder aus.
Sage: »Wir können auch
schleichen wie Einbrecher.
Schaut, wie ich das
mache.« Du schleichst
durchs Zimmer.

Jemand schleicht wie ein Einbrecher durchs Zimmer. Tippe noch drei Klassenkameraden/ Klassenkameradinnen an und schleiche ihm/ihr nach.

Fünf Mitschüler/ Mitschülerinnen schleichen durchs Zimmer. Du flüsterst voller Bewunderung: »Seht ihr das Einhorn! Wie schön es ist.«

Jemand hat ein Einhorn entdeckt. Es ist wunderschön. Gehe an die Tafel und male ein Einhorn.

An der Tafel wurde ein Einhorn gemalt. Gehe hin und lobe diese tolle Kunst.

Die Künstlerin/der Künstler wurde gelobt. Kreische vor Angst: »Die Wachen haben uns entdeckt! Alle unter die Tische«. Höre erst auf, wenn alle unter ihrem Tisch sind.

Alle sitzen unter ihrem Tisch. Protzig und angeberisch sagst du: »Bleibt wo ihr seid, ich hole Hilfe.«

Jemand will Hilfe holen. Gehe zu ihm und sprich: »Ich bin der Fuchs von Aramir. Nehmt euch alle an der Hand, ich führe euch hier weg.« Laufe quer durchs Zimmer.

Der Fuchs führt euch durchs Zimmer. Bedanke dich: »Vielen Dank, du hast uns gerettet. Werfe ihm eine Kusshand zu.«

Jemand hat eine Kusshand gemacht. Meckere: »Schluss mit der Gefühlsduselei! Ich möchte die Greife sehen.«

Jemand möchte die Greife sehen. Breite deine Arme aus und fliege durchs Zimmer. Krächze laut: »Ich bin ein Greif und du bist nur ein kleiner Mensch. Verschwinde!«

Ein Greif sagt, ihr sollt verschwinden. Schlage vor, auf dem Rückweg noch bei den Phönixen vorbeizugehen.

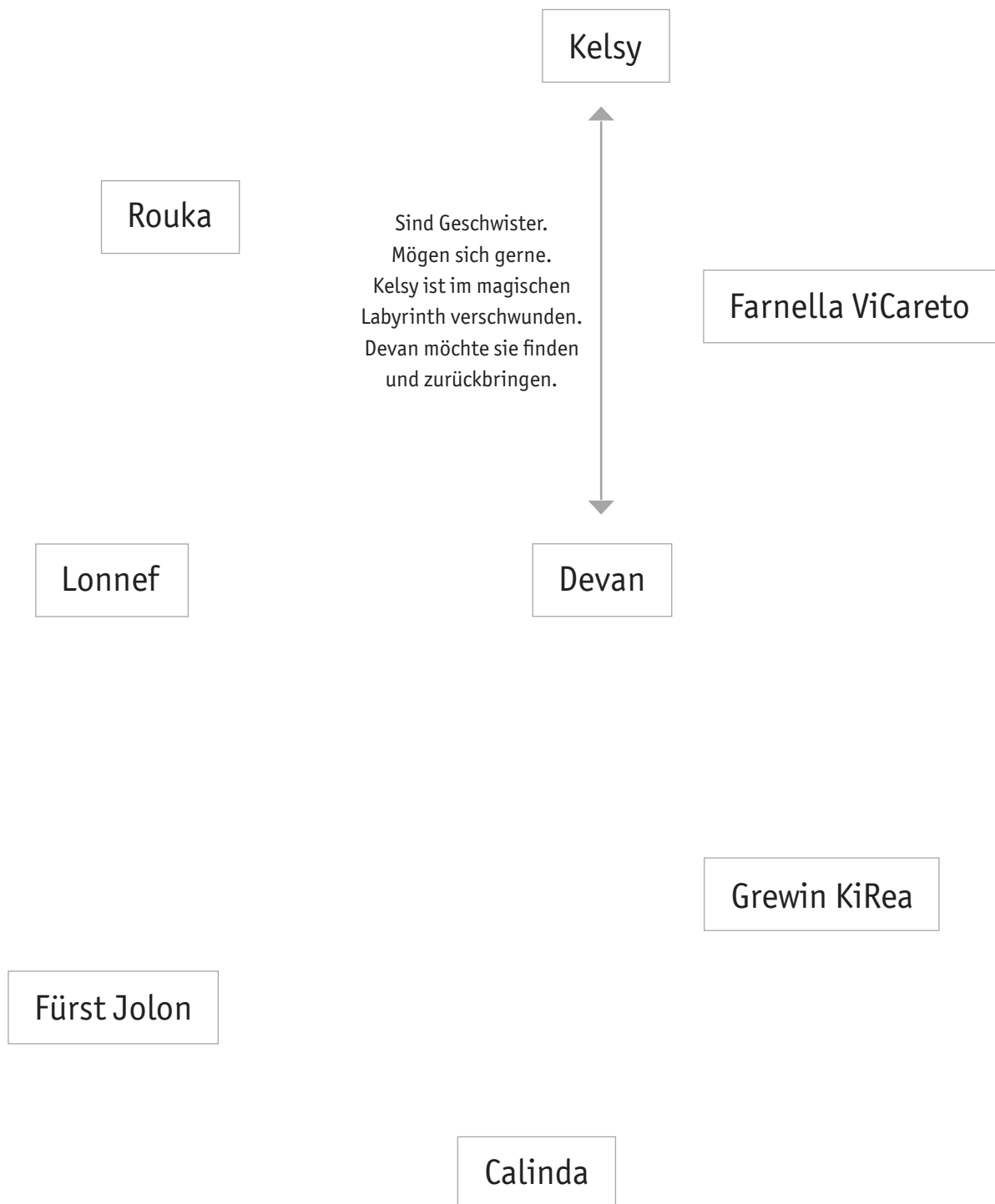
Ihr wollt noch bei den Phönixen vorbeischauen. Rufe: »Dann aber schnell! Nach den Phönixen geht's zurück in die Schule.« Sammle jetzt alle Karten wieder ein.

Personengeflecht

Versuche die Beziehungen zwischen den einzelnen Personen darzustellen.

Verbinde die Personen mit Pfeilen und beschrifte die Pfeile.

Entscheide dich, ob der Pfeil nur in eine Richtung zeigt, oder in beide.



Im Koboldviertel

Lies Seite 50 und 51.

Stell dir vor, du bist der Junge, der Rouka ausrauben will. Erzähle aus seiner Perspektive, wie er durch die Gassen streift. Wie riecht es? Was sieht er?

Bei seinem Streifzug entdeckt er Rouka. Erzähle, wie er den Plan macht sie auszurauben. Was denkt er?

Der Fuchs

Devan ist **der Fuchs**.

Erstelle einen Steckbrief:

Name: _____

Aussehen: _____

Charaktereigenschaften: _____

Besonderheiten: _____

Recherchiere im Internet. Was sagt man Füchsen nach?

Welche recherchierten Eigenschaften passen zu Devan und welche nicht?

Begründe!

Deine Meinung ist gefragt!

Alle sieben Jahre gibt es einen großen Kampf zwischen den Anderwesen. Der Familienclan, dessen Anderwesen gewinnen, herrscht die nächsten sieben Jahre über Aramir.

Farnella, Roukas Mutter, will nicht mit ihren Phönixen kämpfen üben. Sie sagt:

»Wir müssen immer souverän und selbstsicher erscheinen. Üben lässt uns schwach wirken.«

Gibst du ihr Recht? Oder würdest du kämpfen üben? Begründe!

Was tun Rouka und Devan dafür, dass die Phönixe stark sind und taktisch gut kämpfen können?

Die Anderwesen

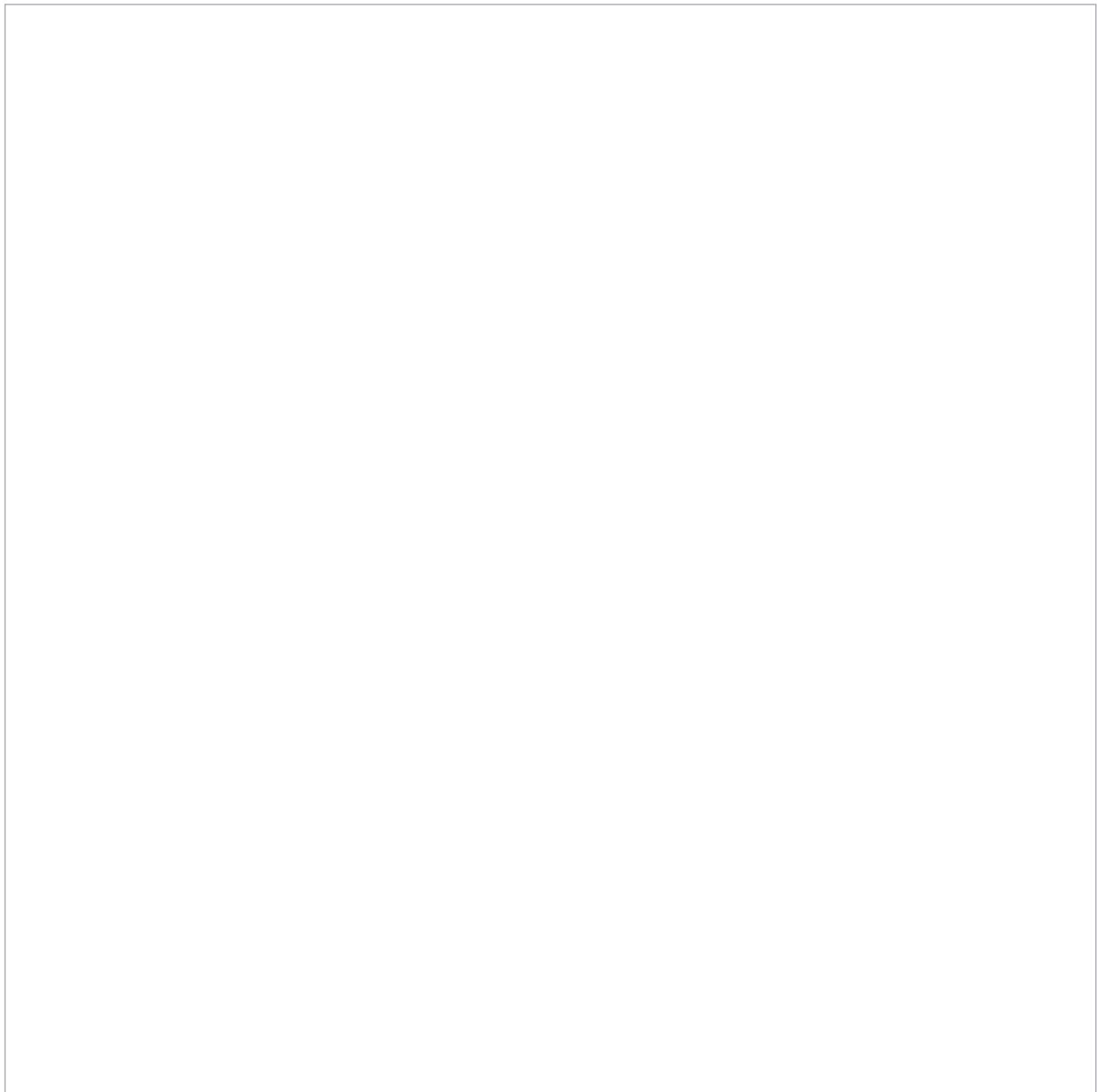
Einige Anderwesen sind die Verbündeten der Clans in Aramir.

Entscheide dich für eine der folgenden Anderwesen:

- Der Greif (S. 355)
- Das Einhorn
- Der Meeresdrache (S. 298/299)
- Der Phönix

Zeichne hier zuerst eine Skizze.

Danach zeichnest du dein Anderwesen auf einem Zeichenblockpapier.



Mehrdeutigkeit

Qel'minu, eine Meeresdrachendame, sagt zu Rouka beim Abschied:

»Mögest du allzeit günstige Strömung haben.«

Dieser Satz verändert seine Bedeutung, je nachdem, zu wem man ihn sagt.

Was bedeutet er für...

... Rouka?

... Devan?

... einen Meeresdrachen?

... dich selbst?

Wer ist wer?

Teste dich, wie gut du die einzelnen Personen kennst.

Ordne die Gedankenblasen den Personen Devan, Rouka, Calinda und Jolon zu.

Die soll sich mal nicht so anstellen.

Warum muss ich sie immer wieder ansehen. Ich kann meinen Blick nicht abwenden.

Ich könnte platzen vor Eifersucht. Habe ich mich so in ihm getäuscht?

Euch will ich mal auf die Probe stellen! Ob eure Liebe stärker ist als mein Zauber?

So ein unverschämter Typ. Dem werde ich es zeigen!

Rouka ist meine beste Freundin. Ich will sie nicht verlieren!

Ich werde immer zu ihm halten. Irgendwie finde ich einen Ausweg für uns.

Ich platze fast vor Wut! Wenn ich sie in die Finger bekomme...

Devan	Rouka	Calinda	Jolon

Devan und Rouka

Devan und Rouka sind beste Freunde. Doch aus besten Freunden werden Liebende. Dieser Weg ist steinig und schwer. Bringe Devans und Roukas steinigen Weg in die richtige Reihenfolge. Du erhältst drei Lösungsworte.

E	2	Rouka will Informationen über die Singelfen beschaffen. Ein Wasserdrache hilft ihr, weil Devan ihm gesagt hat, dass Rouka kommen wird. Rouka denkt: »Der Kerl kennt mich viel zu gut.«
N	5	Devan sagt, dass er Roukas Mutter nicht aus dem Gefängnis helfen kann. Das würde alles noch viel schlimmer machen und er hätte schon einen anderen Auftrag. Rouka ist sauer und enttäuscht.
K	K	Rouka findet eine Möglichkeit, den Liebeszauber, den Calinda durchgeführt hat, zu brechen.
D	8	Devan wird bei den Singelfen eingeschlossen. Er nimmt sich vor, Rouka zu küssen, wenn er sie wiedersieht.
O	10	Devan will mit Calinda zusammen sein.
D	1	Rouka fragt Devin, ob er sie zum Konzert begleitet. Devan antwortet: »Mit dir gehe ich fast überall hin.« Roukas Herz klopft auf seltsame Weise.
U	6	Rouka geht mit auf Devans Mission eine Singelfe zu finden und nach Aramir zu holen. Sie will bei ihm sein.
A	13	Devans wird vom Liebesbann befreit und spürt sofort seine Gefühle für Rouka.
R	9	Rouka gesteht sich ein, dass sie Devan richtig liebt. Devan hat aber nur Augen für Calinda, die Elis Cantaja.
V	3	Devan geht mit Rouka zum Konzert. »Einen Moment lang fantasierte ich davon, Roukas Hand zu nehmen. Wie sich das wohl anfühlen würde?«
N	7	Bevor Devan sich auf den Weg macht, über den giftigen Wald zu fliegen, kommt es zu einem zärtlichen Abschied. Beide fühlen, dass es mehr ist als Freundschaft.
U	11	Calinda küsst Devan, aber irgendwas fehlt.
A	4	Auch Rouka überlegt Devans Hand zu nehmen. »Wie gut es sich anföhlte, neben Devan zu sitzen.«
♥	14	Rouka und Devan küssen sich vor dem Labyrinth.

Lösung: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Meeresdrachen

*Es rauscht das Meer,
doch noch ist alles leer,
das Wasser, es bebt,
ob darin etwas lebt?*

*Schau ganz genau,
du siehst es dunkelblau,
mit schillernden Schuppen
wie traumhaft schöne Puppen,
taucht auf ein Meeresdrachen,
blick tief in seinen großen Rachen.*

*Schau das prächtige Wesen,
wie in Märchen gelesen,
ein bildschöner Drache,
für die Meere die Wache.*

*Verbündete der EaMaris,
von London bis Paris,
Freunde für immer,
im unendlichen Wasserzimmer.*

Schreibe ein eigenes Gedicht über ein Anderwesen deiner Wahl.

Abschlussquiz

1. Zu welchem Clan gehört Rouka?
2. Welche Anderwesen sind die Verbündeten der SiManao?
3. Warum sind Einhörner besonders?
4. Wie heißt Roukas Phönix?
5. Wo endet das Labyrinth?
6. Wer hat das Labyrinth erschaffen?
7. Calinda fühlt sich beleidigt, weil Jolon sagt, sie solle etwas abnehmen.
Was tut sie, um sich zu rächen?
8. Calinda küsst Devan, aber irgendwas fehlt (S. 259). Was denkst du ist damit gemeint?
9. Wie heißt der Greif, der Devan und seinen Freunden hilft?
10. Wer hilft Devan, als er zurück in Aramir ist und von den Verbündeten der Clans verfolgt wird (S. 358/359)?
11. Wie heißt der über 30 Monde alte Fuchs, der Devan zu Jolon bringen soll?
12. Devans Liebeszauber wird gebrochen. Von wem kam die Träne?
13. Welche Überraschung hat Grewin nach den Kämpfen bei einem gemeinsamen Essen bei den KiReas für Devan und Kelsy?
14. Was schenkt Calinda Devan zum Abschied?
15. Denkst du, dass hinter diesem Geschenk mehr steckt? Ein Hintergedanke?