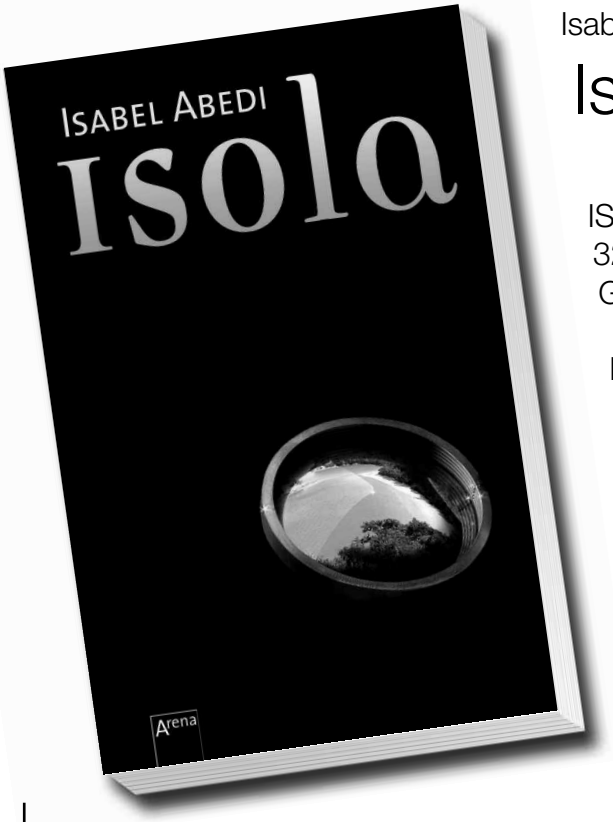
ZUM LESEN VERLOCKEN

ARENA – Neue Materialien für den Unterricht
Klassen 7 bis 10



Isabel Abedi

Isola

ISBN 978-3-401-50198-7
324 Seiten
Geeignet für die Klassen 7 - 10

Eine Erarbeitung von
Lisa Hollweg

Herausgegeben von
Peter Conrady

Zum Inhalt

Zwölf Jugendliche befinden sich nach einer Reise nahe Rio de Janeiro auf einer einsamen Insel, welche Tag und Nacht von Kameras überwacht ist, die jeden Schritt der Jugendlichen filmen. Die Teenager haben sich nämlich dazu bereit erklärt, an einem Filmprojekt des Regisseurs Quint Tempelhoff teilzunehmen. Untereinander kennen sich die Jungen und Mädchen nicht. Doch sie kommen sich schnell näher, dafür sorgen die „Regeln“ der Insel: Ein neuer Name wird während des Aufenthalts angenommen, die Teenager dürfen drei Gegenstände mitnehmen (Handys und Laptops sind nicht erlaubt) und alles, außer den Duschen, ist videoüberwacht. Anfangs genießen die Jugendlichen das Ambiente des tropischen Paradieses, bald schlägt die Stimmung jedoch um. Sie finden eine Spielanleitung, die stark an Mord-im-Dunkeln angelehnt ist. Es gibt einen Mörder, der nach und nach versucht, die Anderen in ein unbekanntes Versteck zu bringen und sie damit zu „töten“. Das Signal hierfür ist das Packen des Handgelenks. Sobald man am Handgelenk gepackt bzw. ins Versteck gebracht wurde, ist man ausgeschieden und fährt wieder nach Hause. Das Los entscheidet, wer Mörder und wer Opfer ist. Nacheinander verschwinden die Teilnehmer von der Insel. Dies erzeugt zwar Angst, ist aber ungefährlich. Bis der erste Mord passiert. Jokers Leiche wird von den Jugendlichen nach der exzessiven Höhlenfeier gefunden und Darling ist verschwunden. Panik bricht aus, was dazu führt, dass Milky verrät, dass er die Mörderkarte gezogen hatte, aber nichts mit dem realen Mord zu tun hat und Solo Tempelhoffs Sohn ist. Milky, Solo, Vera, Elfe und Alpha machen sich auf die Suche nach dem Regisseur, der alles von der Nachbarinsel überwacht. Doch dort finden sie nur sein Lager, aber keinen Tempelhoff. Stattdessen erkennt Vera, die sich in Solo verliebt hat, dass Solo einen Doppelgänger besitzen muss und dieser sich ebenfalls auf der Insel aufhält. Es stellt sich heraus, dass Solo einen Zwillingsbruder besitzt, der mit Darling unter einer Decke steckt. Beide haben Joker umgebracht. Tobias, der Zwillingsbruder, hält seinen Vater Tempelhoff gefangen und überlistet nun auch Vera und Solo. Zuletzt richtet sich Tobias allerdings selbst, indem er sich von einer Klippe stürzt. Die restlichen Teilnehmer werden durch einen Hilferuf Veras an ihre Schwester gerettet.

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

Zur Autorin



Isabel Abedi, geboren 1967, hat 13 Jahre lang als Werbetexterin gearbeitet. Inzwischen ist sie eine der erfolgreichsten Kinder- und Jugendbuchschriftstellerinnen Deutschlands. Ihr Bestsellerroman „Whisper“ wurde für den deutschen Jugendliteraturpreis 2006 nominiert. „Lucian“ ist Isabel Abedis vierter Jugendroman.
www.abedi-lesen.de

Zur Thematik

Wieso sollte man gerade das Jugendbuch „Isola“ als Klassenlektüre lesen?
„Isola“ von Isabel Abedi schafft es, die Interessen der Schüler in mehrerlei Hinsicht zu berücksichtigen. Vor allem wenn man sich an Peter Härtlings Auffassung orientiert, dass Bücher neugierig machen sollen auf Menschen und Dinge, auf das Unbekannte und sogar das Unmögliche. Die Schüler werden höchstwahrscheinlich nie an einem Filmprojekt teilnehmen, in dem sie 24 Stunden per Videokameras überwacht werden. Dennoch ist dieses Gedankenspiel gerade aus diesem Grund für die Schüler reizvoll. Die Grenzen des Wohlbekannten und Alltäglichen werden gesprengt. Dies läuft konform mit dem handlungs- und produktionsorientiertem Unterricht, der gerade durch die Erschließung fremder Welten Imagination auslöst. Die Schüler können ebenso wie die Protagonisten Isolas für kurze Zeit jemand anderes sein. Die Frage nach der Identifikationsfigur während der Arbeit mit der Lektüre zeigt sogar auf, dass hierzu nicht nur die zwei Hauptakteure Vera und Solo herangezogen werden, sondern auch Milky, Elfe, Moon, Krys, Alpha und Joker. Die unterschiedlich schillernden Farben der 12 Charaktere regen die Schüler dazu an, sich individuell ihre Figur zu suchen. Im Gegensatz zu vielen Jugendbüchern ist somit das Feld der Identifikationsfiguren weiter gefasst. Diese Bandbreite an Möglichkeiten stellt eine Verknüpfung zur sich anbahnenden Entwicklung einer stabilen Ich-Identität in der Pubertät dar. Die Schüler beschäftigen sich in diesem Lebensstadium vordergründig mit der Frage: „Wer bin ich?“ Das kann dazu führen dass der Jugendliche seine eigenen Wert- und Normvorstellung und sein Selbst- und Weltbild überprüft. Die Charaktere Isolas helfen somit bei der Identitätsentwicklung und der Selbsterkundung.
Wie man durch die Darstellung des Inhaltes erkennen kann, bieten nicht nur die schillernden Charaktere Anknüpfungspunkte für die Schüler. Auch der Topik der Reise auf eine Insel weckt sogleich das Interesse und versetzt die Schüler in Urlaubsstimmung. Isola lädt demnach die Schüler zum intensiven Verweilen im Raum der Literatur ein.
Es werden genügend Spiel- und Projektionsräume für den Leser geschaffen, in denen die Schüler mit Hilfe von gegebenen Impulsen und Fantasie die Handlungsmöglichkeiten und Leerstellen ausdeuten können. So kann durch Isabel Abedis Roman die emotive Kompetenz gefördert werden. Wer würde sich nicht gerne in eine fremde Welt versetzen, an einem Fernsehprojekt mitwirken, sich verlieben, das Adrenalin während des Spiels fühlen oder auf eine Insel voller Sonne, Sand und Meer fliegen? Glücksgefühle, Hochstimmung, wie auch Nervosität, Wut und Angst sind bei „Isola“ vorprogrammiert.
„Isola“ eignet sich für eine Unterrichtsreihe in der Sekundarstufe I. Ein thematischer Schwerpunkt ist im Gegensatz zu vielen Jugendbüchern nicht gegeben, stattdessen gibt es eine ganze Bandbreite an

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

Anknüpfungsmöglichkeiten: Überwachung (Big Brother), brasilianische Slums, Datenschutz und -sicherheit, Attraktivität des Berühmtwerdens, Abenteuerromane bzw. Intertextualität („Herr der Fliegen“, „Zehn kleine Negerlein“ und „The Beach“), die Spieltheorie oder eine Liebesgeschichte. Das Thema „Liebe“ übt gerade in der Sekundarstufe I eine Faszination aus, da Verliebtsein und erste Liebe – gepaart mit dem eigenen Unvermögen, sich seine Gefühle einzugestehen und sie dem anderen mitzuteilen –, entwicklungsbedingt eine entscheidende Rolle im Alltag der Jugendliche spielen.
„Isola“ besitzt genügend Potential, um Jugendlichen erneut die Kraft von Büchern zu verdeutlichen, die einen in den Bann ziehen.

Überblick über die Konzeption der Unterrichtsreihe

Die unterrichtliche Auseinandersetzung mit Isabel Abedis „Isola“ lässt sich in acht Unterrichtsstunden gliedern, die unter methodischer Perspektive von dem Einsatz handlungs- und produktionsorientierter Verfahren gekennzeichnet sind.
Vor Beginn des eigentlichen Projektes sollte bereits das Vorwissen der Schüler zu dem Begriff „Insel“ aktiviert werden, indem sie anhand eines Clusters ein schriftliches Brainstorming zu dem Motiv durchführen.
Die Konzeption der Unterrichtsreihe wird anhand dieses Überblicks deutlich:

Isolas Fremdwörterlexikon (Ab 1)

1. Unterrichtsstunde: Einführung in die Lektüre
   - „Isola“ + „Tempelhoff is watching you“ (Ab 2a + 2b)

2. Unterrichtsstunde: Die Charaktere Isolas
   - 12 Charaktere (Ab 3 + 4)
   - Big Brother is watching you (Ab 5 als HA)

3. Unterrichtsstunde: Das Spiel
   - Flaschenpost (Ab 6)
   - Spielregeln (Ab 7a - e)
   - Gedanken nach dem Spiel (Ab 8 + 9)

4. Unterrichtsstunde: Die Höhlenszene – Das akustische Tattoo
   - God is a DJ (Ab 10)
   - Das akustische Tattoo (Ab 10)

5. Unterrichtsstunde: Solos Geheimnis
   - Der Mann im Hintergrund (Ab 11)
   - Fotostory (Ab 12a + 12b)

6. Unterrichtsstunde: Die Nachbarinsel
   - Die Nachbarinsel (Ab 13)
     - als HA: Filmszenen (AB 14)

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

7. Unterrichtsstunde: Das Handy und der Anrufer
   - Die Ereignisse überschlagen sich (Ab 15); dazu Ereigniskarten
     Lösung:
     Monitore gehen an Vera, Solo, Alpha, Milky und Elfe betrachten ihre Erlebnisse auf den Monitoren
     Aufklärung der Höhlenszene – Solo als Mörder
     Solo rennt weg
     Vera, Alpha, Milky und Elfe unterhalten sich
     Veras Überfahrt nach Isola
     Solo und Vera sind in der Höhle
     „Du warst es nicht."
     Vera und Solo holen Gegenstände für die Flucht
     Flucht unmöglich
     Handy

   - Handy Isola (Ab 16)
   - Dialog Solo Vera (Ab 17)

8. Unterrichtsstunde: Lernzirkel und Feedback
   - Lernzirkel (6 Themen auf Ab 18a - 18d):
     Isola
     Bem-Te-Vi
     Das Interview
     Insel-Assoziationen
     Das Ende
     Wer ist wer und was?

   - Isola und Isabel: Buch und Biografie (Ab 19)
   - Feedbackbogen (Ab 20; auch als HA möglich)

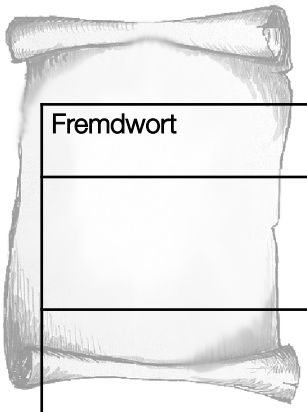
© Arena Verlag • Postfach 51 69 • 97001 Würzburg • Tel. 09 31 / 7 96 44-0 • Fax 09 31 / 7 96 44-13 • info@arena-verlag.de • www.arena-verlag.de

Name: Klasse: Datum:

Arbeitsblatt 1

Isolas Fremdwörterlexikon

Schreibe die Wörter auf, die dir während des Lesens auffallen und die du nicht verstehst oder nicht kennst. Schlage anschließend in einem Fremdwörterlexikon nach, was dieses Wort bedeutet und notiere seine Bedeutung in der Tabelle.
Nach der Lektüre verfügst du über eine Liste an Fremdwörtern, deren Bedeutung du nun kennst.



Fremdwort	Bedeutung

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

Name: Klasse: Datum:

Arbeitsblatt 2

ISOLA

Es ist schwer, das Gemisch aus Gefühlen zu beschreiben, das in diesen Minuten in mir tobte, lauter und rasender als der Lärm um mich herum. Die Motoren heulten auf mein Körper wurde in den Sitz gedrückt, alles vibrierte. Ich krallte meine Hände in die Lehnen und für einen kurzen Moment dachte ich, dass meine Entscheidung, auf die Insel zu fliegen, der helle Wahnsinn war. Dann, ganz plötzlich, wurde es ruhig. Wir hatten abgehoben.

»Ihr erster Flug?«

Der Sitz neben mir war frei, aber daneben, am Gang, saß ein älterer Herr. Freundlich lächelte er mich an. Der brasilianische Akzent in seiner Stimme ließ mein Herz noch schneller schlagen.

Ich nickte und dachte, dass man nicht sprechen muss, um zu lügen.
Dann sah ich aus dem Fenster. Frankfurt verschwand hinter den Wolken.
Quint Tempelhoff würde jetzt schon auf der Insel sein. Er war sicher von Berlin aus geflogen, während wir, seine Besetzung, den Flug nach Rio von Frankfurt aus angetreten hatten.
Wir waren zwölf, aber die anderen kannte ich nicht und der ältere Herr in meiner Reihe gehörte bestimmt nicht dazu. Sechs Jungen, sechs Mädchen sollten wir sein und alle saßen wir im selben Flieger. Das gehörte zu den spärlichen Informationen über unsere Besetzung, die ich von Quint Tempelhoff erhalten hatte, als er mir Anfang Oktober in seinem Studio mitteilte, dass ich an seinem neuen Filmprojekt teilnehmen würde.
Ich fuhr mir mit der Zunge über die Lippen. Sie waren rissig und trocken von der Kälte. Wie so oft war der Winter über Nacht gekommen, um sich grob und ungebeten für die nächsten Monate in Deutschland breitzumachen. Aber wir flogen in den Sommer und das deutsche Grau würde durch ein Meer aus Farben ersetzt werden.
Ich hielt Ausschau nach der Stewardess, die vorne in der ersten Klasse beschäftigt war. Es würde dauern, bis ich etwas zu trinken bekam. Stattdessen tauchte ein lilafarbener Wuschelkopf vor meiner Sitzreihe auf.

»Hey, bist du dabei?«
Ich zuckte zusammen.

Die Lippen des Mädchens waren pechschwarz geschminkt und verzogen sich zu einem breiten Lachen, während mich seine goldbraunen Augen neugierig musterten.

Ehe ich etwas erwidern konnte, zwängte sich das Mädchen mit einem gemurmelten »'tschuldigung« an dem älteren Herrn vorbei, um sich zwischen uns auf dem freien Sitz niederzulassen.

»Du fliegst auf die Insel, stimmt's?«
Das schwarze Lippenstiftlachen wurde noch breiter, dann streckte mir das Mädchen die Hand entgegen - eine Hand, an deren Gelenk drei Reihen bunter Glasperlen klimperten - und stellte sich, ohne meine Antwort abzuwarten, als »Elfe« vor.

»Das ist mein Inselname, ich schätze mal, der echte interessiert nicht, oder? Also, ich wette jedenfalls, du *bist* dabei. Wie heißt du?«

(Überlegen)

»Vera«, sagte ich.

»Vera?« Elfe runzelte die Stirn. »In echt oder auf der Insel?«

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

Name: Klasse: Datum:

Ich zögerte. »Auf der Insel.«

»Hm.« Elfe streifte ihre Schuhe ab und versuchte, sich in einer Schneidersitzposition auf den schmalen Sitz zu quetschen, wobei sie dem älteren Herrn das Knie in die Seite rammte, »'tschuldigung ... «

Sie griff in die Tasche ihres Kleides, kramte ein zusammengefaltetes Stück Zeitungspapier hervor, klappte es auf und hielt mir einen Artikel mit einem Foto von Quint Tempelhoff unter die Nase.

»Lies mal, was da über unser Projekt steht«, sagte sie, aber ehe ich dazu kam, tippte sie auf das Foto unseres Regisseurs.

»Warst du auch bei Tempelhoff im Studio zu Probeaufnahmen? Wie fandest du ihn?« Elfe kräuselte ihre winzige Nase. »Seltsame Augen, oder? Hat er dich auch so gemustert? Wo hat er dich entdeckt? ... 'tschuldigung!« Elfe hatte dem älteren Herrn erneut ihr Knie in die Seite gerammt, machte aber keinerlei Anstalten, ihre Schneidersitzposition aufzugeben.

Ich musste lächeln. Ich verstand nicht viel vom Film, schon gar nicht von Projekten dieser Art, aber wenn die anderen Mitglieder unserer Crew nur halb so schräg waren wie diese Elfe, dann würden wir eine wilde Mischung sein.

Tempelhoff is watching you – oder sieht das die Branche falsch?



Im Rahmen der Verleihung des europäischen Filmpreises berichtet Starregisseur Quint Tempelhoff von seinen Zukunftsplänen und tritt eine Kritikerdiskussion von erstaunlichem Ausmaß los. Denn im Gegensatz zu der spröden Intellektualität seiner vergangenen Filme verankert Tempelhoff sein neuestes Projekt ausgerechnet im Zentrum der Populärkultur. Vor dem Hintergrund der allgegenwärtigen Castingshows will der mehrfach preisgekrönte Regisseur deren Prinzip auf die Spitze treiben und schickt zwölf Jugendliche im Alter zwischen sechzehn und neunzehn Jahren für drei Wochen auf eine kleine Insel vor der Küste Brasiliens. Lediglich drei Dinge dürfen die Teilnehmer mit auf das hermetisch überwachte Eiland nehmen, das ursprünglich einem Resozialisierungsprojekt für Häftlinge dienen sollte. Das Projekt scheiterte, was jedoch blieb, war die lückenlose Kameraüberwachung der gesamten Insel, deren Technik sich Tempelhoff bedient, um seine zwölf Probanden unbeobachtet filmen zu können. Ob aus den Überwachungsvideos am Ende tatsächlich ein Film entsteht, beantwortet Tempelhoff mit seiner Lieblingsaussage »Das wird sich zeigen oder nicht«. Ungeachtet dessen muss sich Tempelhoff jedoch die Frage gefallen lassen, ob er mit einem solchen Projekt nicht genau die Grenze zu dem bloßen Voyeurismus überschreitet, den er ins Zentrum seiner filmerischen Aussage stellen will. Reicht es aus, die Gesetze, die für »Big Brother« gelten, mit den Mitteln der Filmkunst zu adaptieren , um eine kritische Aussage über ebenjenes Medium zu erzielen? Das – um Quint Tempelhoff beim Wort zu nehmen – wird sich zeigen oder nicht. (S. 16-17)

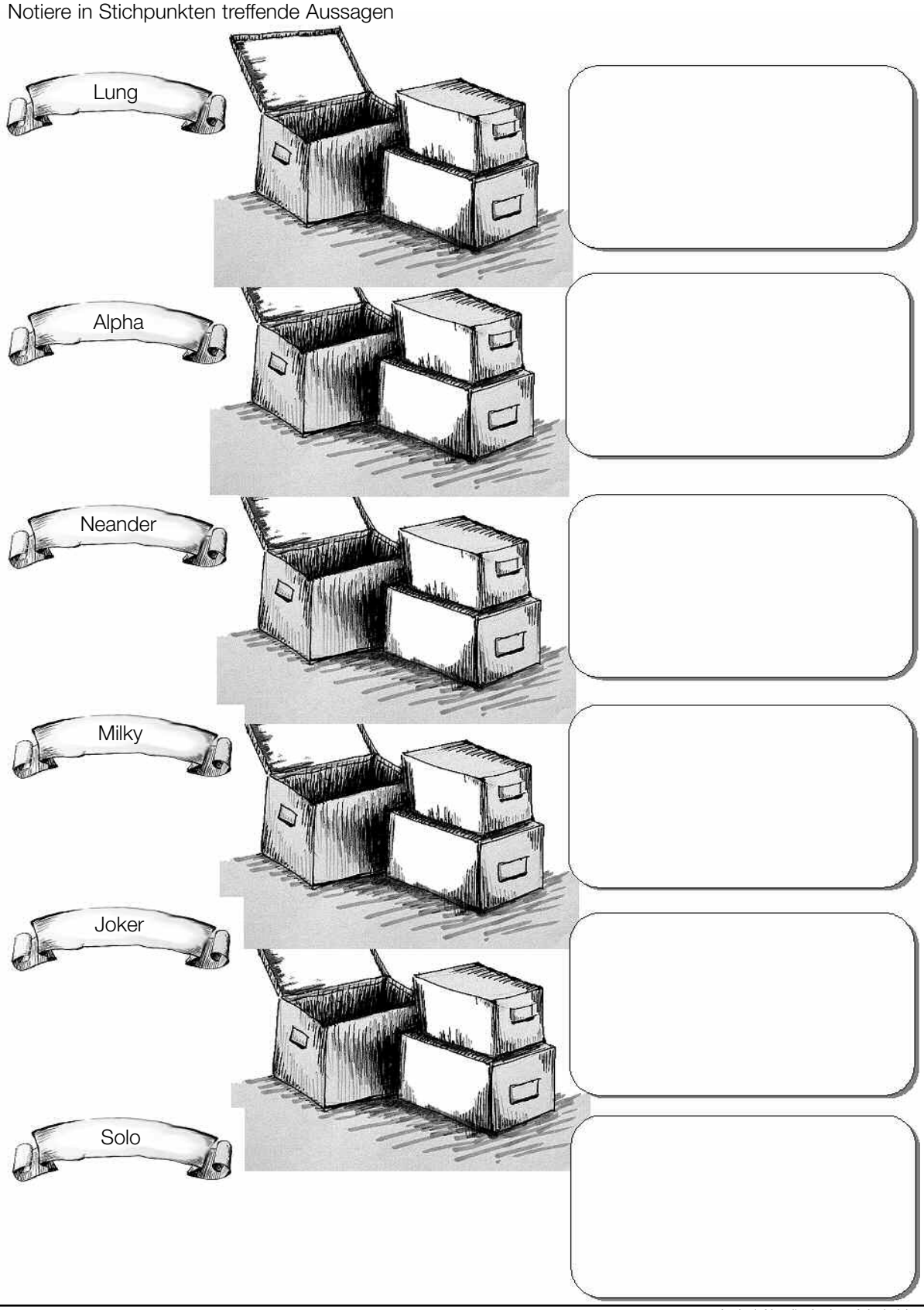
© Arena Verlag • Postfach 51 69 • 97001 Würzburg • Tel. 09 31 / 7 96 44-0 • Fax 09 31 / 7 96 44-13 • info@arena-verlag.de • www.arena-verlag.de

Name: Klasse: Datum:

Arbeitsblatt 3

Charaktere

Notiere in Stichpunkten treffende Aussagen

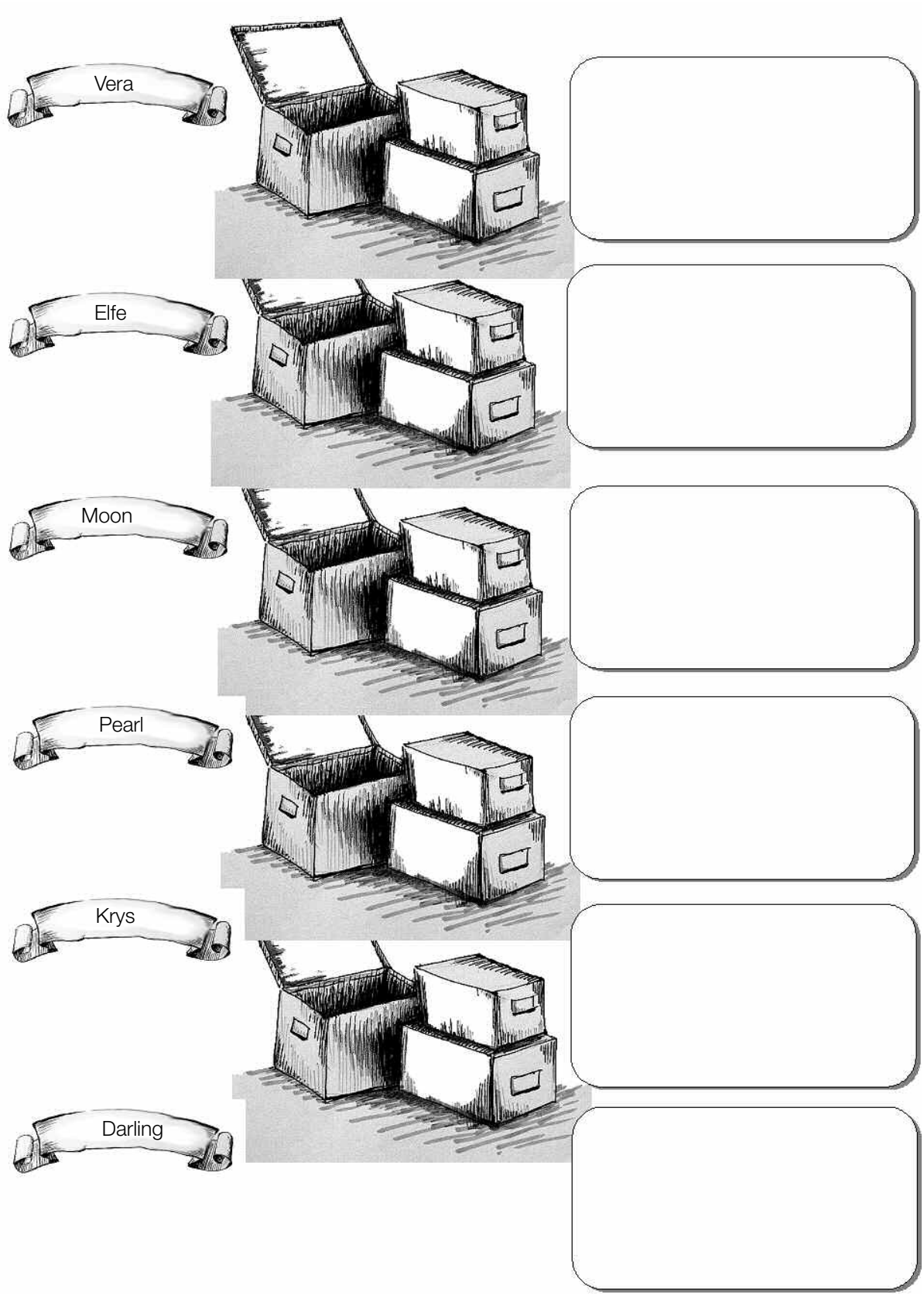


© Arena Verlag • Postfach 51 69 • 97001 Würzburg • Tel. 09 31 / 7 96 44-0 • Fax 09 31 / 7 96 44-13 • info@arena-verlag.de • www.arena-verlag.de

Name: Klasse: Datum:

Arbeitsblatt 4

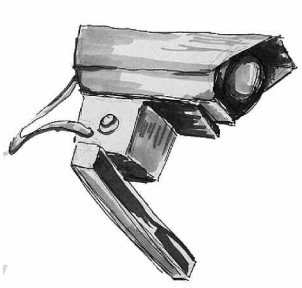
Charaktere



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

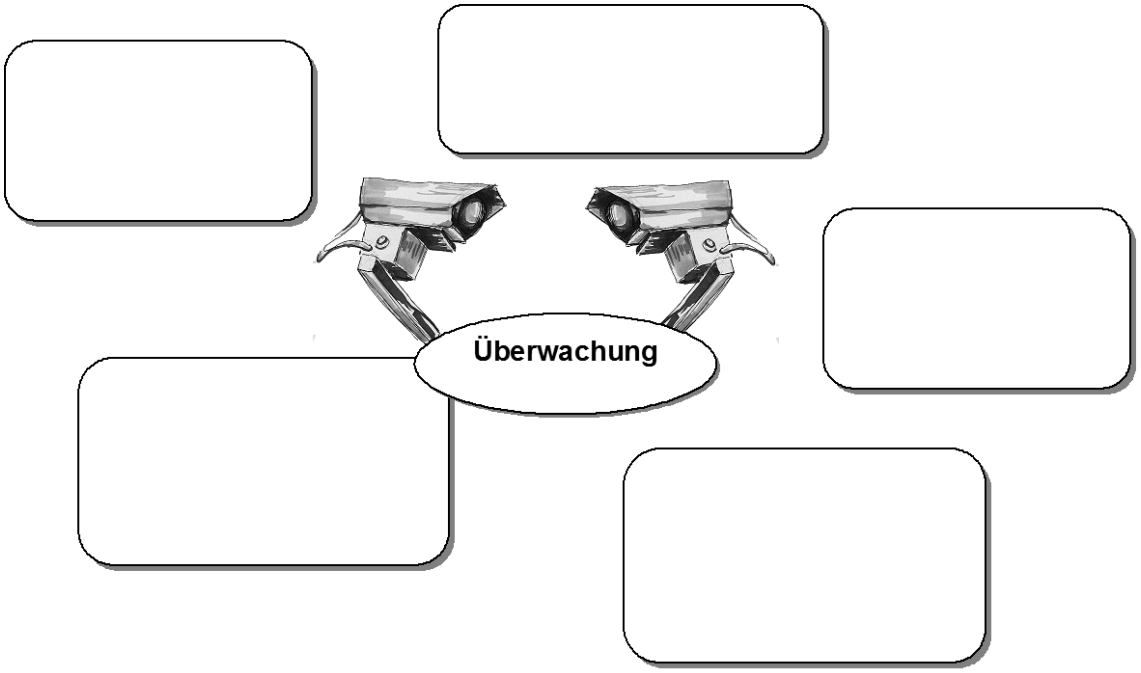
Name: Klasse: Datum:

Arbeitsblatt 5



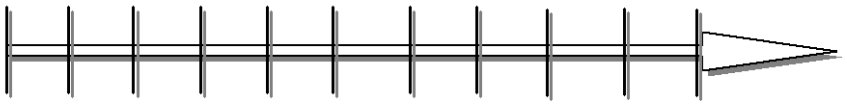
Big Brother is watching you

„Sie werden sehen, wie du schläfst und wie du aufwachst. Wie du isst, wie du sprichst – oder nicht sprichst. Sie werden alles sehen.“ (S. 42)
Informiere dich im Internet unter Wikipedia „Überwachung“, inwiefern Überwachung in unserer Welt/ Realität auch eine Rolle spielt. Trage unterschiedliche Formen der Überwachung in das Cluster ein.





Wie reagieren die Jugendlichen auf das Spiel? Es könnten sich alle geschlossen dafür entscheiden, nicht mitzuspielen. Schätze ein, wie groß die Wahrscheinlichkeit ist, dass die Filmdarsteller <u>nicht</u> mitspielen. (0 = sehr unwahrscheinlich; 10 = sehr wahrscheinlich)



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

Name: Klasse: Datum:

Arbeitsblatt 6



Vera leiht sich ein Blockblatt von Moon und schreibt eine Flaschenpost.

Wer diese Flaschenpost findet, …

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

Name: Klasse: Datum:

Arbeitsblatt 7

Zum Lesen der folgenden Spielregeln müssen alle Gruppenmitglieder versammelt sein. Die Regeln werden von einer Person laut vorgetragen. Diese Person wird von der Gruppe ausgewählt und darf während des Lesens nicht unterbrochen werden.



DER SCHAUPLATZ DER HANDLUNG

Mitten im Pazifik liegt eine einsame Insel. Sie trägt den Namen Isola. Hier treffen zwölf Jugendliche für unbestimmte Zeit aufeinander.
Einer dieser Jugendlichen wird zum Mörder. Heimlich wählt er seine Opfer und schafft sie zu einem Versteck auf der Insel, bis alle außer ihm von Isola verschwunden sind.

DIE ANZAHL DER SPIELER

Zwölf.

DAS SPIELMATERIAL

Eine Spielanleitung und zwölf verschlossene Umschläge mit Spielkarten. Elf dieser Karten zeigen an, wer die Opfer sind. Die zwölfte Karte bestimmt den Mörder. Auf seiner Spielkarte erfährt der Mörder auch, in welches Versteck er seine Opfer bringen wird. Das Versteck ist so ausgewählt, dass es für den Mörder unmittelbar und für den Rest der Gruppe unmöglich zu erkennen ist.

DIE SPIELVORBEREITUNG

Die Auswahl der Opfer und des Mörders geschieht per Losverfahren.
Dazu werden vor Spielbeginn die verschlossenen Umschläge auf den Tisch gelegt. Jeder Mitspieler wählt einen Umschlag und zieht sich zum Lesen seiner Spielkarte an einen unbeobachteten Platz zurück. Von Rückzugsorten ausgenommen sind in diesem Fall Duschen, Toiletten und Umkleidekabinen.
Anschließend steckt jeder Spieler seine Spielkarte zurück in den Umschlag und findet sich damit am schwarzen Briefkasten hinter dem Haupthaus ein. Sind alle Spieler dort versammelt, werfen sie ihre Umschläge nacheinander in den Kasten.

SPIELBEGINN

Das Spiel beginnt unmittelbar, nachdem alle Karten im Briefkasten sind.

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

Name: Klasse: Datum:

DIE AUFGABE DES MÖRDERS

Der Mörder kann zu jeder Tages- oder Nachtzeit und auf der ganzen Insel in Aktion treten. Er wählt seine Opfer einzeln und in beliebiger Reihenfolge, wobei er sorgfältig darauf achtet, dass er dabei von keinem anderen Mitspieler enttarnt wird. Dabei geht der Mörder folgendermaßen vor: Er umfasst das linke Handgelenk seines jeweiligen Opfers, führt es heimlich zum Versteck und lässt das Opfer allein dort zurück. Ein Signal von der Nachbarinsel kündigt an, dass das Opfer erfolgreich von Isola beseitigt worden ist. Dieses Signal ist in Form eine Nebelhorns für alle Mitspieler deutlich hörbar. Erst nach diesem Signal darf der Mörder sein nächstes Opfer ins Versteck bringen. Schafft es der Mörder, alle Opfer auf diese Weise zu eliminieren, ist er der Spielsieger.

DIE AUFGABE DER OPFER

Die Opfer bewegen sich frei auf der Insel, bis sie vom Mörder erwischt werden. Sobald ein Opfer vom Mörder am linken Handgelenk gefasst wird, folgt es ihm ins Versteck. Dabei darf das Opfer keinen Widerstand leisten oder den Rest der Gruppe durch Geräusche oder Rufe auf sich aufmerksam machen. Im Versteck muss das Opfer warten, bis es abgeholt wird. Dieser Vorgang erfolgt von außen. Das Opfer wird von Isola weggebracht und fliegt zurück nach Hause.
Eltern oder Erziehungsberechtigte des Opfers werden in jedem Falle benachrichtigt.
Glaubt ein Opfer, den Mörder zu erkennen, darf es dem Rest der Gruppe nichts davon mitteilen, kann aber entsprechend seiner Vermutung versuchen, dem Mörder aus dem Weg zu gehen.
Schaffen es ein oder mehrere der Opfer, nicht vom Mörder gefasst zu werden, sind sie die Spielsieger.

DAS SPIELENDE

Das Spiel ist beendet, wenn der Mörder alle Opfer eliminiert hat. Sollte ihm dies nach Ablauf von drei Wochen nicht gelingen, wird das Spiel von außen beendet.
Mit dem Ablauf des Spiels endet auch der Aufenthalt auf Isola. Die Spieler, die dem Mörder entkommen sind, werden per Boot von der Insel abgeholt.

SONDERREGELN

Während des gesamten Spiels darf keine Form von Gewalt angewendet werden, weder vonseiten des Mörders noch vonseiten der Opfer.
Sobald ein Opfer Isola verlassen hat, verpflichtet sich der Rest der Gruppe, das zurückgebliebene Privateigentum (drei Dinge für die Insel) in der Truhe des Opfers zu verwahren. Sollte es sich bei den Privateigentümern um Lebewesen handeln, verpflichten sich die Übriggebliebenen, das Lebewesen bis zum Spielende zu versorgen. Verbleibt der Mörder als Letzter, übernimmt er diese Verantwortung.
jeder Verstoß gegen die Regeln führt automatisch zum Abbruch des Filmprojektes. Der Spieler, der gegen die Regeln verstoßen hat, fliegt dabei auf eigene Kosten zurück nach Hause und verzichtet außerdem auf seine Gage. Dasselbe gilt, wenn sich eines der Gruppenmitglieder weigert, an dem Spiel teilzunehmen.

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

Name: Klasse: Datum:

Du bist **Opfer**!

Das Versteck ist geräumig und besitzt elektrisches Licht. Auch dort wirst du von Kameras überwacht werden. Doch keine Angst – du wirst, sobald dich der Mörder eliminiert hat, von der Insel mit einem Boot abgeholt. Dieses bringt dich zurück ans Festland. Maja wird deinen Rückflug währenddessen organisieren.

Es ist verbindlich, sich an die Regeln zu halten!

Viel Glück!

Du bist **Opfer**!

Das Versteck ist geräumig und besitzt elektrisches Licht. Auch dort wirst du von Kameras überwacht werden. Doch keine Angst – du wirst, sobald dich der Mörder eliminiert hat, von der Insel mit einem Boot abgeholt. Dieses bringt dich zurück ans Festland. Maja wird deinen Rückflug währenddessen organisieren.

Es ist verbindlich, sich an die Regeln zu halten!

Viel Glück!

Du bist **Opfer**!

Das Versteck ist geräumig und besitzt elektrisches Licht. Auch dort wirst du von Kameras überwacht werden. Doch keine Angst – du wirst, sobald dich der Mörder eliminiert hat, von der Insel mit einem Boot abgeholt. Dieses bringt dich zurück ans Festland. Maja wird deinen Rückflug währenddessen organisieren.

Es ist verbindlich, sich an die Regeln zu halten!

Viel Glück!

Du bist **Opfer**!

Das Versteck ist geräumig und besitzt elektrisches Licht. Auch dort wirst du von Kameras überwacht werden. Doch keine Angst – du wirst, sobald dich der Mörder eliminiert hat, von der Insel mit einem Boot abgeholt. Dieses bringt dich zurück ans Festland. Maja wird deinen Rückflug währenddessen organisieren.

Es ist verbindlich, sich an die Regeln zu halten!

Viel Glück!

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

Name: Klasse: Datum:

Du bist **Opfer**!

Das Versteck ist geräumig und besitzt elektrisches Licht. Auch dort wirst du von Kameras überwacht werden. Doch keine Angst – du wirst, sobald dich der Mörder eliminiert hat, von der Insel mit einem Boot abgeholt. Dieses bringt dich zurück ans Festland. Maja wird deinen Rückflug währenddessen organisieren.

Es ist verbindlich, sich an die Regeln zu halten!

Viel Glück!

Du bist **Mörder**!

Gehe vorsichtig vor! Achte darauf, dass dich keiner deiner Mitspieler entlarvt. Das Versteck befindet sich bei _____ .

Viel Glück!

Du bist **Opfer**!

Das Versteck ist geräumig und besitzt elektrisches Licht. Auch dort wirst du von Kameras überwacht werden. Doch keine Angst – du wirst, sobald dich der Mörder eliminiert hat, von der Insel mit einem Boot abgeholt. Dieses bringt dich zurück ans Festland. Maja wird deinen Rückflug währenddessen organisieren.

Es ist verbindlich, sich an die Regeln zu halten!

Viel Glück!

Du bist **Opfer**!

Das Versteck ist geräumig und besitzt elektrisches Licht. Auch dort wirst du von Kameras überwacht werden. Doch keine Angst – du wirst, sobald dich der Mörder eliminiert hat, von der Insel mit einem Boot abgeholt. Dieses bringt dich zurück ans Festland. Maja wird deinen Rückflug währenddessen organisieren.

Es ist verbindlich, sich an die Regeln zu halten!

Viel Glück!

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

Name: Klasse: Datum:

Du bist **Opfer**!

Das Versteck ist geräumig und besitzt elektrisches Licht. Auch dort wirst du von Kameras überwacht werden. Doch keine Angst – du wirst, sobald dich der Mörder eliminiert hat, von der Insel mit einem Boot abgeholt. Dieses bringt dich zurück ans Festland. Maja wird deinen Rückflug währenddessen organisieren.

Es ist verbindlich, sich an die Regeln zu halten!

Viel Glück!

Du bist **Opfer**!

Das Versteck ist geräumig und besitzt elektrisches Licht. Auch dort wirst du von Kameras überwacht werden. Doch keine Angst – du wirst, sobald dich der Mörder eliminiert hat, von der Insel mit einem Boot abgeholt. Dieses bringt dich zurück ans Festland. Maja wird deinen Rückflug währenddessen organisieren.

Es ist verbindlich, sich an die Regeln zu halten!

Viel Glück!

Du bist **Opfer**!

Das Versteck ist geräumig und besitzt elektrisches Licht. Auch dort wirst du von Kameras überwacht werden. Doch keine Angst – du wirst, sobald dich der Mörder eliminiert hat, von der Insel mit einem Boot abgeholt. Dieses bringt dich zurück ans Festland. Maja wird deinen Rückflug währenddessen organisieren.

Es ist verbindlich, sich an die Regeln zu halten!

Viel Glück!

Du bist **Opfer**!

Das Versteck ist geräumig und besitzt elektrisches Licht. Auch dort wirst du von Kameras überwacht werden. Doch keine Angst – du wirst, sobald dich der Mörder eliminiert hat, von der Insel mit einem Boot abgeholt. Dieses bringt dich zurück ans Festland. Maja wird deinen Rückflug währenddessen organisieren.

Es ist verbindlich, sich an die Regeln zu halten!

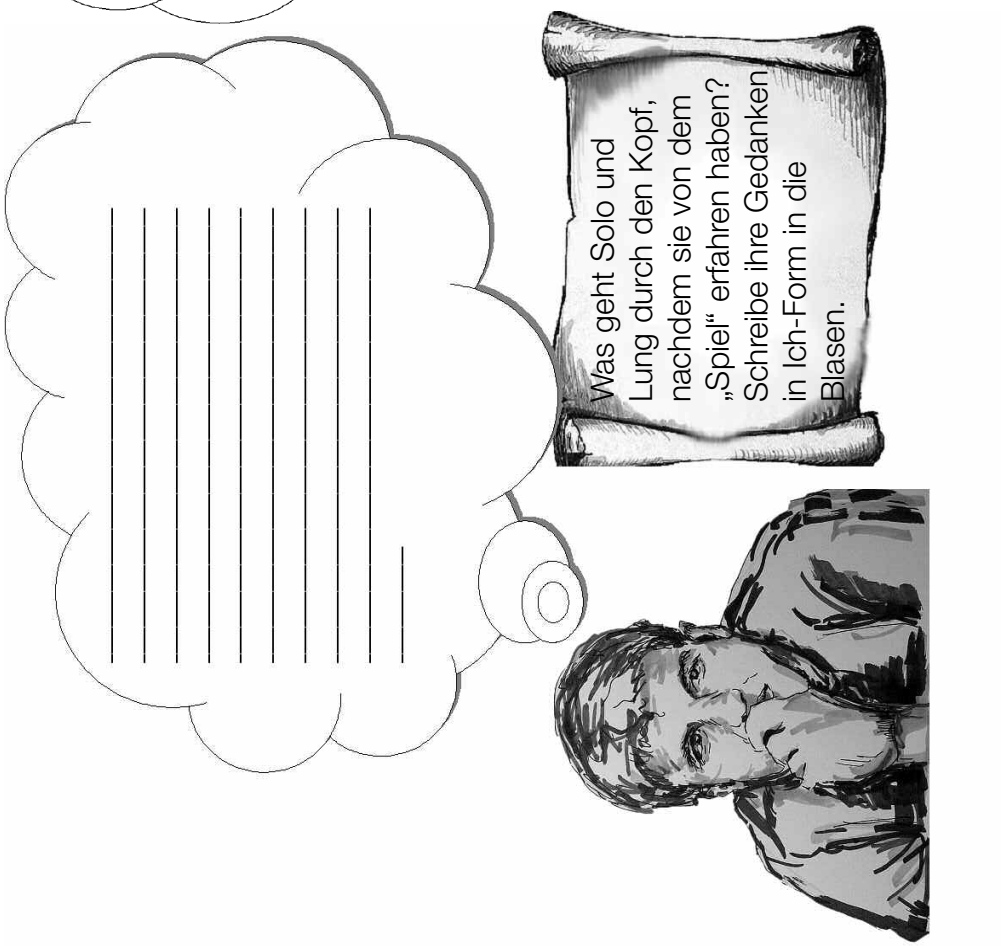
Viel Glück!

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

Name: Klasse: Datum:

Arbeitsblatt 8

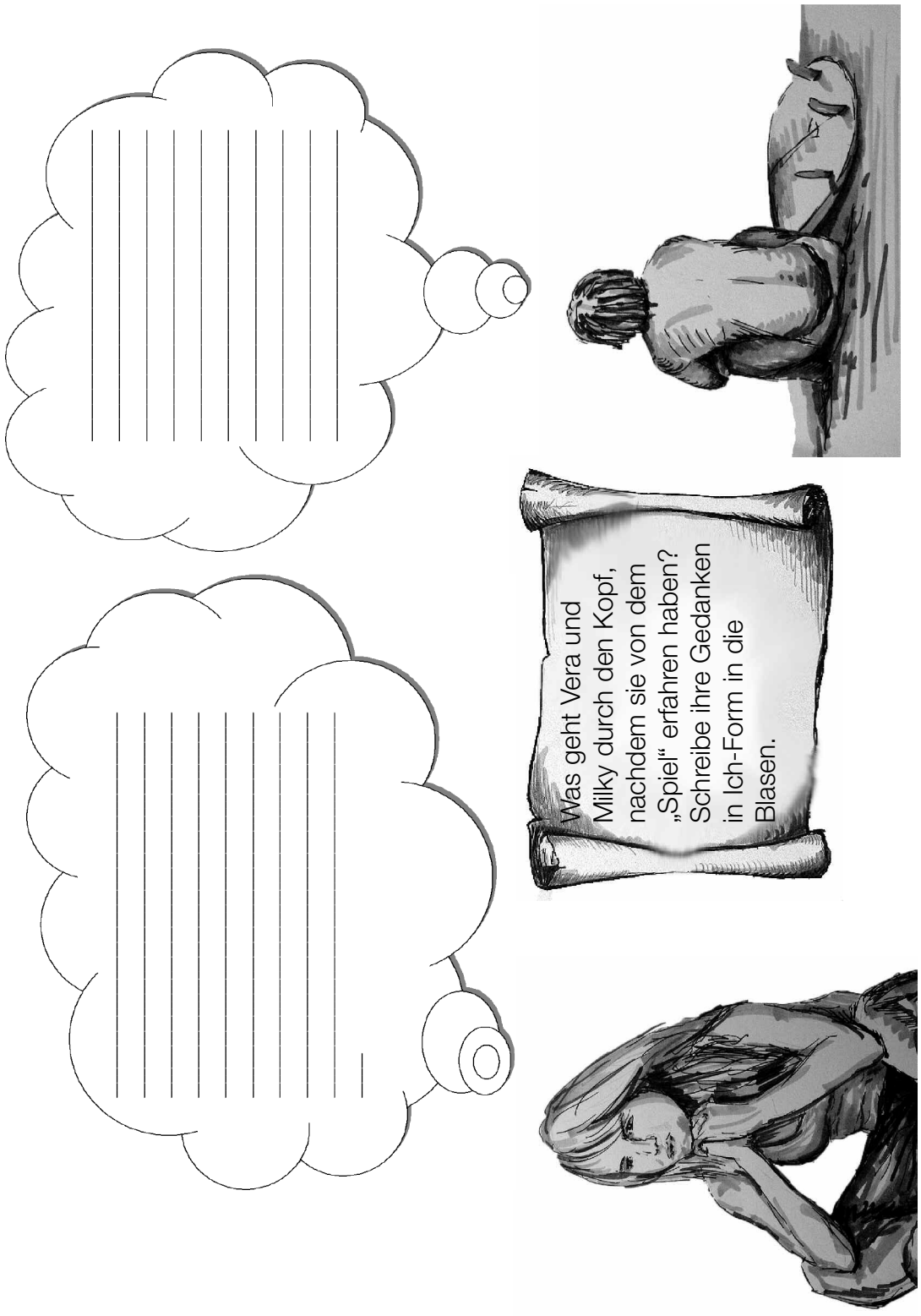




© Arena Verlag • Postfach 51 69 • 97001 Würzburg • Tel. 09 31 / 7 96 44-0 • Fax 09 31 / 7 96 44-13 • info@arena-verlag.de • www.arena-verlag.de

Name: Klasse: Datum:

Arbeitsblatt 9



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

Name: Klasse: Datum:

Arbeitsblatt 10



Faithless – God is a DJ



This is my church

This is where I heal my hurts

It's a natural grace

grace: Anmut

Of watching young life shape

It's in minor keys

minor keys: Molltonarten

Solutions and remedies

remedy: Hilfe

Enemies becoming friends

When bitterness ends

This is my church

This is my church

This is where I heal my hurts

It's in the world I become

hum: Brummen/ Dröhnen

Contained in the hum

Between voice and drum

It's in the change

The poetic justice of cause and effect

compassion: Mitgefühl

Respect, love, compassion

This is my church

This is where I heal my hurts

For tonight

God is a DJ

God is a DJ

This is my church

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

Name: Klasse: Datum:

Das akustische Tattoo

„Die Lyrics passten, als wäre der Song einzig für uns und diesen Ort geschrieben worden.“ (S. 173)
Wieso sieht Vera dies so? Oder anders:
Welche Verknüpfungen gibt es zwischen dem Song und den Jugendlichen?

Was ist passiert?

Plötzlich schlägt die Stimmung in der Höhle um.
Dunkelheit – Stille – Angst – Schreie.
Schreibe deine eigene Geschichte zu den möglichen Ereignissen.

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

Name: Klasse: Datum:

Arbeitsblatt 11

Der Mann im Hintergrund – Rede und Antwort

Auf einmal betritt Tempelhoff den Raum.
Schreibe ein Gespräch zwischen den fünf Jugendlichen und Tempelhoff auf.
Wenn das Gruppensymbol erscheint, kannst du entweder einen Protagonisten auswählen oder die gesamte Gruppe spricht. (Kraftausdrücke sind unerwünscht.)



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

Name: Klasse: Datum:

Arbeitsblatt 12



Erstellt zu den Seiten 203-206 (bis zum Absatz) eine Fotostory.
Hierfür ein paar Anweisungen und Hilfestellungen:

1. Fotografiert mindestens 6 Bilder!
2. Mindestens eines eurer Fotos soll einen Ausblick geben, wie die Gruppenmitglieder auf die Neuigkeit reagieren. Was machen die fünf Protagonisten nach der Offenbarung Solos?
3. Verteilt die Rollen (Vera/Elfe/Solo/Milky/Alpha) an die Gruppenmitglieder.
4. Jeder sollte sich ganz genau überlegen, was seine Figur gerade in den einzelnen Szenen empfindet.
5. Eure Requisiten sind die Bilder von Moon.

20 min 



Erstellt zu den Seiten 203-206 (bis zum Absatz) eine Fotostory.
Hierfür ein paar Anweisungen und Hilfestellungen:

1. Fotografiert mindestens 6 Bilder!
2. Mindestens eines eurer Fotos soll einen Ausblick geben, wie die Gruppenmitglieder auf die Neuigkeit reagieren. Was machen die fünf Protagonisten nach der Offenbarung Solos?
3. Verteilt die Rollen (Vera/Elfe/Solo/Milky/Alpha) an die Gruppenmitglieder.
4. Jeder sollte sich ganz genau überlegen, was seine Figur gerade in den einzelnen Szenen empfindet.
5. Eure Requisite ist die schwarze Box.

20 min 

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

Name: Klasse: Datum:

Arbeitsblatt 12b



Erstellt zu den Seiten 203-206 (bis zum Absatz) eine Fotostory.
Hierfür ein paar Anweisungen und Hilfestellungen:

1. Fotografiert mindestens 6 Bilder!
2. Mindestens eines eurer Fotos soll einen Ausblick geben, wie die Gruppenmitglieder auf die Neuigkeit reagieren. Was machen die fünf Protagonisten nach der Offenbarung Solos?
3. Verteilt die Rollen (Vera/Elfe/Solo/Milky/Alpha) an die Gruppenmitglieder.
4. Jeder sollte sich ganz genau überlegen, was seine Figur gerade in den einzelnen Szenen empfindet.
5. Eure Requisite ist ein Surfbrett.

20 min 



Erstellt zu den Seiten 203-206 (bis zum Absatz) eine Fotostory.
Hierfür ein paar Anweisungen und Hilfestellungen:

1. Fotografiert mindestens 6 Bilder!
2. Mindestens eines eurer Fotos soll einen Ausblick geben, wie die Gruppenmitglieder auf die Neuigkeit reagieren. Was machen die fünf Protagonisten nach der Offenbarung Solos?
3. Verteilt die Rollen (Vera/Elfe/Solo/Milky/Alpha) an die Gruppenmitglieder.
4. Jeder sollte sich ganz genau überlegen, was seine Figur gerade in den einzelnen Szenen empfindet.
5. Eure Requisite ist die schwarze Box.

20 min 

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

Name: Klasse: Datum:

Arbeitsblatt 13



1. Unterstreiche die Sätze oder Wörter, die die Nachbarinsel beschreiben. (S. 226- 227)
2. Zeichne nun anhand der Angaben mit Fineliner die Bestandteile der Nachbarinsel. Achte darauf, jedes Detail auf das Papier zu bringen



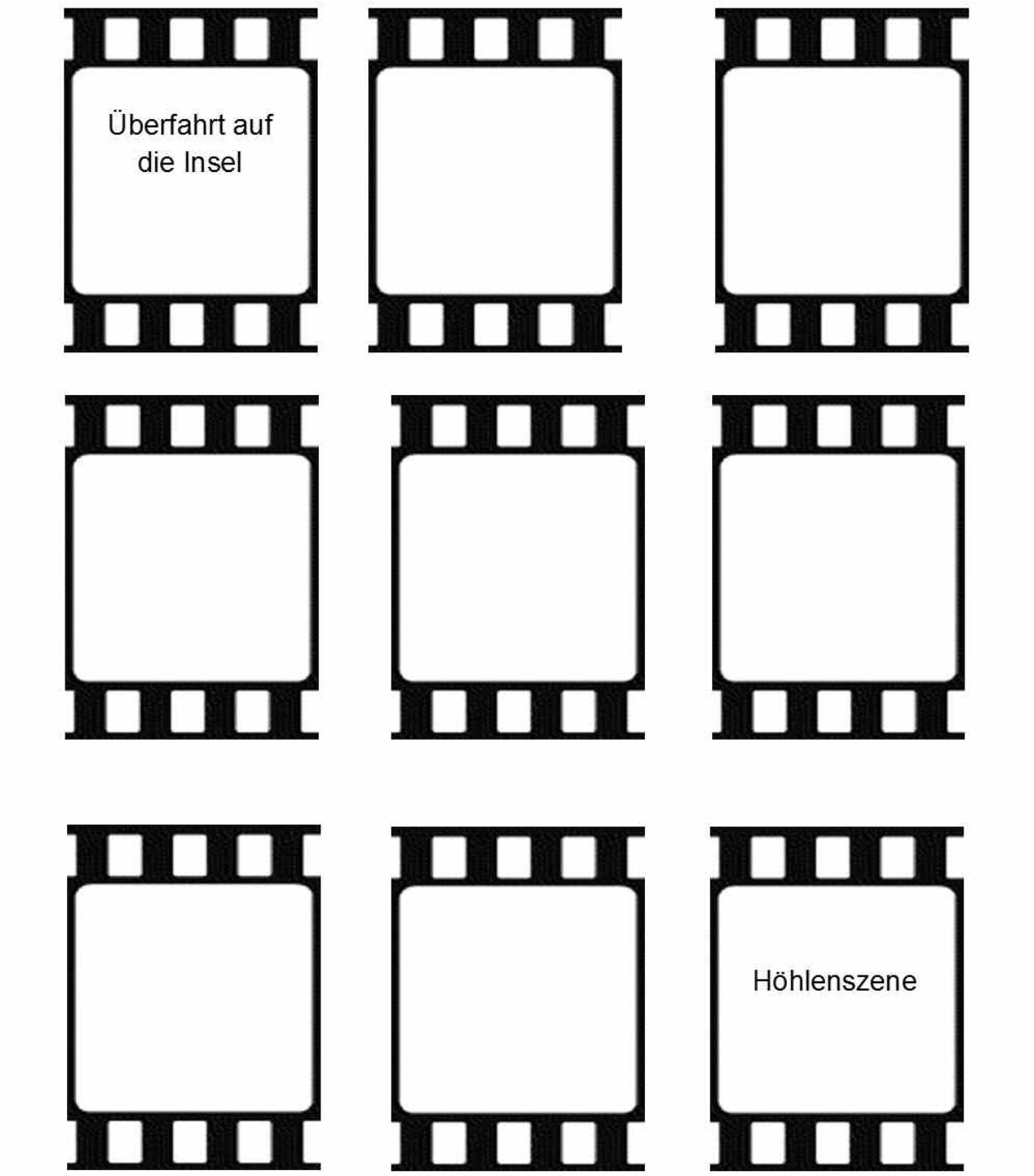
Was wird sie auf der Nachbarinsel erwarten? Schreibe deine Antwort in Reizwörtern auf.
Bsp.: Hund – Bellen – Solos Vater – gefesselt – ….

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

Name: Klasse: Datum:

Arbeitsblatt 14

Alpha, Milky, Elfe, Solo und Vera sehen die wichtigsten Szenen des Filmes bzw. ihres Aufenthaltes auf dem Bildschirm. Der Beginn stellt die Überfahrt der Protagonisten auf die Insel dar und das Ende ist die Szene in der Höhle.



***Denkaufgabe für euch selbst**: Nehmen wir an, ihr könntet euer Leben auch wie einen Film schneiden und nur die wichtigsten Szenen sollten gezeigt werden, welche würdet ihr wählen?*

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

Name: Klasse: Datum:

Arbeitsblatt 15

Die Ereignisse überschlagen sich.

In den Kapiteln 19-21 (S. 232 – 269) passiert unheimlich viel.
Bringt die einzelnen Erlebnisse in die richtige Reihenfolge,
um das Geschehene nochmals Revue passieren zu lassen.

Vera, Solo, Alpha, Milky und Elfe betrachten ihre Erlebnisse auf den Monitoren
Monitore gehen an
Solo und Vera sind in der Höhle
Flucht unmöglich
Vera und Solo holen Gegenstände für die Flucht
Solo rennt weg
Veras Überfahrt nach Isola
„Du warst es nicht."
Handy
Vera, Alpha, Milky und Elfe unterhalten sich
Aufklärung der Höhlenszene – Solo als Mörder

Monitore gehen an Vera, Solo, Alpha, Milky und Elfe betrachten ihre Erlebnisse auf den Monitoren.	Aufklärung der Höhlenszene – Solo als Mörder Solo rennt weg.
Vera, Alpha, Milky und Elfe unterhalten sich. Veras Überfahrt nach Isola	Solo & Vera sind in der Höhle. „Du warst es nicht."
Vera & Solo holen Gegenstände für die Flucht. Flucht unmöglich	Handy

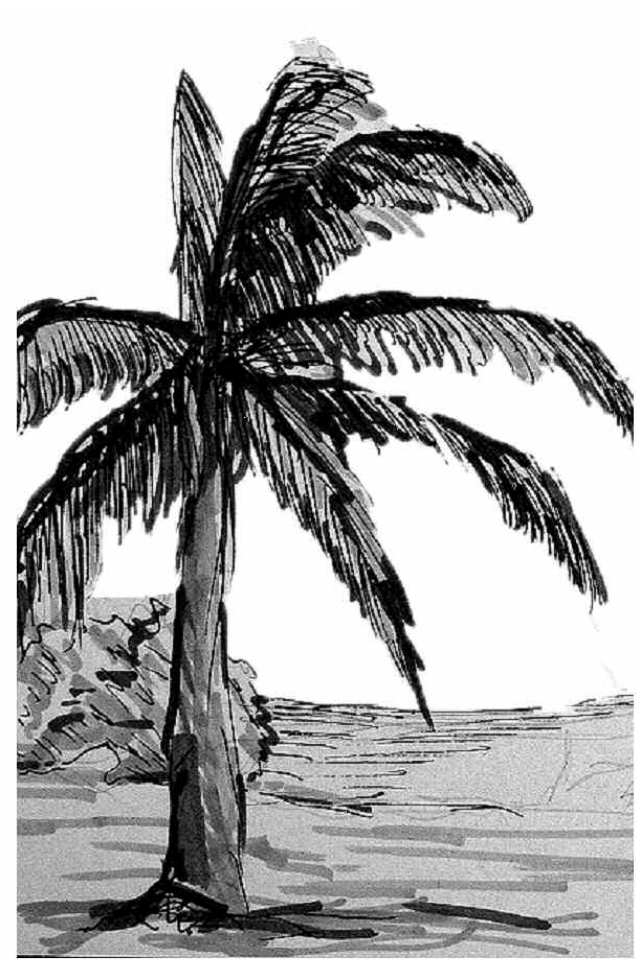
© Arena Verlag • Postfach 51 69 • 97001 Würzburg • Tel. 09 31 / 7 96 44-0 • Fax 09 31 / 7 96 44-13 • info@arena-verlag.de • www.arena-verlag.de

Name: Klasse: Datum:

Arbeitsblatt 16

Vera und Solo finden das Handy. Doch was für eine SMS werden sie auf dem Handy entdecken? Entwerfe die SMS (160 Zeichen).

Das Handy





1. Überlegt euch, welche Gefühle Vera & Solo auf der Seite 274 bewegen. Notiert diese.

_____

2. Stellt die Szene als Rollenspiel dar. Überlegt euch, wer welche Rolle übernimmt (Solo, Vera und Anrufer).
   Die Anfangsszene eures szenischen Spiels ist der Dialog der Seite 274.
   Überlegt euch anschließend, wie es weitergehen könnte und integriert dies in eure szenische Umsetzung.
   Den Telefonanruf könnt ihr als Hilfestellung in die Sprechblasen (Dialog: Solo – Vera) eintragen.
   Der bereits herausgeschriebene Anfangsdialog hilft euch dabei.

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

Name: Klasse: Datum:

Arbeitsblatt 17

Schreibe den Dialog weiter



Alpha? Milky? Oder Moon? Diese Nachricht, *Moon macht mir Sorgen,* was bedeutet das?

Murmeln und Kopfschütteln

_____

Vielleicht hat sie etwas gewusst? Oder vielleicht hat sie einfach nur gespürt, dass etwas nicht stimmte.



Flüstern

_____

Natürlich. Der zweite Höhleneingang. Der mit dem Loch im Felsen. Von dort kann man auf die Bucht herabsehen. Dein Vater hat hier angelegt. Das bedeutet, jemand hat gesehen, wie Tempelhoff mit dir – *Stocken* – ich meine, mit dem Mann, der aussah wie du, gesprochen hat. Und ab diesem Punkt muss irgendetwas schiefgelaufen sein.



Erkenntnis und zögernd

_____

_____
_____
_____
_____
_____

_____
_____
_____
_____
_____

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

Name: Klasse: Datum:

Arbeitsblatt 18

ISOLA

Wofür steht ISOLA für dich? Versuche Begriffe zu finden, die erstens den gleichen Anfangsbuchstaben besitzen und zweitens für dich mit dem Buch verbunden sind.

I _____
S _____
O _____
L _____
A _____

Bem-Te-Vi

Der Vogel spielt in dem Roman eine entscheidende Rolle, da sein Name übersetzt „Ich habe dich gesehen“ heißt. Erkläre in dem Kästchen, weshalb dies auf den Inhalt des Buches Bezug nimmt.

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____



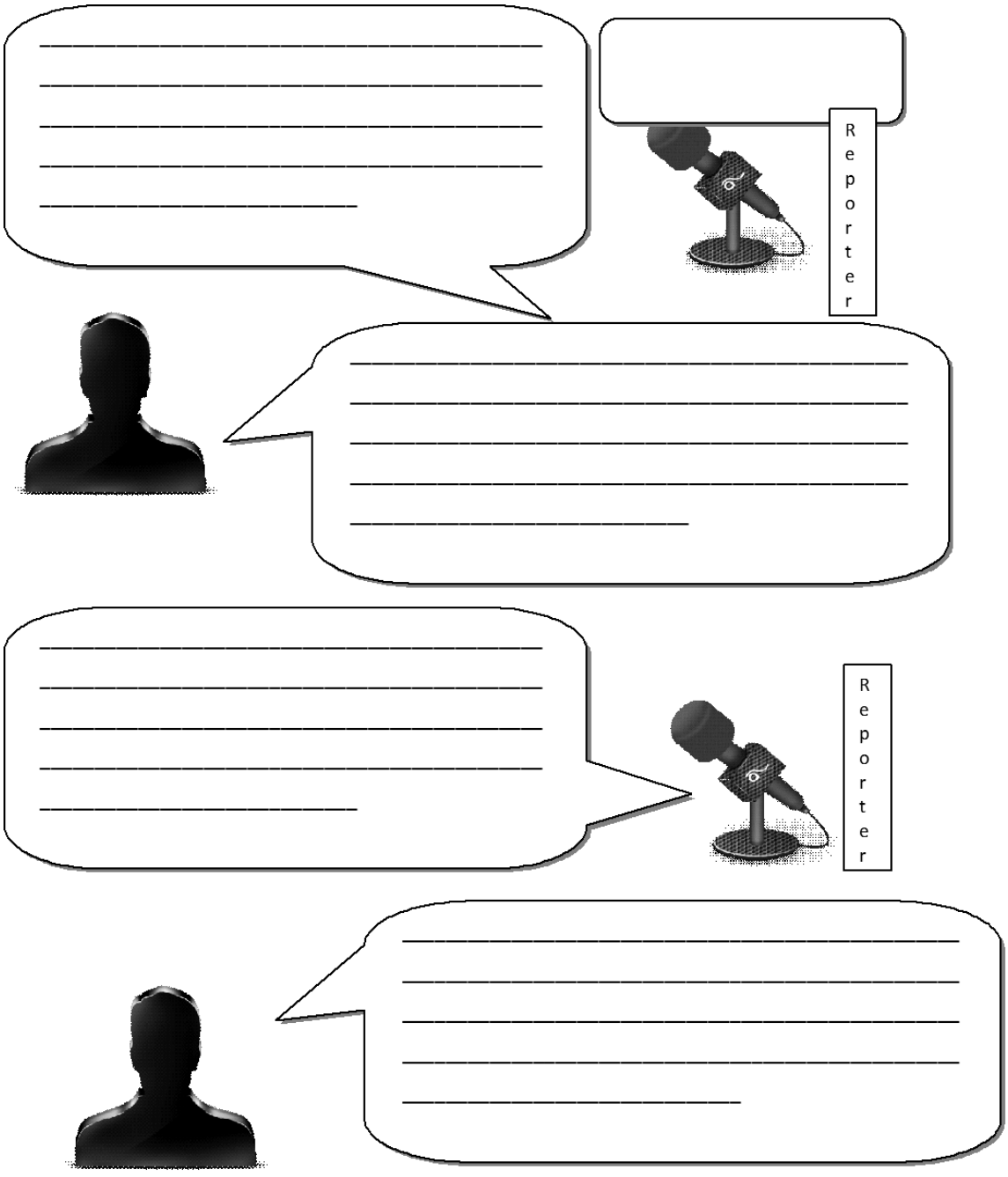
© Arena Verlag • Postfach 51 69 • 97001 Würzburg • Tel. 09 31 / 7 96 44-0 • Fax 09 31 / 7 96 44-13 • info@arena-verlag.de • www.arena-verlag.de

Name: Klasse: Datum:

Arbeitsblatt 18b

Das Interview

Die Teilnehmer des Inselprojektes werden nach der Rückkehr nach Deutschland interviewt. Wählt einen Charakter für das Interview und tragt ihn in das Kästchen ein.
Überlegt euch zwei Fragen des Reporters an den bzw. die Teilnehmerinnen, die Teilnehmer und mögliche Antworten.



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

Name: Klasse: Datum:

Arbeitsblatt 18c

Insel-Assoziationen

Nehme nochmals dein Cluster zu einer Insel zur Hand.
Überlege dir, welche Assoziationen auf die Lektüre zutrafen
und welche nicht passend sind. Trage die Begriffe in die Tabelle ein.

zutreffend	nicht zutreffend

Das Ende

Das Ende des Buches bezieht sich in mehreren Punkten auf den Anfang.
Ein Rückgriff auf Debussys LaMer erfolgt und Solos und Esperanças Namen, ebenso wie Veras Gegenstände, bekommen eine zusätzliche Bedeutung.
Erkläre die zwei Namen und den Hintergrund der Kerze und des Feuerzeugs!

Solo: _____

_____

Esperança:

_____

_____

Kerze & Feuerzeug:

_____

_____

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

Name: Klasse: Datum:

Arbeitsblatt 18d

Wer ist wer und was?

Ordne die verschiedenen Adjektive den einzelnen Charakteren zu, indem du Name und entsprechendes Adjektiv durch einen Pfeil verbindest. (Pro Name eine andere Farbe)
Achtung:
Manche Adjektive lassen sich keiner Person zuordnen und Mehrfachnennungen sind möglich.

hinterlistig

schüchtern

draufgängerisch

treu

lustig

zurückhaltend

ruhig

geheimnisvoll

relaxt

bunt

eingebildet

feige

eitel

kindlich

Joker

Solo

Darling

Milky

Elfe

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

Name: Klasse: Datum:

Arbeitsblatt 19

Isabel Abedi

1. Lies dir die Informationen zu Isabel Abedi durch.
2. Unterstreiche die Informationen, die gewisse Parallelen zu „Isola“ aufweisen und notiere ein Schlagwort dazu.



Es war einmal ein kleines Mädchen...

...das träumte tags mit offenen Augen und konnte abends nicht einschlafen. Und weil es zu spät zum Lesen war, dachte sich das Mädchen selbst Geschichten aus, bis es endlich müde wurde. Dieses kleine Mädchen war ich.

Geboren wurde ich in 1967 in München. Meine Kindheit verbrachte ich in Düsseldorf, wo ich auch zur Schule ging. Nachts in meinen Träumen reiste ich am liebsten als Zirkusartistin mit Zigeunern durch die Weltgeschichte.
Und nach meinem Abitur reiste ich dann wirklich fort. Nach Los Angeles für ein Praktikum in einer Filmproduktion.
In Hamburg ließ ich mich zur Werbetexterin ausbilden. Dreizehn Jahre schreib ich Texte: für Shampoo, Schokolade, Putzmittel und teure Füllfederhalter.

In Hamburg lernte ich auch meinen Mann Eduardo kennen, einen Musiker aus Brasilien. Seine Tochter Inaié war schon da, und später kam Sofia, unsere gemeinsame Tochter.

Genau wie ich konnte auch Sofia nachts nicht einschlafen. Da erzählte ich ihr meine Geschichten von früher, und aus einer wurde mein erstes Buch.
Und dann kam noch ein Buch.
Und noch eins. Und noch eins ...

Jetzt bin ich Schriftstellerin, und wenn ich nachts nicht schlafen kann, denke ich mir neue Geschichten aus, die mittlerweile in vielen Sprachen um die Weltgeschichte reisen.

Name:	Isabel Nasrin Abedi
Geburtsort:	München
Geburtsdatum:	3.3.1967
Was ich gerne mag:	Lesen, träumen, Fahrrad fahren, warmes Wasser, Milchkaffee ans Bett, Hängematten, Blumenwiesen, ins Kino gehen, Flohmärkte, das erste Picknick im Sommer
Was ich gar nicht mag:	verspätete Züge, Schneeregen, ungeheizte Klos im Winter
Lieblingsleseplatz:	abends, wenn es dunkel wird ... in meinem Bett
Lieblingsbuch:	Mary Poppins (als ich noch ein Kind war)
Lieblingsmusik:	brasilianische Musik von meinem Mann und die Lieder von Noa
Lieblingsfrage:	Was wäre wenn?

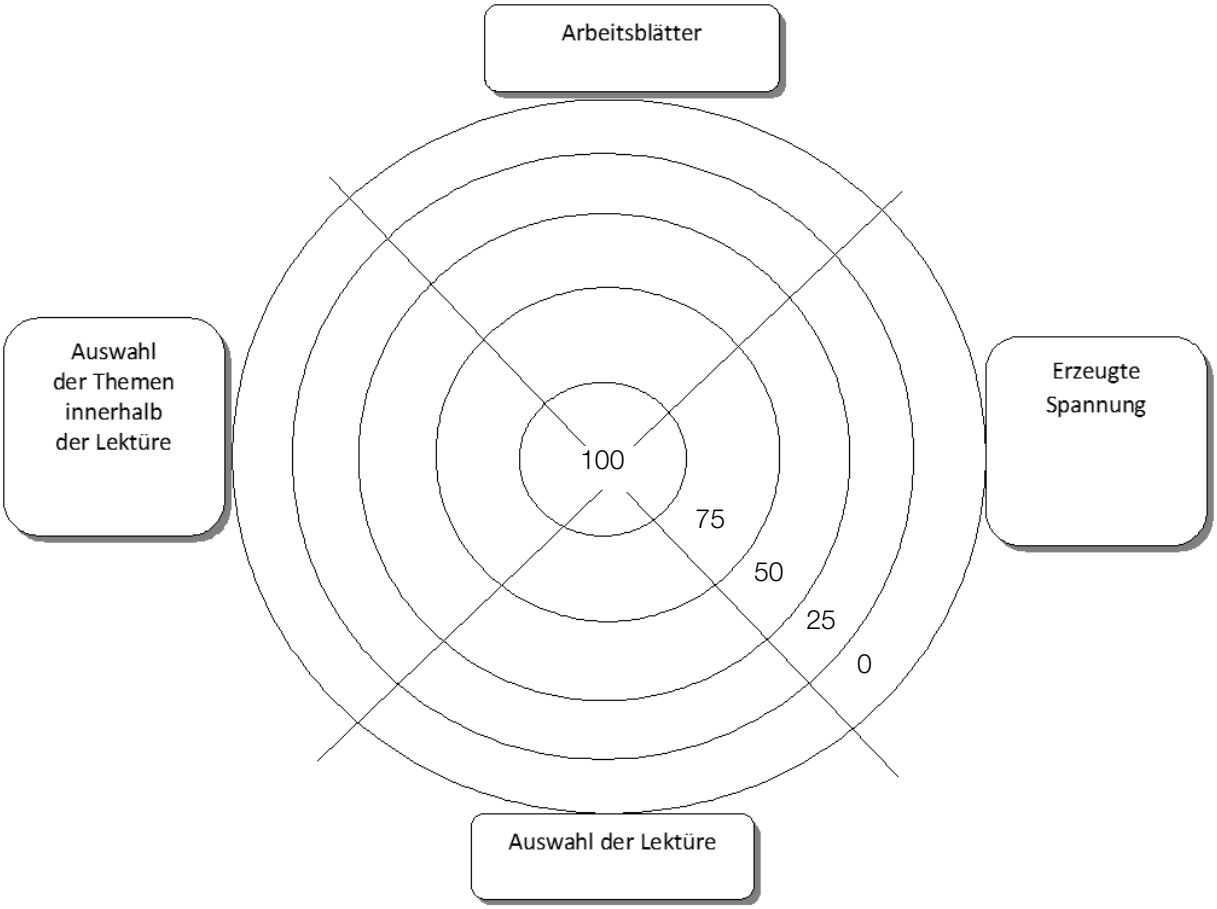


© Arena Verlag • Postfach 51 69 • 97001 Würzburg • Tel. 09 31 / 7 96 44-0 • Fax 09 31 / 7 96 44-13 • info@arena-verlag.de • www.arena-verlag.de

Name: Klasse: Datum:

Arbeitsblatt 20

Feedbackbogen



Das hat mir besonders gut gefallen:

_____

_____

_____

_____

Das hat mir nicht so gut gefallen,
und das würde ich besser machen:

_____

_____

_____

_____

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