



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*"Level 4 - Die Stadt der Kinder" von Andreas Schlüter -  
Inhaltsangabe und Charakterisierungen*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)





Titel:	<b>Andreas Schlüter: „Level 4 – Stadt der Kinder“</b>
Reihe:	Inhaltsangabe und Charakterisierungen
Bestellnummer:	68725
Kurzvorstellung:	<p>Das vorliegende Material eignet sich hervorragend zur Wiederholung der wichtigsten Aspekte und erleichtert die Orientierung im bereits erarbeiteten Text. Es bietet darüber hinaus eine Charakterisierung der wichtigsten Figuren der Lektüre <b>„Level 4 – Stadt der Kinder“</b>.</p> <p><b>Das Computerspiel „Stadt der Kinder“ des dreizehnjährigen Ben wird durch mysteriöse Umstände real. Plötzlich sind alle Erwachsenen aus der Stadt verschwunden und die Kinder auf sich allein gestellt. Nur mit vereinten Kräften haben sie eine Chance, in der Stadt zu überstehen.</b></p>
Inhaltsübersicht:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Inhaltsübersicht</li><li>• Charakterisierungen</li></ul>

---

## VORWORT

---

Das Werk „Level 4 – Stadt der Kinder“ ist ein Computerabenteuerroman, in dem die Figuren in die Welt eines Computerspiels geraten. Als der dreizehnjährige Ben endlich das lang ersehnte Computerspiel einlegt, muss er bald feststellen, dass dieses sich aufhängt. Doch merkt er schnell, dass das Spiel am PC zwar nicht mehr funktioniert, in der realen Welt jedoch plötzlich die Zustände des Spiels herrschen. Alle Erwachsenen sind verschwunden und die Kinder auf sich allein gestellt. Ben weiß, dass die Kinder nur dann eine Chance haben in der Stadt zu überstehen, wenn sie alle zusammenhalten. Gemeinsam mit seinen Freunden bewältigt er einige Schwierigkeiten von Feuerkatastrophen bis zur kulinarischen Versorgung von über 100 Kindern.

Der Roman gehört zu einem der ersten Computerabenteuer in der Kinder- und Jugendliteratur. Bevor er im Jahr 2004 als erster Roman des Autors veröffentlicht wurde, war er von 33 Verlagen abgelehnt worden. Der Erfolg ließ dann jedoch nicht mehr lange auf sich warten, im Jahr 2017 erschien bereits die 24. Auflage. Ihm folgten zwei weitere Bände sowie eine Reihe für jüngere Leser. Nach den Computerabenteuern verfasste Andreas Schlüter weitere Werke zu Kinder- und Jugendthemen. Auch im Ausland ist der Autor beliebt. So wurden seine Romane unter anderem ins Griechische, Dänische und Koreanische übersetzt.

Andreas Schlüter wurde 1958 in Hamburg geboren. Nach einer Ausbildung zum Großhandelskaufmann und journalistischer Tätigkeit kam er zum Schreiben von Kinder- und Jugendromanen. Er lebt in Hamburg und auf Mallorca.

---

## INHALTSÜBERSICHT

---

### 1. Kapitel: Das neue Computerspiel

Figuren: Ben, Mutter, Tomas, Jennifer, Frank, Miriam

Ben soll ein neues Computerspiel von seinem Freund Frank bekommen. Dieses tauscht er gegen das Trikot ein, welches er von seiner Oma bekommen hat. Im Kaufhaus konnte Ben das Computerspiel schon ausprobieren, ist jedoch nie über das dritte Level hinaus gekommen. In der Schule bittet Jennifer Ben, ihr am Nachmittag beim Lernen für die morgige Mathearbeit zu helfen. Widerwillig aber pflichtbewusst, weil auch Jennifer Ben oft geholfen hat, willigt Ben ein.

### 2. Kapitel: Das Spiel beginnt

Figuren: Ben, Jennifer, Miriam

Zu Hause setzt Ben sich sofort an das Computerspiel. Seine Figur muss sich in einer Stadt fortbewegen und dabei Hindernisse wie etwa von Kindern gesteuerte Autos sowie böse, zuletzt verbliebene Erwachsene oder heimtückische Zauberer umgehen. Sobald die Figur einen Laden betritt, erscheint ein Verkäufer auf dem Bildschirm, den Ben sofort als verkleideten, heimtückischen Zauberer ausmacht.

Als Jennifer an der Tür klingelt, lässt er sie kurz angebunden hinein und bemerkt zunächst nicht, dass diese ihre Freundin Miriam mitgebracht hat. Während die zwei Mädchen ins Zimmer treten, haut Ben wild in die Tasten, bis er traurig feststellt, dass der heimtückische Zauberer vom Bildschirm verschwunden ist.

---

## CHARAKTERISIERUNG

### BEN

Ben ist dreizehn Jahre alt und ein richtiger Computerfan. Neben Computerspielen hegt er auch eine große Faszination für das Programmieren. So liest er Computerfachzeitschriften und sammelt elektronische Ersatzteile aller Art (vgl. S. 20). Dank dieses Hintergrundwissens erkennt Ben auch die Regeln der neuen Welt, in welcher die Kinder sich befinden, denn er versteht das Computerspiel. Daher wird ihm schnell klar, dass Fünfzehnjährige nicht um Mitternacht ihres Geburtstages verschwinden, sondern zu exakt jener Zeit, zu der sie geboren wurden, da Computer auf die Sekunde genau arbeiten (vgl. S. 171). Sämtliche Herausforderungen, die der Computer den Kindern stellt, löst Ben erfolgreich und trotz der schwierigen Situation mit Freude (vgl. S. 232). Sein Computerwissen bringt ihn schließlich auch auf die Idee, wie das Spiel ausgetrickst werden könnte (vgl. S. 251).

Von Beginn an übernimmt Ben unaufgeregt eine Art Führungsrolle in der neuen Welt, was auch von den meisten Kindern sofort akzeptiert wird, da er dafür wie geschaffen ist. Neben seinem Wissen um das Computerspiel und seinen treffenden Analysen der Situation, verhält er sich sehr weitsichtig und lösungsorientiert. So verurteilt er die Verschwendung der Lebensmittel und versucht sofort, die verbliebenen Vorräte zu sichern (vgl. S. 46/48). Bens vorausschauende Pläne verhindern auch, dass Frank und er von Koljas Bande erwischt werden, so gleicht Ben seine fehlenden sportlichen Fähigkeiten aus (vgl. S. 149).

### FRANK

Frank ist ein guter Freund Bens und derjenige, der Ben das verhängnisvolle Computerspiel schenkt. Denn Franks Vater arbeitet in einer Computerfirma und kommt leicht an die neuesten Spiele. Doch der sportbegeisterte Frank ist daran gar nicht so interessiert, weshalb er gerne das Spiel gegen Bens Trikot tauscht (vgl. S. 12f.). Jeden Nachmittag geht Frank einem anderen sportlichen Hobby nach und tritt am Wochenende regelmäßig in Wettkämpfen an. Er ist sogar der **„begabteste Sportler der Schule“ (S. 44), weshalb er es auch nicht scheut, es mit dem so gefürchteten Kolja aufzunehmen (vgl. z.B. S. 45).** Sogar für beispielhafte Erklärungen greift Frank auf sportliche Beispiele zurück. So verdeutlicht er Kolja anhand der Regeln eines Fußballspiels, was es tatsächlich bedeutet, die Gesetze einer Stadt zu machen (vgl. S. 193). Dabei zeigt sich seine Fähigkeit, die Situation zu begreifen und vorausschauend zu denken. Als die Kinder sich in einer scheinbar hoffnungslosen Lage befinden, ist es Frank, der ihnen Mut macht. Dafür greift er ebenfalls auf seine sportlichen Erfahrungen zurück, bei denen er oft denkt, es gehe nicht mehr und es dann doch schafft, die letzten Kräfte zu mobilisieren (vgl. S. 66).

Wie auch Ben ist Frank ebenfalls eine Art Anführer und dafür sehr geeignet. Er fördert die Zusammenarbeit unter den verbliebenen Kindern, erkennt die unterschiedlichen Stärken an und will diese gewinnbringend nutzen (vgl. S. 68). So erkennt er bei der Flucht vor Koljas Bande schnell, dass die schnelle Jennifer ohne Probleme allein zurecht kommt, er jedoch auf den prustenden Ben warten muss, um ihn nicht den Verfolgern zu überlassen (vgl. S. 149). Damit beweist Frank außerdem ein verantwortungsvolles und umsichtiges Verhalten. Durch sein schnelles und beherztes Handeln kann er einige Wendepunkte für sich nutzen. Beispielsweise als er Koljas Bande nach dem Sieg über Kolja geschickt anschwandelt und schließlich einige Kinder für die Gruppe gewinnt (vgl. S. 198).



**SCHOOL-SCOUT.DE**

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*"Level 4 - Die Stadt der Kinder" von Andreas Schlüter -  
Inhaltsangabe und Charakterisierungen*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

