



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

"Level 4 - Die Stadt der Kinder" von Schlüter - Lesen und Verstehen

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



LESEN UND VERSTEHEN

ANDREAS SCHLÜTER

LEVEL 4 – DIE STADT DER KINDER

ALTERSGEMÄßE LITERATUR

1. Auflage 2017

Copyright School-Scout / E-Learning Academy AG 2017

Alle Rechte vorbehalten

Bestell-Nr.:

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	3
Lesetagebuch	4
Tipps zur Unterrichtsplanung	4
Tipps für deinen Leseprozess	6
Tipps für dein Lesetagebuch	7
Pflichtaufgaben	8
Wahlaufgaben (2 auswählen)	9
Arbeitsblätter zum Leseverstehen	10
Verständnisfragen	10
Wissensquiz	16
Lückentext	23
Kreuzworträtsel	26
Textnavigator	29
Inhaltsübersicht	30
Charakterisierungen	38
Ben	38
Frank	38
Jennifer	39
Thomas	39
Max	39
Klassenarbeit	40
Didaktische Hinweise zur Klassenarbeit	40
Klassenarbeit zu Andreas Schlüter: „Level 4 – Die Stadt der Kinder“	42
Musterlösung	43
Erwartungshorizont	45
Hinweise zur Bewertung	47

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.

LESEN & VERSTEHEN

Die Reihe „Lesen und Verstehen – Lektüren unterrichtsfertig aufgearbeitet“ gibt Ihnen alle notwendigen Unterrichtshilfen und Arbeitsblätter an die Hand, um eine Lektüre mit Ihrer Klasse zu bearbeiten.

Im Fokus steht dabei die möglichst selbstorganisierte Erarbeitung der Lektüre durch die SuS. Die beigefügten Vorlagen zur Erstellung eines Lesetagebuches sollen sie darin unterstützen. Sie können direkt an die SuS verteilt werden. Dabei geben Sie dem Lesetagebuch eine erste Struktur sowie Anregungen zur eigenständigen Auseinandersetzung mit dem Werk. Ein strukturierter Leseprozess wird dadurch angeleitet und die weitere Bearbeitung im Unterricht erleichtert.

Zur Abfrage und Vertiefung des Leseverständnisses folgen weitere Arbeitsblätter mit Aufgaben zur Lektüre, wie etwa Quizfragen, Kreuzworträtsel und ein Lückentext. Diese können im Plenum bearbeitet werden oder auch an die SuS verteilt, selbstständig bearbeitet und in Partnerarbeit korrigiert werden. In jedem Fall ist es sinnvoll, die Ergebnisse noch einmal mit den SuS zu besprechen und etwaige Problemfelder auszuräumen.

Den Abschluss bildet eine ausgearbeitete Beispielklausur mit Erwartungshorizont und Musterlösung.

School-Scout ist stets um die Qualitätssicherung der Materialien bemüht. Im Zuge dessen prüfen wir regelmäßig unsere Materialien auf Aktualität, Rechtschreibung und inhaltliche Richtigkeit. Sollten Ihnen trotzdem einmal Fehler auffallen oder wichtige Aspekte fehlen, kontaktieren Sie uns unter:

feedback@school-scout.de

ARBEITSBLÄTTER ZUM LESEVERSTEHEN

VERSTÄNDNISFRAGEN



Aufgabe:

Ruft euch den Roman „Level 4 – Stadt der Kinder“ in Erinnerung und beantwortet die folgenden Fragen:

1. Wer sind die folgenden Figuren und welche Stichworte charakterisieren sie?

- Ben
- Jennifer
- Frank
- Max

2. Zu welchem Zeitpunkt beginnt das Abenteuer um Ben und seine Freunde?

3. Welche Aussage über die Stadt der Kinder ist wahr?



	Richtig	Falsch
Es gibt keine Erwachsenen.		
Alles ist viel leichter als in der realen Welt.		
Alle Kinder verstehen sich gut.		
Die Kinder müssen alles selbst regeln.		
Es gibt keine Tiere.		

LÖSUNGEN

Du hast das Werk erstmals oder auch vor längerer Zeit gelesen und möchtest jetzt wissen, wie gut du über den Inhalt und wichtige Textstellen Bescheid weißt? Dann versuche doch mal, die folgenden Fragen zu beantworten.



Nur eine Antwort ist jeweils richtig.

1.) Wogegen tauscht Ben das Computerspiel ein?

A: Gegen ein Sporttrikot.

B: Gegen einen gläsernen Briefbeschwerer.

C: Gegen die Mathehausaufgaben.

Gegen das Sporttrikot, welches er von seiner Oma geschenkt bekam (vgl. S. S. 9). Einen gläsernen Briefbeschwerer will Thomas dem Bürgermeister klauen (vgl. S. 227). Thomas fragt Ben nach den Mathehausaufgaben, die er vor Unterrichtsbeginn abschreiben möchte (vgl. S. 11).

2.) Warum ist Frank bereit, das Spiel zu tauschen?

A: Er hat es schon durchgespielt.

B: Er interessiert sich nicht sonderlich für Computer.

C: Er ist zu sehr mit seiner Sammelleidenschaft beschäftigt.

Frank interessiert sich nicht sonderlich für Computerspiele und scheitert häufig schon im ersten Level (vgl. S. 13). Mit Ben zusammen hat er im Kaufhaus schon manchmal „Stadt der Kinder“ gespielt, doch sie wurden immer rausgeworfen, bevor sie in ein neues Level kamen (vgl. S. 13f.). Der leidenschaftliche Sammler ist Thomas (vgl. S. 11f.).

3.) Wieso muss Ben das Computerspiel am Nachmittag unterbrechen?

A: Weil er Jennifer beim Lernen für die Englischarbeit helfen muss.

B: Weil er Jennifer beim Lernen für die Mathearbeit helfen muss.

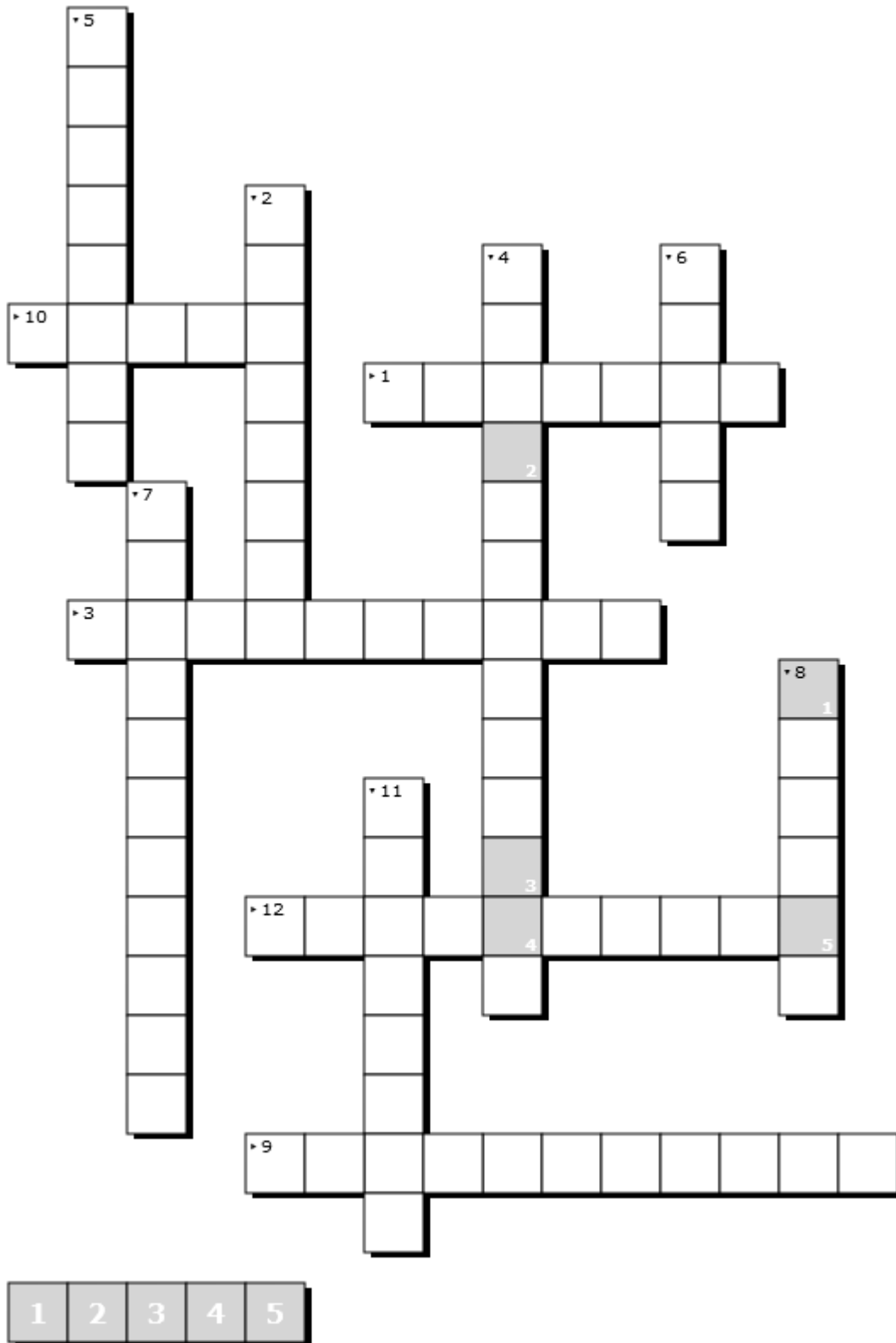
C: Weil er Karatetraining hat.

Er muss Jennifer beim Mathelernen helfen (vgl. S. 15). Jennifer hat Ben schon oft beim Englischlernen geholfen (vgl. S. 15). Frank ist derjenige, der jeden Nachmittag zum Training geht (vgl. S. 44).

GITTER



Kreuzworträtsel: Andreas Schlüter: „Level 4 – Die Stadt der Kinder“



INHALTSÜBERSICHT

1. Kapitel: Das neue Computerspiel

Figuren: Ben, Mutter, Thomas, 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.

3. Kapitel: Eine schreckliche Entdeckung

Figuren: Ben, Miriam, Jennifer

Ben ist beim Lernen völlig unkonzentriert. Jennifer und Miriam beschließen verärgert, zu gehen. So kann Ben sich wieder seinem Computerspiel widmen. Dieses funktioniert jedoch nicht mehr. Der Zauberer bleibt verschwunden, auch keine Autos fahren mehr. Um halb sieben wundert Ben sich, dass seine sonst so pünktliche Mutter noch nicht zurück ist. Da er auch auf der Straße weder Menschen noch fahrende Autos entdecken kann, vermutet er, es sei etwas passiert. So läuft Ben zu Jennifer, die ihm erzählt, dass auch ihre Eltern nicht da seien und sie mit Miriam nicht Eis essen gehen konnte, da kein Verkäufer im Laden gewesen sei. Ben beschleicht der Verdacht, dass sein Computerspiel wahr geworden sein könnte. Denn da geht es darum, dass Erwachsene aus der Stadt verschwinden und der Spieler viele Kinder versammeln muss, um die Stadt zu retten. Doch funktioniert das Spiel nicht mehr und seitdem ist Bens Mutter verschwunden. Er erklärt Jennifer seine These, der diese Vorstellung unheimlich ist.

CHARAKTERISIERUNGEN

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).

KLASSENARBEIT**DIDAKTISCHE HINWEISE ZUR KLASSENARBEIT**

Mit der vorliegenden Musterklassenarbeit haben Sie die Möglichkeit, Ihre Vorbereitung mit wenig Zeitaufwand effizient zu optimieren. Sie können dabei die Musterarbeit einfach unverändert zum Einsatz bringen, oder diese gegebenenfalls noch an die speziellen Bedürfnisse Ihrer Schülerinnen und Schüler (SuS) oder an Ihren Unterrichtsstil anpassen.

Der umfassend erstellte Erwartungshorizont soll Ihnen sowohl als zeitliche Erleichterung als auch zur transparenteren Korrektur dienen. Auch können Sie sich hierdurch die gezielte Konsultation und Unterrichtsgestaltung erleichtern. Sie können den Bewertungsschlüssel sowie einzelne Kriterien natürlich noch umlegen und nach Ihren Bedürfnissen ausbauen.



Die Nutzung eines solchen Erwartungshorizonts kann bei richtiger Gestaltung und Anwendung eine erhebliche Arbeitserleichterung für den/die Lehrer/in bedeuten, sorgt für eine hohe Transparenz der Benotung und gibt somit auch den SuS ein besseres, verständlicheres Feedback indem Stärken und Schwächen klar aufgezeigt werden. Dazu sollten folgende Punkte beachtet werden:

- Der Erwartungshorizont enthält zu jeder Teilaufgabe der Prüfung ein separates Formular **(A)**. Dieses Formular beinhaltet jeweils aufgabenrelevante Bewertungskriterien, die die SuS für diesen Teilbereich der Prüfung erfüllen sollten. Am Schluss finden Sie zudem ein aufgabenunabhängiges Formular **(B)** zur generellen Darstellungsleistung der SuS in der gesamten Prüfung. So können Sie die Schülerleistung Stück für Stück anhand des Erwartungshorizonts abgleichen.
- Neben den Erwartungskriterien der einzelnen Teilaufgaben sehen Sie eine Spalte, in der die maximal zu erreichende Punktzahl für jedes einzelne Kriterium aufgelistet ist **(C)**. Direkt daneben befindet sich eine Spalte, in der Sie die tatsächlich erreichte Punktzahl der SuS eintragen können **(D)**. Nach jedem Teilformular können Sie bereits die Summe der inhaltlichen Schülerleistung für den betreffenden Bereich ausrechnen **(E)**, ehe Sie im letzten Schritt auch die allgemeine Darstellungsleistung addieren und schließlich die Gesamtpunktzahl ermitteln **(F)**. Üblicherweise sind bei jeder Prüfung maximal 100 Punkte (= 100%) zu erreichen. So fällt es Ihnen leichter, die erreichte Punktzahl in eine Schulnote **(G)** umzuwandeln.
- Die Erwartungskriterien selbst **(H)** bleiben häufig relativ abstrakt formuliert, sodass die Formulare nicht zu unübersichtlich und detailliert werden. Zudem kann so gewährleistet werden, dass die Sinn- und Interpretationsvielfalt der Schülertexte nicht durch zu präzise Erwartungen eingeschränkt werden. Gegebenenfalls listet der ausführliche Bewertungsbogen im Anschluss noch einmal numerisch alle Kriterien des Erwartungshorizonts auf und erläutert diese inhaltlich bzw. veranschaulicht einige Kriterien durch treffende Beispiele. Nichtsdestotrotz sollte Ihnen insbesondere in den geisteswissenschaftlichen Fächern bewusst sein, dass es keine Ideallösung gibt und einzelne Kriterien auch durch unterschiedliche Antworten zufriedenstellend erfüllt werden können!



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

"Level 4 - Die Stadt der Kinder" von Schlüter - Lesen und Verstehen

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

