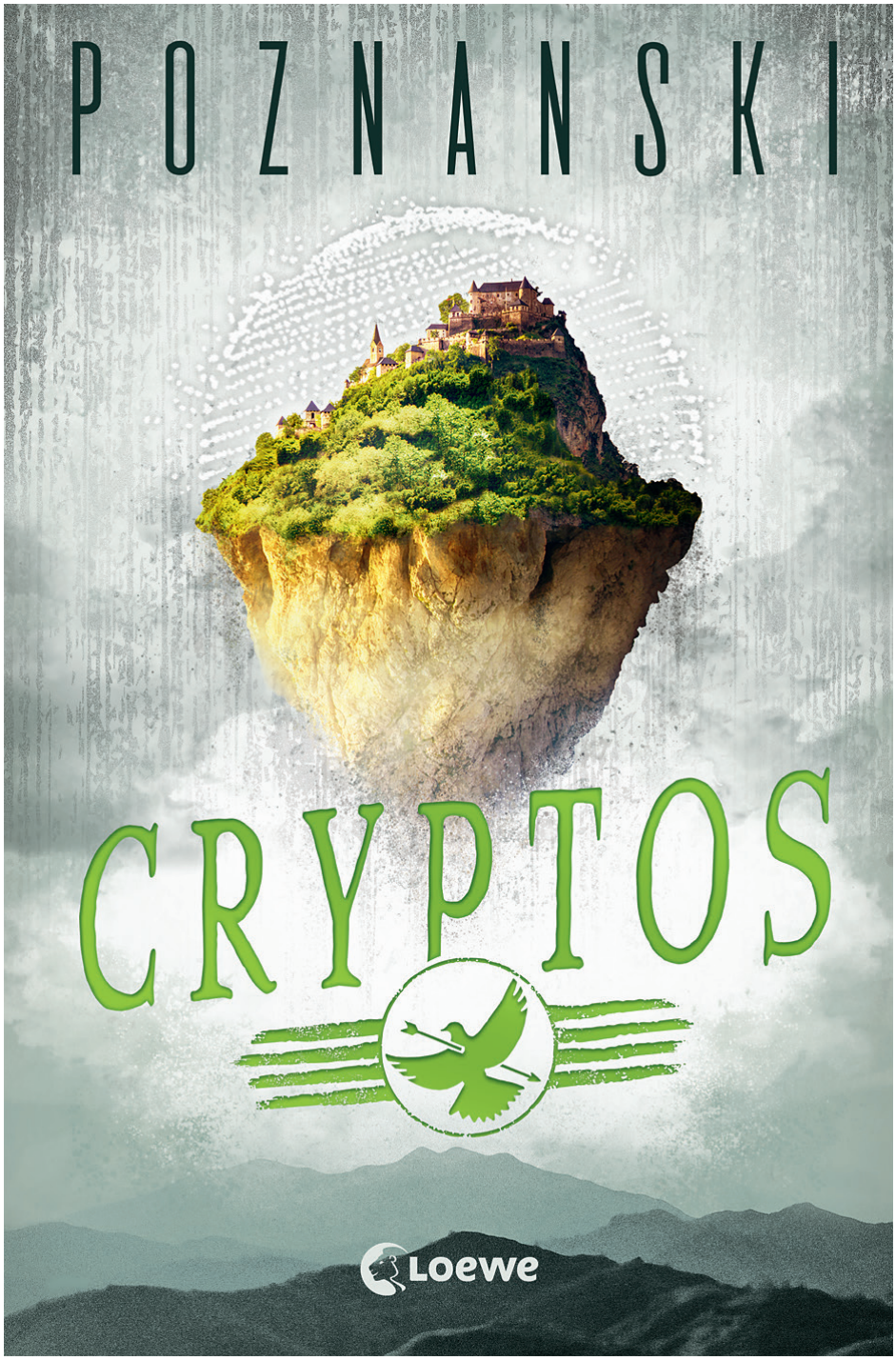
Dr. Gudrun Stenzel

Unterrichtsmaterialien zu *Cryptos*

(ab 8. Schuljahr)



ISBN 978-3-7432-1673-0

© Loewe Verlag GmbH, Bindlach 2024. Alle Rechte vorbehalten.
www.loewe-schule.de

Diese Lehrer*innenhandreichung ist für die Verwendung im Unterricht im Zusammenhang mit dem zugehörigen Loewe-Titel bestimmt. Eine darüber hinausgehende Verwendung der Inhalte bedarf der schriftlichen Genehmigung durch den Verlag.

Der Loewe Verlag übernimmt für die fremden Inhalte der genannten Websites keine Haftung. Für die Inhalte dieser Seiten ist stets der jeweilige Anbieter oder Betreiber der Seiten verantwortlich.

Cryptos

Didaktisch-methodische Überlegungen, Hintergrund und Unterrichtsreihe von Dr. Gudrun Stenzel

Inhaltsverzeichnis

Zum Inhalt 3

Erzählweise und Aufbau 3

Didaktisch-methodische Überlegungen: Kompetenzbereiche und Ziele 3

Unterrichtsreihe: Überblick und Verweis auf die jeweils angebotenen Arbeitsblätter . . . 4

Arbeitsblatt 1: Zusammenfassung der Abschnitte 6

Arbeitsblatt 2: Informationen zu Figuren des Buches 7

Arbeitsblatt 3: Fiktiver Lexikoneintrag zur historisch-gesellschaftlichen Situation 9

Arbeitsblatt 4: Erste Unregelmäßigkeiten & ungewöhnliche Vorkommnisse 10

Arbeitsblatt 5: Entwerfen einer virtuellen Welt 11

Arbeitsblatt 6: Die Botschaften auf den Pfeilen 12

Arbeitsblatt 7: Kooperative Methode „Platzdeckchen“ zur Alltagsorganisation des Universums von Mastermind 13

Arbeitsblatt 8: Wer hat die Unregelmäßigkeiten und Schwierigkeiten, denen Jana begegnet, programmiert und warum? 14

Arbeitsblatt 9: Die Gefährdung von Verwandten (Kooperative Methode „Think-Pair-Share“) 15

Arbeitsblatt 10: Wie geht es Sarah, Montys Freundin? 16

Arbeitsblatt 11: Der Wissenschaftler Professor Cohen 17

Arbeitsblatt 12: Wie geht das Leben im Mastermind-Universum weiter? 18

Arbeitsblatt 13: Rezension zum Buch 19

Arbeitsblatt 14: Gibt es Parallelen zu unserer Lebensrealität? (Kooperative Methode „Think-Pair-Share“) 20

Arbeitsblatt 15: Fiktiver Lexikoneintrag zu einer der virtuellen Welten 21

Arbeitsblatt 16: Medienbericht zu den Ereignissen 22

Arbeitsblatt 17: Werbeplakat oder Werbebroschüre zum Buch 23

Arbeitsblatt 18: Videoclip oder Trailer zum Buch 24

Loewe

Zum Inhalt

Die knapp 18-jährige Jana ist Designerin beim Unternehmen Mastermind. Sie designed – genauer gesagt, sie programmiert – virtuelle Erlebnisräume; Welten, in denen sich die Menschen einer nicht zeitlich genau benannten Zukunft meistens aufhalten, denn die reale Welt ist kaum noch bewohnbar: Es ist extrem heiß und trocken, Aufforstungsprogramme und Klima-Schutzschirme bringen wenig Verbesserung. Nur wenige Menschen gehen Beschäftigungen in der realen Welt nach: Aufforstungen, Bauarbeiten … und eben Weltendesign.

Die meisten Menschen liegen in Kapseln und steuern virtuelle Welten ihrer Wahl an, in denen sie ihre Zeit verbringen, bis sie einschlafen. Beim Einschlafen werden sie wieder zurücktransferiert. Dieser sogenannte Exit dient lediglich dazu, sich zu bewegen, ein wenig zu essen und zu trinken und sich dann wieder in eine neue Welt zu transferieren – ein reales Leben wird demnach kaum mehr gelebt.

Die Welten sind sehr unterschiedlich: Es gibt Vampirwelten, Urlaubswelten im Karibik-Design, historische Welten und auch Straf-Welten. Die von der Hauptfigur Jana entwickelten Welten sind Kerrybrooks, eine an ein irisches Dorf angelehnte idyllische Welt, Macandor, eine Feen- und Elfenwelt, in der es kämpferischer und rauer zugeht, und Cretaceous, eine Welt mit Dinosauriern. Viele Welten bergen Gefahren und viele Menschen suchen diese Gefahr ganz bewusst, denn wenn sie sterben, wachen sie in ihrer Kapsel wieder auf und können nach einer Pause wieder zurück in eine beliebige Welt. Nicht jede Welt ist für jeden erreichbar: Um bestimmte Weltenpässe zu erhalten, muss man Punkte in verschiedenen Kategorien sammeln.

Die Entwicklung einer Welt wird von Unternehmen wie z.B. Mastermind bestimmt. Politik spielt keine Rolle mehr. Mastermind übernimmt die Verantwortung, so zumindest hat es für die meisten Menschen den Anschein. Bei Krankheit, bei Naturkatastrophen wie beispielsweise den häufigen Überschwemmungen, helfen und warnen die Unternehmen die Betroffenen. Außerdem gibt es eine Führungsriege, die sogenannten Alphas. Straffällig gewordene Menschen werden entweder zu sehr anstrengenden Außeneinsätzen (z.B. Bauarbeiten) abgeordnet oder aber in eine der beiden Straf-Welten Molar oder Trokar zwangstransferiert.

Eines Tages stößt Jana auf Unregelmäßigkeiten in ihrer Lieblingswelt Kerrybrooks und da die Reaktionen ihrer Vorgesetzten Olga und des Sicherheitschefs Lauritz widersprüchlich sind, macht sie sich in dieser Welt auf eigene Faust auf die Suche nach Fehlern in der Programmierung. Unterstützung hat sie durch ihren Kollegen und Freund Matisse, der sie von der realen Welt aus beobachtet. Matisse ist es auch, der ihr eine erschreckende Nachricht schickt: „Der Tod ist keine Illusion“. Irgendjemand hat die Programmierung so verändert, dass Jana auch im realen Leben stirbt, sollte ihr in den Welten etwas passieren. Auch wurde ihr der Exit-Point versperrt, sie kann nicht mehr aus einer Welt zurück in die Realität. Dann geschehen noch allerlei seltsame Dinge: Von einem Pfeil durchbohrte Tauben stürzen vor ihr nieder und auf dem Pfeilschaft entdeckt sie kryptische Botschaften wie „Ich kann dich nicht holen. Du musst den Weg selbst finden. R2“ oder „Keine Zeit zu verlieren. O6“. Offenbar will sie jemand warnen und ihr helfen. Außerdem begegnet sie einem Phantom, einem Menschen, der seine Identität (normalerweise für Designer*innen erkennbar) verschleiert hat und mutmaßlich für die Todesfälle verantwortlich ist. Jana weiß sehr lange nicht, wer für das alles verantwortlich ist und irrt verzweifelt durch die Welten. Dabei ist es nicht einfach, dem Tod zu entgehen. Als sie endlich das Rätsel der Buchstaben und Zahlen auf den Pfeilen löst, erkennt sie, dass die Buchstaben in der angegebenen Reihenfolge „Cryptos“ ergeben. Diese besondere Welt gibt ihr Klarheit über so vieles: Mastermind ist keineswegs so fürsorglich, wie es den Anschein hat, sondern nimmt den Tod vieler Menschen in Kauf, damit die knappen Ressourcen für die Alphas ausreichen. Aber es gibt auch eine Widerstandsgruppe, die gefährdete Menschen warnt. Diese geschützte Welt der Widerständler*innen wurde in Janas Designstation entworfen, weshalb sie schnell in den Fokus von Mastermind rückt und ausgeschaltet werden soll. Nun unterstützt Jana die Widerständler*innen und entwickelt am Ende sogar den entscheidenden Plan, der zur Entmachtung der Konzernleitung und des Sicherheitschefs führt und mit der Machtübernahme durch den Sohn des Chefs eine Perspektive für eine gerechtere Zukunft bietet.

Didaktisch-methodische Überlegungen

Die Versuchung, an und mit diesem Buch vor allem inhaltlich und themenbezogen zu arbeiten, ist groß, aber: Literatur soll kein „Steinbruch“ für Problemthemen sein. Die literarästhetischen und erzählerischen Aspekte der Lektüre werden in diesem Unterrichtsentwurf ebenso in den Fokus gerückt wie die thematisch-inhaltlichen Punkte.

Kompetenzbereiche

Zu den überfachlichen Kompetenzen, die bei der Arbeit mit dem Buch im Blick sein sollten, zählen die sozialen Kompetenzen und das Selbstkonzept:
Die Schüler*innen

- entwickeln eine eigene Meinung, treffen Entscheidungen und vertreten diese gegenüber anderen;
- übernehmen Verantwortung für sich und andere;
- beteiligen sich an Gesprächen und gehen angemessen auf Gesprächspartner*innen ein;
- gehen mit widersprüchlichen Informationen angemessen um und zeigen Toleranz und Respekt gegenüber anderen.

Die fachbezogenen Kompetenzbereiche „Sprechen und Zuhören", „Schreiben" sowie „Lesen / mit Texten und anderen Medien umgehen" sind alle zu berücksichtigen, wobei der Kompetenzbereich „Lesen" zentral ist:
Die Schüler*innen

- geben Inhalte mit eigenen Worten zusammenfassend wieder;
- identifizieren und analysieren sprachliche Gestaltungsmittel;
- bewerten unterschiedliche Aussagen und Gedanken von Figuren und begründen ihr Urteil;
- wenden handlungs- und produktionsorientierte Methoden zur Texterschließung an;
- reflektieren ihre Leseerfahrungen z. B. in Lesetagebüchern oder Portfolios;
- entwickeln eine eigene Deutung des Textes, sprechen mit anderen darüber und beziehen sich dabei auf den Text.

Ziele

- dem Handlungsbogen zu folgen und die sich nach und nach enthüllenden Schichten verstehen und wiedergeben
- Figurenperspektiven wahrnehmen und hineinversetzen
- mit der Darstellung von Beziehungen und der Entwicklung von Vertrauen und Misstrauen auseinandersetzen
- thematisierte gesellschaftliche Probleme diskutieren: Ungleichheit, die Bedeutung von Arbeit und Tätigsein, die Grenze zwischen Realität und virtueller Welt, ökologische Probleme und mögliche Lösungen
- eine eigene moralisch-ethische Haltung zu den thematisierten Problemen und zu den Handlungen und Haltungen der Figuren, insbesondere der der Alphas finden und besprechen
- Konzept der virtuellen Welten auf das eigene Leben anwenden

Unterrichtsreihe

Das Buch ist mit 444 Seiten sehr umfangreich. Es gibt Jugendliche, die diesen Umfang bei einer spannenden Lektüre sehr gut bewältigen können, aber für andere wird der Umfang ein unüberwindliches Hindernis sein und zuerst sicherlich auch abschrecken.
Wie kann man der Heterogenität in Lesekompetenz, Lesemotivation und Ausdauer gerecht werden?

Das Buch sollte daher abschnittsweise gelesen werden. Die weiter unten aufgeführten sechs Abschnitte schlagen jeweils einen eigenen Bogen und so bietet es sich an, nach der Lektüre jeweils eine literaturdidaktische Arbeitsphase einzufügen, diese aber durch eine Phase der Inhaltsklärung vorzubereiten. Dadurch wird sichergestellt, dass alle inhaltlich mitgenommen werden.

Für langsamere Leser*innen gibt es zudem die Möglichkeit, das Hörbuch zu hören oder im Tandem-Verfahren mit einer Mitschülerin/ einem Mitschüler zu lesen. Damit die Jugendlichen die Übersicht über Ereignisse, Welten, Personen und weitere Details behalten, sollen sie „mit Stift" lesen: Entweder sollen sie Post-its mit Stichworten auf die Seiten mit für sie wichtigen Details kleben oder aber im Lesetagebuch/Portfolio jeweils die Kapitelnummern notieren und die entsprechenden Stichpunkte dazu.

Wie viel Zeit für das Lesen der Abschnitte jeweils eingeplant wird, hängt von der schulischen Situation insgesamt ab: Wie viel Zeit können die Jugendlichen auf die Lektüre verwenden? Ideal ist ein Gesamtzeitraum von ca. sechs Wochen, damit erstens der Spannungsbogen für alle gehalten werden kann und auf der anderen Seite die schnellen Leser*innen nicht demotiviert werden.

Im Anschluss an Lektüre und Inhaltssicherung werden zu jedem Abschnitt Arbeitsaufträge zur Auswahl gestellt, die in einem Lesetagebuch zusammengefasst werden. Wer schnell liest, kann durchaus vor der gemeinsamen Inhaltssicherung bereits Arbeitsblätter bearbeiten.

Die Ergebnisse der bearbeiteten Aufgaben sind Anlass für einen nicht zu langen Austausch über die unterschiedlichen Sichtweisen, Überlegungen und Vorstellungen der Schüler*innen.

Zum Abschluss der Lektüre werden weitere Aufgaben zur Auswahl gestellt, bei deren Bearbeitung das ganze Buch im Blick sein soll und die zum Teil in Gruppen durchgeführt werden.

Die Aufgaben sind in der Regel handlungs- und produktionsorientiert.

Einstieg

- Vorlesen der ersten Seiten (S. 5 bis S. 7 Ende erster Absatz „…aber was noch nicht ist, kann ja noch …“
- Unterrichtsgespräch: Was ist hier los? Wer könnte hier erzählen und wo ist diese Person?
- Vorlesen bis zum Ende von Kapitel 1

Austeilen der Bücher und Vorstellen der Unterrichtsreihe:

- selbstständiges Lesen einer Lektüre, Unterstützungsmöglichkeiten
- nach festgelegten Abschnitten: Inhaltssicherung und Bearbeiten von Auswahlaufgaben
- Gespräche zu dem bisher Gelesenen und zu den Ergebnissen der Aufgaben und der unterschiedlichen Meinungen und Vorstellungen
- Sammeln der bearbeiteten Aufgaben in einem Portfolio/Lesetagebuch
- nach der Lektüre: weiterführende Aufgaben zum gesamten Text

Zu jedem gelesenen Abschnitt soll mindestens eine Aufgabe bearbeitet werden. Die Aufgaben sind teils mit kooperativen Methoden als Partnerarbeit/Gruppenarbeit, teils in Einzelarbeit zu bearbeiten.

Wiederkehrende und fortlaufende Aufgaben:

- Zusammenfassung der gelesenen Abschnitte (AB 1)
- Informationen und Gedanken zu Personen sammeln (AB 2), Seite 2 ist für den abschließenden Fließtext „Personenbeschreibung“

Zu jedem Abschnitt gibt es ein oder zwei spezielle Fragestellungen.

I - Kapitel 1 bis 4, S. 5 bis 68

Einführung in die erzählte Welt und Janas Problem
Fiktiver Lexikoneintrag zur historisch-gesellschaftlichen Situation (AB 3)

II - Kapitel 5 bis 8, S. 69 bis 123

Jana geht in ihre Welt Kerrybrooks und merkt, dass sie sich nicht wie gewohnt bewegen kann und dass sie nach einem virtuellen Tod wirklich tot sein würde.
Welche Unregelmäßigkeiten und ungewöhnlichen Vorkommnisse entdeckt Jana? (AB 4)
Entwerfen einer eigenen virtuellen Welt (AB 5)

III - Kapitel 9 bis 13, S. 124 bis 193

Janas Situation wird immer gefährlicher; sie löst das Rätsel der Pfeilbotschaften und transferiert nach Cryptos.
Sammle die Botschaften auf den Pfeilen. Was könnten sie bedeuten? (AB 6)
Kooperative Methode „Platzdeckchen“ zur Frage: Wie ist die Situation / die Alltagsorganisation im Universum von Mastermind? Wer hat welche Macht, was treibt die Menschen an und wer macht welche Arbeit? (AB 7)

IV - Kapitel 14 bis 18, S. 194 bis 286

Jana erfährt, wer hinter ihren Problemen steckt. Sie unterstützt die Gruppe in Cryptos. Die Gruppe wird erpresst, indem Mastermind Verwandte bedrängt und gefährdet
Jetzt erfährt Jana, wer die Unregelmäßigkeiten eingerichtet hatte und warum. Beschreibe, wer ihre Exits und wer den Zugang zu harmlosen Welten gesperrt hatte. (AB 8)
Austausch zur moralischen Verantwortung den gefährdeten Verwandten gegenüber (Partner- oder Gruppenarbeit, AB 9)

V - Kapitel 19 bis 22, S. 287 bis 342

Der Versuch, die Verwandten in der neu designten Welt Refugio in Sicherheit zu bringen, scheitert. Sie werden angegriffen. Jana entwickelt einen Plan, den aber die Leser*innen erst nach und nach im Verlauf der Handlung des nächsten Abschnitts kennenlernen.
Wie geht es Montys Freundin Sarah jetzt und was denkt sie? (AB 10)

VI - Kapitel 23 bis 30, S. 343 bis 444

Janas riskanter Plan wird trotz unerwarteter Ereignisse erfolgreich durchgeführt. Der Konzernerbe Theo übernimmt die Leitung von Mastermind.
Was denkt der Wissenschaftler Professor Cohen? Welche Rolle spielt er? (AB 11)
Wie geht das Leben im Mastermind-Universum weiter? (AB 12)

Abschließende Aufgaben

Rezension zum Buch (AB 13)
Gibt es Parallelen zu unserer Lebensrealität? Wenn ja, welche? Gruppenarbeit (AB 14)
Fiktiver Lexikoneintrag zu einer der virtuellen Welten (AB 15)
Medienberichte zu den Ereignissen (AB 16)
Werbeplakat oder Werbebroschüre (AB 17)
Videoclip oder Trailer zum Buch (AB 18)

Arbeitsblatt 1:

Zusammenfassung der Abschnitte (Auswahl für jeden Abschnitt)

Nach jedem gelesenen Abschnitt kannst du in deinen Worten wiedergeben, was geschehen ist und was die Personen denken und fühlen.

Du kannst kurze Zitate in deiner Zusammenfassung verwenden. Dann musst du das Zitat in Anführungszeichen setzen und in einer Klammer danach die Seitenzahl angeben.

Wahrscheinlich reicht der Platz nicht aus. Dann benutze ein zusätzliches Schreibblatt.

Zusammenfassung von Abschnitt ____ (Kapitel ____ bis ____ , S.____ bis S. ____)

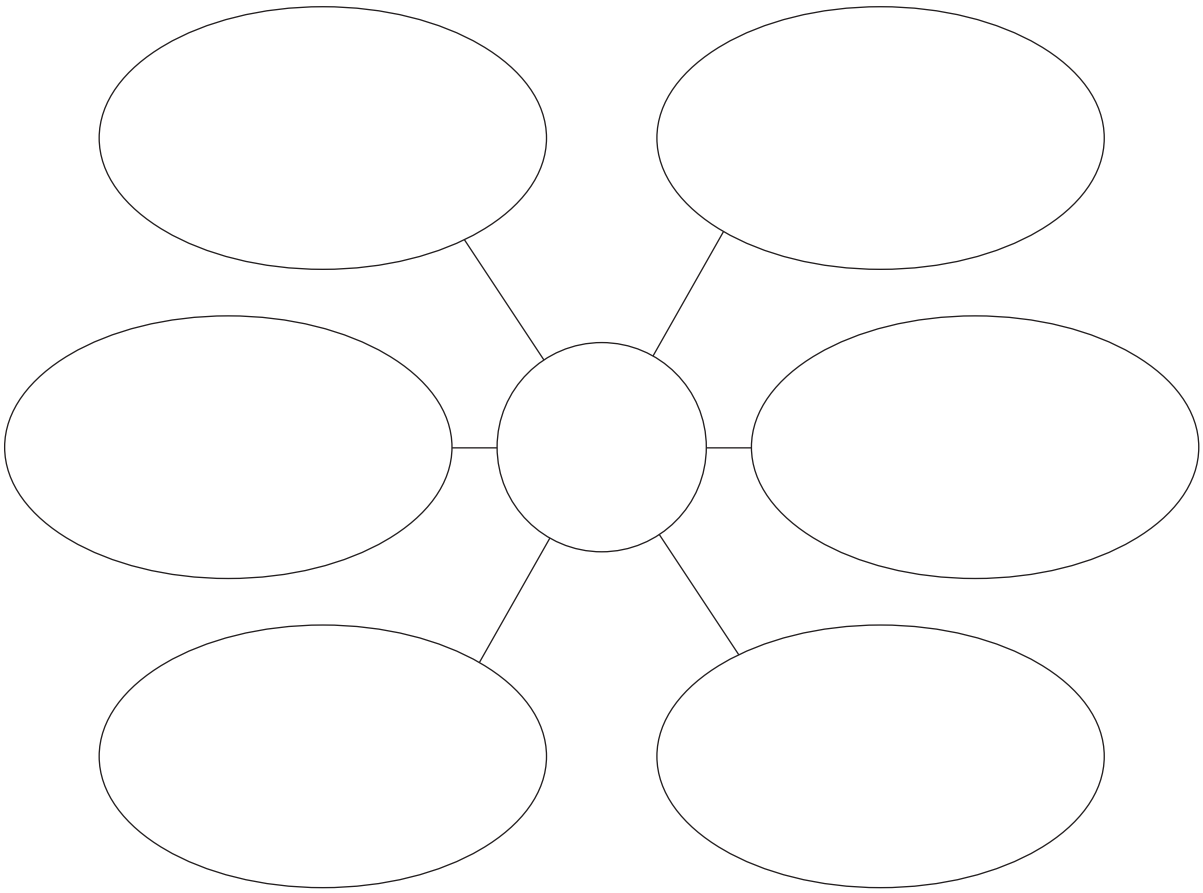
Arbeitsblatt 2:

Informationen zu Figuren des Buches (Auswahl für jeden Abschnitt)

Du lernst nach und nach verschiedene Figuren kennen. Wenn du eine interessant findest, kannst du bei ihrem ersten Auftreten beginnen, Informationen zu ihr zu sammeln und diese immer weiter ergänzen.

Gut ist es, wenn du deine Eindrücke mit Zitaten belegst, also nicht nur deine spontanen Ideen aufschreibst, sondern mit dem Zitat zeigst, an welcher Stelle dieser Eindruck bei dir entstanden ist. Ein Zitat schreibst du in Anführungszeichen und schreibst die Seitenzahl danach in Klammern auf.

Schreibe den Namen der von dir bearbeiteten Figur in die Mitte. Dann schreibe mit Stichworten und (kurzen) Zitaten in die Felder der Mindmap, was dir ein- oder auffällt. Du kannst dieses Arbeitsblatt benutzen oder auf einem größeren Blatt eine eigene Vorlage der Mindmap erstellen. Überlege, wie du die Informationen sortierst und in die verschiedenen Felder schreibst: Aussehen, Familie oder Freunde, Gedanken, Gefühle, Interessen, was macht sie oder er? Was wünscht er oder sie sich? Nach Abschluss der Lektüre erstellst du eine Charakterisierung, siehe Seite 2 dieses Arbeitsblattes.



Arbeitsblatt 2:

Informationen zu Figuren des Buches (Auswahl für jeden Abschnitt)

Charakterisierung nach Abschluss der Lektüre

Nun verfasse einen Text zu deiner Figur. Überlege, aus welchem Blickwinkel du die Charakterisierung schreiben möchtest. Schreibst du als du selbst, also als Leser*in, oder möchtest du die Perspektive einer anderen Figur aus dem Buch einnehmen?

Vielleicht schreibt aber auch ein Journalist oder eine Journalistin etwas über die Figur oder ein Autor/eine Autorin, der/die ein Buch über das Unternehmen Mastermind verfasst?

Vergiss nicht die Überschrift mit dem Namen deiner Figur.

Arbeitsblatt 3:

Fiktiver Lexikoneintrag zur historisch-gesellschaftlichen Situation (Abschnitt 1)

Was hast du bereits über die Welt und Zeit erfahren, in der das Buch spielt? Sammle Stichpunkte und nutze diese, um einen Lexikoneintrag zu schreiben. Schau dir vielleicht vorher Lexika an, online oder als Buch. Wähle einen passenden Begriff als Überschrift.

Ein Lexikoneintrag ist meist knapp und sachlich gehalten. Du kannst auch mit einer Collage oder einer Zeichnung illustrieren, was du geschrieben hast.

Arbeitsblatt 4:

Welche Unregelmäßigkeiten und ungewöhnlichen Vorkommnisse entdeckt Jana? (Abschnitt 2)

Suche im Abschnitt: Wo entdeckt Jana eine Unregelmäßigkeit, z.B. etwas, das nicht so ist, wie es sein sollte? Schreibe in Stichpunkten und notiere die Seite. Du kannst auch etwas abschreiben. Das musst du als Zitat kenntlich machen, indem du es in Anführungszeichen setzt.

Arbeitsblatt 5:

Entwerfen einer virtuellen Welt (Abschnitt 2)

Jana liebt ihre Arbeit als Weltendesignerin. Sie und ihre Kolleg*innen haben unterschiedliche Vorlieben und Ideen. Welche Art von virtueller Welt würdest du gerne entwerfen?

Beschreibe, wie es dort sein soll und was die Menschen dort machen könnten. Überlege nicht nur, wie es aussieht, sondern stell dir auch Gerüche und Geräusche vor. Wie ist das Wetter? Welche Natur gibt es?

Arbeitsblatt 6:

Die Botschaften auf den Pfeilen (Abschnitt 3)

Jana hat nun alle Pfeile erhalten und zumindest verstanden, was die Buchstaben- und Zahlen-Kombinationen bedeuten.

Schreibe die Sätze von den Pfeilen ab. Schreibe die Seitenzahl dazu.

Überlege zu jedem Satz, was er bedeuten könnte und schreibe das auf. Besprecht dann in Partnerarbeit eure Ergebnisse.

Arbeitsblatt 7:

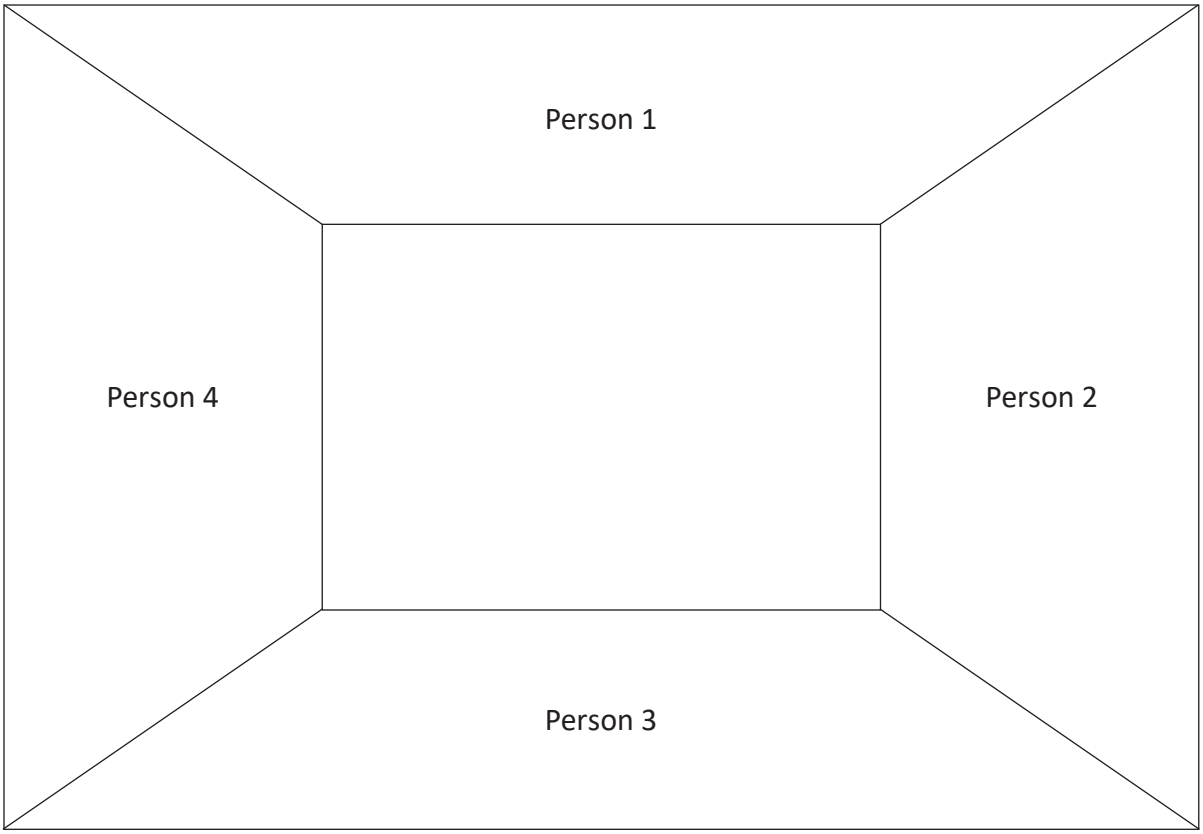
Kooperative Methode „Platzdeckchen“ zur Alltagsorganisation des Universums von Mastermind (Abschnitt 3)

Gruppenarbeit für drei oder vier Schüler*innen

Die Gruppen sitzen um ein großes, in Felder unterteiltes Blatt herum. Jedes Gruppenmitglied schreibt in sein oder ihr Feld die Gedanken zu den Fragen. Dann stellen die Schüler*innen ihre Überlegungen vor und tauschen sich aus. Dieser Austausch kann auch dadurch vorbereitet werden, dass die Schüler*innen reihum dreimal den Platz wechseln und so die Überlegungen von jedem Gruppenmitglied selber lesen können. Dann einigen sie sich darauf, was in der Mitte als gemeinsames Ergebnis stehen kann. Das kann auch unterschiedliche Meinungen und Unklarheiten beinhalten. Das Ergebnis in der Mitte wird der Lerngruppe vorgestellt.

Fragen:

Wie ist das Universum von Mastermind organisiert?
Wer hat welche Aufgaben, wer erledigt welche Arbeit, wer hat Macht und Einfluss?
Was erfährst du über die Strukturen auf der Erde insgesamt?
Was erfährst du nicht, welche Informationen fehlen dir?



Arbeitsblatt 8:

Wer hat die Unregelmäßigkeiten und Schwierigkeiten, denen Jana begegnet, programmiert und warum? (Abschnitt 4)

Jana erlebt bei ihren Wegen durch die virtuellen Welten viele Unregelmäßigkeiten und Widrigkeiten und erfährt, dass ein virtueller Tod für sie tatsächlich den realen Tod bedeuten würde. Sie erfährt im Gespräch mit Tivon, wer welche Programmierungen durchgeführt hat und warum.

Beschreibe und erkläre, wer z. B. die Zugänge zu harmlosen Welten blockiert sowie „Tod bei Exit“ und die Exit-Sperrungen programmiert hat und warum.

Arbeitsblatt 9:

Die Gefährdung von Verwandten (Abschnitt 4)

Partner- oder Gruppenarbeit mit der kooperativen Methode „Think-Pair-Share“

„Think-Pair-Share“ ist eine kooperative Arbeitsform, mit der Menschen nach einer Phase des Überlegens miteinander in Austausch gehen.

Phase 1: Think – denken und Stichpunkte notieren (in Einzelarbeit)

Fragestellung: Mastermind erpresst die Rebell*innen in Cryptos damit, dass Verwandte durch „Tod bei Exit“ bedroht werden. Wer trägt die Verantwortung, wenn die Exit-Sperren nicht rechtzeitig eingerichtet werden können und die Menschen sterben? Was sollten die Rebell*innen tun?

Phase 2: Pair – mit einem Partner/ einer Partnerin austauschen, ein gemeinsames Fazit des Gesprächs auf einem Kärtchen notieren. Dabei ist auch Platz für unterschiedliche Meinungen.

Phase 3: Share – mit der ganzen Klasse austauschen – stellt kurz eure Ergebnisse vor und hängt diese in der Klasse aus.

Arbeitsblatt 10:

Wie geht es Sarah, Montys Freundin? (Abschnitt 5)

Jana hat Monty nach Cryptos transferiert, aber Sarah nicht. Sarah ist nicht gefährdet und sie ist wieder zurück in London 1622. Wie geht es ihr, was denkt sie und was wird sie jetzt tun?

Schreibe auf, entweder als Text über Sarah oder aber aus Sarahs Blickwinkel, z. B. als ob sie einer Freundin erzählt, warum Monty nicht mehr in dieser Welt ist.

Arbeitsblatt 11:

Der Wissenschaftler Professor Cohen (Abschnitt 6)

Nachdem Jana der Versammlung in Minus3 erklärt hat, dass die Körper der Inhaber*innen von Mastermind und des Sicherheitschefs in der Gewalt der Rebell*innen sind und dass die geladenen Gäste die Welt nicht verlassen können, reagieren diese unterschiedlich. Eine Schlüsselrolle hat Professor Cohen, der auch am Ende mit auf der Inselwelt MinusNull ist. Dort führt er lange Gespräche, unter anderem mit Theo. Diese aber werden uns Leser*innen nicht offengelegt.

Was weißt du über Professor Cohen und seine Ziele, seine Wertvorstellungen, seine Motive? Worüber redet er mit Theo? Kannst du dir das Gespräch vorstellen?
Schreibe alle deine Gedanken auf.

Tausche dich mit jemandem aus, der oder die diese Aufgabe auch bearbeitet hat.

Arbeitsblatt 12:

Wie geht das Leben im Mastermind-Universum weiter?

(Abschnitt 6)

Die Führung von Mastermind hat nun gewechselt. Jana und ihre Freund*innen hoffen, dass das Leben für alle Menschen mehr Perspektiven haben wird. Wie könnte sich Mastermind und sein Universum unter der Leitung von Theo entwickeln?

Schreibe deine Ideen und Vermutungen auf.

Arbeitsblatt 13:

Rezension zum Buch (Abschlussaufgabe)

Eine Rezension ist eine kritische Buchvorstellung. Zuerst muss in wenigen Sätzen etwas über den Inhalt und das Thema gesagt werden. Die wichtigsten Figuren müssen genannt werden. Es hilft dabei, in Stichpunkten die wichtigsten Dinge zu notieren und dann erst einen Text mit vollständigen Sätzen zu schreiben.

Dann kommt die Beurteilung: Ist das Buch empfehlenswert oder nicht? Das muss begründet werden! Begründungen können sich darauf beziehen, wie die Figuren dargestellt sind – sind sie so lebendig dargestellt, dass ich sie mir gut vorstellen kann? Oder aber: Ist die Handlung glaubwürdig aufgebaut? Finde ich das Thema spannend?

Dabei muss man auch erwähnen, für wen das Buch vielleicht besonders geeignet ist (oder auch nicht): Alter, Interessen, Lesegewohnheiten …

Arbeitsblatt 14:

Gibt es Parallelen zu unserer Lebensrealität?

(Abschlussaufgabe)

Partnerarbeit mit der kooperativen Methode „Think-Pair-Share“

Der Roman spielt in einer nicht bestimmten Zukunft. Aber vielleicht gibt es Aspekte und Merkmale, die dich an dein Leben oder an die Lebensrealität heute erinnern.

Phase 1: Think – über das Thema nachdenken und Stichpunkte notieren (in Einzelarbeit)

Phase 2: Pair – mit einem Partner/ einer Partnerin austauschen und ein gemeinsames Fazit des Gesprächs auf einem Kärtchen notieren. Dabei ist auch Platz für unterschiedliche Meinungen.

Phase 3: Share – mit der ganzen Klasse austauschen – stellt kurz eure Ergebnisse vor und hängt diese in der Klasse aus.

Arbeitsblatt 15:

Fiktiver Lexikoneintrag zu einer der virtuellen Welten

(Abschlussaufgabe)

Welche der Welten, die Jana besucht hat, hat dich besonders angesprochen? Suche die Seiten, auf denen sie beschrieben wird, mache dir Notizen zu den Merkmalen der Welt und verfasse einen Lexikoneintrag zu der Welt. Als Hilfestellung kannst du in einem Lexikon online oder als Buch einen Artikel zu einem Land (oder auch einer fiktiven, fantastischen Welt) anschauen.

Ein Lexikoneintrag ist meist knapp und sachlich gehalten. Du kannst auch mit einer Collage oder einer Zeichnung illustrieren, was du geschrieben hast.

Arbeitsblatt 16:

Medienbericht zu den Ereignissen (Abschlussaufgabe)

Es gibt in Mastermind verschiedene Nachrichtenplattformen. Verfasse einen Bericht über die Ereignisse für solch eine Nachrichtenplattform. Überlege, welches Format dein Bericht haben soll: Eine Reportage ähnlich wie im Fernsehen oder Internet, eine Hör-Reportage ähnlich wie heute für Radio oder Internet oder einen Artikel.

Was kann für Leser*innen, Hörer*innen oder Zuschauer*innen wichtig und spannend sein? Notiere zuerst Stichpunkte und verfasse dann

- einen Artikel oder
- eine Art Drehbuch für einen kleinen Reportage-Film oder
- eine Art Manuskript für eine Hör-Reportage

Arbeitsblatt 17:

Werbeplakat oder Werbebroschüre zum Buch

(Abschlussaufgabe)

Wie könnte man auf das Buch aufmerksam machen? Ein Plakat im Schaufenster der Buchhandlung oder auf einer Litfaßsäule, eine Broschüre oder ein Faltblatt, das auf der Straße verteilt wird, können Interesse wecken.

Welche visuellen Mittel, welche Bilder oder Grafiken, welche Farben sind geeignet? Welches Format?

Welche Informationen sind wichtig, welche Hinweise sollten lieber noch nicht erscheinen, um nicht zu spoilern?

Hier ist Platz für eine Sammlung von Ideen und Textentwürfen:

Mit eigenen Zeichnungen und Bildern, die in Zeitschriften oder im Internet zu finden sind, kann das Produkt nun als Collage erstellt werden. Ein Plakat sollte mindestens auf einem DIN A3-Zeichen- oder Tonkarton gestaltet werden. Du kannst alleine, mit einem Partner/einer Partnerin oder in einer Gruppe arbeiten.

Arbeitsblatt 18:

Clip oder Trailer zum Buch (Abschlussaufgabe für Gruppen)

Im Internet sind zu vielen Büchern Trailer zu finden. Z. B. finden sich einige der Jugendjurys zum Deutschen Jugendliteraturpreis auf der Seite des Arbeitskreises für Jugendliteratur e. V.
https://www.youtube.com/watch?v=-c5VLstZOII&list=PLVyakJ7yiQsTXJMMDMU57GZSwXTw5h9UV

Ihr könnt als Gruppe einen solchen Trailer als einfachen Videoclip herstellen.

Überlegt zuerst:
Was ist das Ziel unseres Clips? Werbung oder Interpretation?
Werbung bedeutet häufig, dass auf den Inhalt neugierig gemacht wird, aber wenig Details preisgegeben werden, um die Spannung beim Lesen nicht zu zerstören. Eine Interpretation stellt mehr vom Geschehen dar, aber eindeutig durch eine subjektive „Brille“. Ein Clip kann nur einen kleinen Ausschnitt aus dem Buch darstellen.

Überlegt also nun:
Was ist uns so wichtig, dass es erscheinen soll? Der Einstieg, eine entscheidende Szene im Verlauf der Handlung, der Ausgang?

Nun kommen Rollen:
Wer tritt auf?

Schauplätze, Requisiten:
Welche Drehorte, welche Dinge brauchen wir? Was können wir vereinfachen und ersetzen? Welche Geräusche müssen wir machen? Soll Musik zu hören sein?

Aufgabenverteilung:
Wer macht was?
- Rollen
- Drehen
- Requisite (Dinge rechtzeitig bereitstellen)
- Geräusche, Musik

Drehbuch und Proben:
Schreibt genau auf, wer was sagt oder tut, was sonst zu hören oder sehen ist.
Übt den eigenen Text, stellt alles bereit.
Probt den Durchlauf vor dem Drehen mindestens einmal.

Dreh:
Am einfachsten ist es, von Anfang bis Ende durchzudrehen bzw. nur kurze Pausen zu machen, aber nicht zu schneiden. Das heißt „Kameraschnitt“. Da es ein kurzer Clip wird, könnt ihr bei Fehlern alles wiederholen. Wählt das Smartphone mit der besten Kamera aus.