"Family Quest - Das Amulett des Merlin"

Ideen zum Einsatz im Deutschunterricht

Zusammengestellt von Daniel Bleckmann

Ueberreuter Verlag, Berlin 2020 Illustrationen: Simone Krüger

Inhalt

Didaktischer Kommentar (Konzeption, Zielgruppe, Themen & Motive, Inhalt)

- 1. Cover-Erwartungen
- 2. Klappentext-Eindrücke
- 3. Leseprobe und Seite 1
- 4. Markierungstechniken und "Lesen mit allen Sinnen"
- 5. Lesetest: Fragen
- 6. Kreuzworträtsel
- 7. Tandem-Quiz-Karten
- 8. Figurensteckbriefe
- 9. Typentest
- 10. Das alte Abenteuer Eine Geschichte aus Sicht der Erwachsenen schreiben
- 11. Handlungsorte beschreiben (Der Kampf in Shangri-La)
- 12. Der Aufbau einer Geschichte (Die Drei-Akt-Struktur)
- 13. Die Stationen der Reise (Plakat erstellen)
- 14. Eine Rezension verfassen
- 15. Produktionsorientierte Unterrichtsideen zu einzelnen Kapiteln

Didaktischer Kommentar

Konzeption:

Die vorliegende Sammlung von Materialien zu Family Quest – Das Amulett des Merlin versteht sich als Ideenbörse, wie man den Roman im Deutschunterricht einsetzen kann. Obwohl die Arbeitsaufträge dem Handlungs- und Lesefortschritt folgen, können sie in ihrer Reihenfolge beliebig eingesetzt oder/und verändert werden. Manche Materialien sind direkt als Arbeitsblätter (AB) konzipiert, andere sind Folien für die Projektion über Beamer, OHP oder als Tafelanschrieb.

Zielgruppe:

Family Quest ein Abenteuerroman für Jungen und Mädchen ab 9 Jahren. Das ideale Lesealter liegt damit in Klasse 5 und 6, wobei auch ältere Schülerinnen und Schüler (nachfolgend SuS) Spaß an der Lektüre haben können. Obwohl die Geschichte aus der Perspektive der zwölfjährigen Charlotte erzählt wird, bieten sich durch Finn (10 Jahre), Lester (13), Bruce (2) sowie den von Finn konstruierten Roboter H₂Ox weitere Identifikationsmöglichkeiten, auch Jungen, an. Zudem haben Testleser-Runden gezeigt, dass es SuS im Alter der Protagonisten relativ egal ist, ob der Hauptheld männlich oder weiblich ist (zumal die schwertkampfliebende Charlotte in ihrer Figurenanlage keinesfalls Geschlechterklischees entspricht). Darüber hinaus verläuft die Geschichte linear, die wenigen Rückblicke/Zeitsprünge können bereits von SuS am Anfang der Sek I nachvollzogen werden.

Themen und Motive:

Family Quest ist ein Roman, der neben der Sehnsucht nach Abenteuer und dem romantisierten Fernweh-Gefühl, exotische Orte zu bereisen, vor allem die Themen Freundschaft, Familie, Erwachsenwerden und Loslösung von den Eltern thematisiert. Gerade die Adoleszenz-Thematik zieht sich durch den gesamten Roman, schaffen Charlotte & Co unter größter Anstrengung schließlich das, was ihren zerstrittenen Eltern, Onkel und Tanten verwehrt blieb; Kinder sind die wahren Helden – Kinder finden den Schatz.

motivische Das Gegensatzpaar Zusammenhalt und Einzelkämpfertum findet sich nicht nur in der Konstellation der fünf Helden, sondern auch in der Gestalt des Amuletts wieder. Dieses kann nur funktionieren, wenn alle fünf Elemente der Natur sich in ihm vereinigen. Schert nur ein Element aus (hier mit dem Amulettstein des Eises und damit mit dem Cousin Lester symbolisiert), bricht das ganze Konstrukt gipfelt zusammen. So die finale Auseinandersetzung auch darin, dass sich die fünf Kinder nicht nur ihrer magischen Kräfte bewusstwerden, sondern auch erstmalig als Familie zusammenarbeiten, um den Antagonisten zu besiegen.

Bei aller tieferen Symbolik soll Family Quest vor allem Spaß machen. Das geheimnisumwitterte Herrenhaus, aus der Zeit gerissen und in einem leicht verklärten Setting platziert, das Nachforschen über die abenteuerliche Vergangenheit der Eltern, die ersten Abenteueretappen quasi in der Höhle nebenan und dann die lange Schatzsuche (die zunächst wie ein Ausflug

mit dem coolen Opa anmutet), gefolgt von Kämpfen gegen Naturgewalten, mystische Monster und gruselige Untote und immer wieder der Kampf gegen sich selbst – Family Quest bietet vielerlei Motive aus dem Abenteuergenre: "Indiana Jones", "Tomb Raider", aber auch "Die Fünf Freunde" und die Zeichentrickserie "DuckTales" standen hier Pate.

Inhalt (inkl. Spoiler):

Charlotte McGuffin langweilt sich im Unterricht des alten Privatlehrers Mr Grimsby und stiehlt sich aus dem schottischen Familienlandsitz, um draußen Abenteuer zu erleben. Als sie am Abend – verdreckt und verkratzt – zurückkehrt, erhält sie von ihrem Vater die Aufgabe, auf ihre Brüder aufzupassen, denn die Eltern wollen erneut auf einen Wohltätigkeitsball.

Auf der Suche nach ihrem Bruder, dem zweijährigen Bruce, der aus seinem Kinderbettchen entwischt ist, entdeckt Charlotte (gemeinsam mit ihrem anderen Bruder Finn sowie dem Cousin Lester) im Arbeitszimmer der Eltern ein mysteriöses Amulett. Die Kinder bemerken nicht, dass bei Berührung des Talismans die in ihm gespeicherten Kräfte der Elemente (Eis, Feuer, Luft, Wasser und Erde) auf sie übergehen und dabei sogar einen von Finn konstruierten Haushalts-Roboter zum Leben erwecken.

Die Eltern reagieren ungehalten, als die Kinder sie am nächsten Morgen auf das Amulett ansprechen: Sie wollen nichts mehr damit zu tun haben – es hat einst sogar ihre Firma zerstört. Um mehr über das Amulett herauszufinden, wühlen die Kinder in der Vergangenheit der Eltern.

Die verdingten sich vor Geburt der Kinder zusammen mit Onkel Kaleb, Tante Ophelia sowie Archibald Black, dem heutigen Butler des Hauses, als Auftrags-Abenteurer und gründeten die Schatzsucher-Firma *McGuffin-Treasures*. Eine Expedition führte die Eltern auf die Suche nach dem Grab Merlins, zu dem das Amulett der Schlüssel sein soll. Eine dubiose Auftraggeberin wollte damals an etwas heran, das Merlin mit ins Grab genommen haben soll.

Die Reise der Eltern war jedoch nicht von Erfolg gekrönt. Nachdem die Tante der Kinder (Lesters Mutter) auf der Suche tödlich verunglückte, gaben die Eltern die Firma auf und wendeten sich stattdessen einem ruhigeren Leben als Imker zu.

Charlotte und Finn packt die Abenteuerlust. Anhand der lückenhaften Aufzeichnungen der Mutter machen sie sich auf die Suche nach dem Grabmal Merlins. Sie bemerken, dass das Amulett etwas in ihnen verändert hat, doch noch begreifen sie ihre neuen Talente nicht.

Zwischen den Klippen der schottischen Küste entdecken sie die **Dragon's Cave**, jenen Ort, an dem Merlin die gesammelten Kräfte der Elemente in ein Amulett geschmiedet hat. Außerdem sprechen hier die Knochen eines Drachen zu den Kindern und erzählen von Merlins gefährlicher Widersacherin: Die Hexe Morgana will sich seit jeher des geheimen Wissens in Merlins Grab bemächtigen, muss dazu aber auf die Hilfe Sterblicher zurückgreifen.

Als das Amulett von Onkel Kaleb gestohlen wird und er seinen Sohn Lester gegen dessen Willen ins Himalaya verschleppt, erwecken die Kinder die Abenteurerfirma ihrer Eltern wieder zum Leben: Sie entstauben die Ausrüstung, wühlen sich durch alte Karten und beknien den stummen, aber flugerfahrenen Butler Archy so lange, bis dieser einwilligt, sie im hauseigenen Wasserflugzeug nach Tibet zu fliegen. Charlotte, Finn, Bruce und der Roboter H₂Ox wollen Lester befreien und Merlins Grab finden.

Nach einigen Abenteueretappen (Notlandung in den Wolgadelta-Sümpfen inkl. Irrlichtjagd, Banditenüberfall beim Nachtanken des Wasserflugzeugs) erreichen Charlotte und Co endlich den **Himalaya**.

In einem tibetischen Bergdorf wandeln sie auf den Spuren ihrer Eltern und finden heraus, dass Archy seine Stimme einst bei einem Trinkspiel verlor.

Der plappernde Berg-Führer Lancelot entpuppt sich als Niete und lässt die Expedition mitten auf einem tückischen Gletscherfeld allein.

Nach einer Begegnung mit Yetis und dem Finden ihres geheimen Eishüttendorfs (der Butler bleibt hier verletzt zurück), wandern die Kindern zum sagenumwobenen Bergkloster von **Shangri-La** weiter. Hier soll sich ein "Mann im Eis" befinden. Ist damit Merlins Grab gemeint?

Im erstarrten Kloster beobachten sie, wie Kaleb McGuffin (inkl. einer kleinen Söldner-Armee) versucht, einen Sarg aus Eis mittels des Amuletts aufzuschließen. Die Mönche des Klosters, seltsam stoische Gestalten, murren darüber, aber greifen nicht ein. Doch der Eissarg lässt sich mit dem Amulett nicht aufschließen. Kurzerhand bindet der skrupellose Kaleb seinen Sohn Lester auf den Sarg, um dessen Element-Kraft zur

Öffnung zu verwenden. Kaleb vermutet in dem Sarg die Macht über den Tod und will damit seine verstorbene Frau Ophelia zurückholen. Er zieht einen Dolch.

Den Kindern wird klar, dass ihr Onkel besessen ist: Niemand anderes als die Hexe **Morgana**, Merlins einstige Schülerin und Widersacherin, steuert Kaleb, um an das mächtige Geheimnis in Merlins Sarg heranzukommen.

Charlotte und Finn greifen ein. Auch in die Mönche des Klosters kommt endlich Bewegung. Sie sind Eiswahrer, untote Wächter des Grabes, die sich mit magischen Kampfstäben aus Eis auf die Söldner werfen und diese somit ebenfalls in Eis-Zombies verwandeln.

Unter Aufbietung ihrer noch unkontrollierbaren Elementarkräfte gelingt es Charlotte und Finn in all dem Chaos, ihren Cousin zu befreien. Auch der kleine Bruce will helfen. Sein chaotischer Feueratem – Bruce hat sich in einen kleinen Drachen verwandelt – zerstört jedoch Amulett und Eissarg. Alles scheint verloren. Zwischen den Überresten des Sarkophags liegt eine Phiole. In ihr befindet sich nur indirekt die Macht über den Tod. Denn Merlin hat Morganas Augenlicht vor langer Zeit in die Phiole gebannt, als seine Schülerin zu machtgierig geworden war.

Am Ziel ihrer Suche verlässt die körperlose Hexe Kalebs Körper und holt sich ihr Augenlicht und damit einen Teil ihrer Macht zurück. Noch bevor sie dem Kloster entschwindet, mahnt der Abt der Eiswahrer, dass Morgana "die anderen" niemals finden wird.

Auf dem Rückflug ist die Stimmung gespalten: Obwohl sie ihren Cousin und

den diebischen, nun aber geläuterten Onkel befreien konnten, haben die jungen Abenteurer Merlins Grab nicht gefunden und stattdessen einer gebannten Hexe zu neuer Kraft verholfen. Auch der Satz des Abtes, dass Morgana "die anderen" niemals finden wird, geht der enttäuschten Charlotte nicht mehr aus dem Kopf.

Zurück in **Schottland** stellt sich schnell der Alltag wieder ein. Lester zieht bei seinem Onkel und seiner Tante ein und muss damit auch am Privatunterricht teilnehmen. Doch Mr Grimsby, der alte Hauslehrer, ist nicht mehr er selbst. Morgana hat sich nun seines Körpers bemächtigt, um doch noch an das Geheimnis von Merlins Grab zu kommen.

Ausgerechnet der Latein-Unterricht offenbart den Kindern, dass nicht das Amulett der Schlüssel zum Grab ist, sondern das Zusammenspiel aller gegensätzlichen Element-Kräfte in ihnen; sie sind der Schlüssel zum Schatz! Als Mr. Grimsby abgelenkt ist, stellen sie sich zum Elementarkreis in der Bibliothek auf. Dadurch zeigt sich in ihrem Kreis aus Zusammenhalt und Gegensatz in magischen Bildern, dass es neben dem Grab in Shangri-La noch vier weitere Särge gibt, die über den Erdball verstreut, an weiteren exotischen Orten verborgen sind. In all diesen "Gräbern Merlins" hat der große Zauberer Teile von Morganas Kraft versteckt, damit die Hexe niemals mehr zu großer Stärke zurückfinden kann. Mr Grimsby stört den Elementarkreis der Kinder. Inmitten der Familienbibliothek kommt es zum Kampf zwischen der Hexe Morgana und den Elementen Feuer, Eis, Wasser, Luft und Erde. Am Ende wird die Hexe mittels der gemeinsamen Anstrengung der Kinder aus dem Landsitz vertrieben. Allerdings nimmt sie dabei den Roboter H₂Ox mit, in dessen Kopf sich das Wissen um die anderen Gräber Merlins befindet.

1. Cover-Erwartungen

→ Lehrerhinweis: Vor der ersten Leseerfahrung der SuS kann die Sammlung von Erwartungen und Assoziationen zum Cover stehen. Hierbei bietet sich ein kurzes Blitzlicht an, das auch als Schreibgespräch an der Tafel stattfinden kann. Eine Sammlung von Schlagworten über die mögliche Story kann auf A4-Karten notiert und im Klassenraum an der Wand fixiert werden, sodass jederzeit im Verlauf der Unterrichtsreihe auf die anfänglichen Erwartungen zurückgegriffen werden kann.

→ Folie



Abbildung 1; Cover "Family Quest – Das Amulett des Merlin" (© Simone Krüger), Ueberreuter Verlag

2. Klappentext-Erwartungen

\rightarrow AB

Arbeitsauftrag: Betrachtet den Klappentext zu "Family Quest — Das Amulett des Merlin" und notiert in Partnerarbeit in Stichworten, wie das Abenteuer nach den Auslassungspunkten weitergehen könnte.



Abbildung 2: Klappentext "Family Quest – Das Amulett des Merlin" (Illustration: Simone Krüger)<u>.</u> Ueberreuter Verlag

3. Leseprobe und Seite 1

→ Lehrerhinweis: Falls das gedruckte Buch in der Klasse noch nicht vorliegt, kann unter www.buecher.de und dem Suchbegriff "Family Quest" eine Online-Leseprobe abgerufen werden.¹ Alternativ kann an dieser frühen Stelle im Unterrichtsverlauf die erste Romanseite gelesen werden und mit den Cover- und Klappentexterwartungen abgeglichen werden. Hier bietet sich zudem ein Unterrichtsgespräch darüber an, was Leerstellen sind und welche Funktion sie innehaben.

→ Folie oder AB

Der Heilige Gral

Wie der Atem eines Drachen kroch der Nebel unaufhörlich von den Bergen herab.

»Das ist gut«, murmelte die junge Kriegerin und zurrte den Lederriemen ihres Helmes fest. Die dichten schottischen Nebelschwaden würden das Heer verbergen.

Mit einer leichten Berührung der Ferse wendete sie ihr Streitross. Die Männer und Frauen richteten die Blicke erwartungsvoll auf ihre Anführerin. Die Ritter folgten ihr treu in jede Gefahr. Nicht alle würden nach diesem Morgen zu ihren Familien zurückkehren.

Schwungvoll zog die Kriegerin das Schwert des gefallenen Königs aus der Scheide. Die Klinge verströmte ein sanftblaues Licht und sogleich dünnte sich der Nebel vor der Kriegerin aus. Die Umrisse einer Burg, eingekeilt zwischen die tiefgrünen Hänge der Highlands, erhoben sich aus den Schleiern. Dort also wartete er: der Heilige Gral – der Kelch, für den König Artus und seine Ritter der Tafelrunde ferne Länder bereist, für den sie Meere und Berge überwunden hatten. Jetzt war es an der jungen Kriegerin, ihn zu ergreifen.

Abbildung 3: Seite 1 "Family Quest - Das Amulett des Merlin", © Ueberreuter Verlag

1

https://webreader.mytolino.com/reader/index.html?epuburl=https://cdp.pageplace.de/cdp/public/publications/DT0400/9783764192556_A38639676/PREVIEW/leseprobe-

⁹⁷⁸³⁷⁶⁴¹⁹²⁵⁵⁶ A38639676.epub&purchaseurl=https://www.buecher.de/go/cart cart/cart add item/prod i d/57955111/&lang=de DE&reseller=30 (Stand 04.02.2020)

4. Markierungstechniken und Lesen mit allen Sinnen

→ Lehrerhinweis: Noch vor der eigentlichen Lektüre sollte den SuS ein Fundus an Markierungstechniken und Icons an die Hand gegeben werden, wie man Texte richtig liest, strukturiert und damit für die weitere Behandlung im Unterricht "greifbarer" macht. Das Einüben der Techniken kann an einer Doppelseite erfolgen.

Die folgende Liste ist als Vorschlag zu verstehen. Die SuS sollten angehalten werden, über die Zeit ihr eigenes Repertoire an Markierungstechniken zu entwickeln. Von der Verwendung unterschiedlichen Stifte/Farben rate ich ab, weil es dadurch zu einer starken Verlangsamung des Lesetempos kommt und der Lesespaß zu sehr beschränkt wird. Des Weiteren sollte an dieser Stelle auch thematisiert werden, wie viele Markierungen pro Seite eigentlich noch hilfreich sind. In der Entscheidung für die "richtigen" Schlüsselwörter liegt eine Kernkompetenz, die auch SuS höherer Klassenstufen noch steigern können.

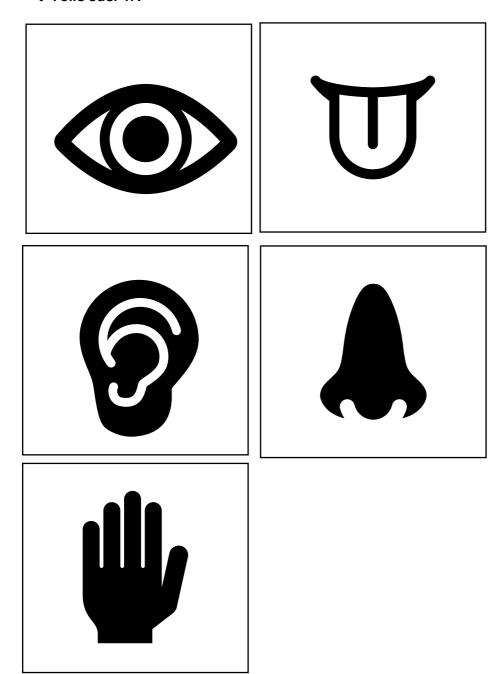
→ Folie oder AB

Markierung	Funktion
	Schlüsselwort/Textstelle, die die Handlung nachvollzieht
	Besondere Textstelle (z. B. Zitat, das eine Figur
~~~	charakterisiert/Wortwiederholung, die eine Funktion hat etc.)
	Erstes Auftauchen eines Handlungsortes
	Erstes Auftauchen einer Figur
lack	Achtung/Uff!/Krass!
4	Unerwartete Wendung
3	Leerstelle/offene Frage
Ĝ	Leerstelle/offene Frage: gefüllt/gelöst
•	Neben Kapitelüberschrift stichpunktartige Handlung
	Horizontale Markierung am Absatz:
	Zusammenfassung einer besonderen Textstelle
	Vertikale Markierung im Fließtext:
	Hier beginnt ein neuer Abschnitt

→ Lehrerhinweis: Als Beispiel, wie man einen Lese-Fokus in einem Kapitel setzen kann, bietet sich eine Übung zum Thema "Lesen mit allen Sinnen" an. Hierbei markieren die SuS in einer kurzen Textstelle die von Charlotte verwendeten Sinneseindrücke mit Icons.

Die Sammlung der jeweiligen Textstellen kann dann an der Tafel neben großen Karten erfolgen (siehe Folien). Hierbei sollte thematisiert werden, dass Menschen die Umgebung hauptsächlich über den Sehsinn aufnehmen, ein guter Text aber auch immer versucht, die anderen Sinne mit einzubinden.

### → Folie oder TA



### 5. Lesetest-Fragen

→ Lehrerhinweis: Zur Überprüfung des tagesaktuellen Lesefortschritts können zu Stundenbeginn entweder einige Fragen zu den jeweiligen Kapiteln gestellt oder die folgende Übersicht häppchenweise als AB ausgeteilt werden (allerdings mit leerer Antwortspalte). Die Tabelle gibt zudem die jeweiligen Seitenzahlen der Kapitel an und nummeriert sie durch. Das nachfolgende Kreuzworträtsel bezieht sich auf die gesamte Lektüre.

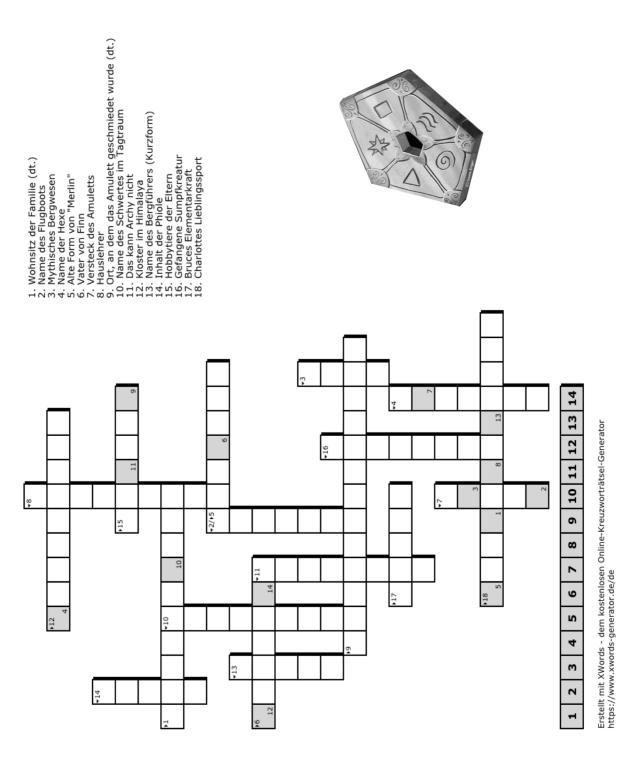
### → AB oder im Unterrichtsgespräch

Kapitel / Seiten	Fragen	Antworten
1: Der Heilige Gral (7-14)	<ol> <li>Gegen welche Monster kämpfen die Ritter in Charlottes Tagtraum?</li> <li>Welches Fach haben Charlotte und Finn gerade?</li> <li>Was baut Finn so gerne?</li> <li>Wie heißt die Oma der Kinder?</li> </ol>	<ol> <li>Riesinnen/Gigantinnen</li> <li>Latein</li> <li>Roboter</li> <li>MarySue McGuffin</li> </ol>
2: Der Dieb der Kekse (15-26)	<ol> <li>Wohin brechen die Eltern am Abend auf?</li> <li>Wer kommt am Abend zu Besuch?</li> <li>Worüber stolpert Onkel Kaleb?</li> <li>Womit trainiert Charlotte am Abend?</li> <li>Wo hat sich Bruce versteckt?</li> <li>Was finden die vier Kinder im Arbeitszimmer der Eltern?</li> </ol>	<ol> <li>Wohltätigkeitsball</li> <li>Cousin Lester</li> <li>Schuhbinde-Roboter PedesIV</li> <li>Kendo-Schwert aus Bambus</li> <li>Auf dem Aktenschrank im Arbeitszimmer der Eltern</li> <li>Einen Hohlraum unter der Diele</li> </ol>
3: Das Amulett (27-32)	<ol> <li>Was geschieht im Arbeitszimmer der Eltern?</li> <li>Welches Problem hat H₂?</li> </ol>	1. Die Kinder finden das Amulett, das sich selbstständig macht (Funken sprühen, Wasser blubbert, Boden ist erdverkrustet, am Fenster sind Eisblumen)  2. Er hängt kopfüber im Aquarium, seine Zahnräder quietschen, sein Wasserhahn tropft
4: Schatten der Vergangenheit (33-40)	<ol> <li>Welche Lieblingsspeise isst Bruce auch diesen Morgen zum Frühstück?</li> <li>Welches Accessoire zieht sich Charlotte auch an diesem Morgen an?</li> <li>Wieso spricht Archibald Black nicht mehr?</li> <li>Welche besonderen Taten gelingen Finn und Charlotte auf einmal?</li> <li>Wer sitzt auf einmal auf der Treppe?</li> <li>Warum wollen die Eltern von dem Amulett nichts mehr wissen?</li> </ol>	<ol> <li>Apfelmus</li> <li>Kopftuch</li> <li>Er hatte vor Jahren einen Unfall.</li> <li>Finn zieht die hölzerne Butterschale nur mit einer Geste zu sich hin / Charlotte vollführt mit der Pfanne einen perfekten Pfannkuchen-Salto</li> <li>H₂</li> <li>Es hat ihnen nur Pech beschert.</li> </ol>
5: Die Akte M (41-49)	<ol> <li>Welches Diebes-Talent muss Charlotte anwenden und woher kann sie das?</li> <li>Welcher leicht altmodische Gegenstand liegt auch in der Akte M?</li> <li>Welche finale Theorie hat Amanda bzgl. der Zeichen auf dem Amulett?</li> <li>Wer stört die heimlichen Nachforschungen der Kinder?</li> </ol>	<ol> <li>Schlösser knacken (bei YouTube gelernt)</li> <li>Eine Videokassette (Magnettape)</li> <li>Zeichen der fünf Elemente</li> <li>Charles bzw. Mr Grimsby</li> </ol>
6: Kein schwedisches Winterfest (50-55)	<ol> <li>In welche Pflanze sind die Kinder bei ihrer Flucht gestürzt?</li> <li>Was war an der Auftraggeberin so suspekt?</li> <li>Wie lautet die Lösung des Buchstabenrätsels und was musste man hier machen?</li> </ol>	<ol> <li>Weißdorn (Hecke)</li> <li>Sie trug auch im Haus eine Sonnenbrille</li> <li>Dragonscave. Die fettgedruckten Buchstaben rückwärts zusammensetzen</li> </ol>

7: Von kalten Knochen und nassen Büchern (56-62)	<ol> <li>Welches Problem hat Lester zu Beginn des Kapitels?</li> <li>Welche Bücher liest H₂?</li> <li>Welches besondere Talent entwickelt der Roboter?</li> </ol>	<ol> <li>Er hockt mit starken Erfrierungen im Krankenhaus</li> <li>Mechanikbücher, Encyclopaedia Britannica</li> <li>Er kann nun sprechen (und Lexikon-Artikel wiedergeben)</li> </ol>
8: Unter Gras und Stein (63-69)	<ol> <li>Wovor fürchtet sich H₂?</li> <li>Was entdecken die Abenteurer auf den Wänden in der Grotte?</li> <li>Was steckt in einer Felsspalte?</li> </ol>	<ol> <li>Zu rosten (korrodieren)</li> <li>Zahlen und Symbole</li> <li>Ein alter Höhlenhelm von McGuffin-Treasures</li> </ol>
9: Drachengeschichten (70-79)	<ol> <li>Welchen "Monstern" begegnen die Höhlenforscher?</li> <li>Vom welcher Kreatur stammen die Knochen in der Wand?</li> <li>Welche finstere Frau spielt auf einmal eine große Rolle?</li> </ol>	<ol> <li>Riesigen Kellerasseln</li> <li>(Wächter-)Drache</li> <li>Die Hexe Morgana</li> </ol>
10: Kenobi (80-87)	<ol> <li>Welchen Titel tragen die Kinder nun?</li> <li>Wie heißt die App, über die Finn und Lester heimlich chatten?</li> <li>Welchen Gegenstand, der ihnen bei der Lösung des Rätsels helfen könnte, haben Finn und Charlotte fast vergessen?</li> </ol>	<ol> <li>Erben Merlins</li> <li>Vocabulary-Monk</li> <li>Das Videoband</li> </ol>
11: Ein Bootshaus ohne Boot (88-97)	<ol> <li>Mit welchem Buch wird H₂ im Wandschrank eingesperrt?</li> <li>Für welche Reise bereiten sich Charles und Amanda vor?</li> <li>Welchen Namen trägt das Flugboot?</li> <li>Welchen Gegenstand schleudert Onkel Kaleb im Video wütend von sich?</li> </ol>	<ol> <li>König Artus und die Ritter der Tafelrunde</li> <li>Tagung der schottischen Imker</li> <li>Den der Oma "MarySue"</li> <li>Einen faustgroßen, blassblauen Kristall</li> </ol>
12: Ich kann alles fliegen (98-102)	<ol> <li>Welche tragische Entdeckung machen Charlotte und Finn in dem Video?</li> <li>Wie verständigt sich Archy?</li> </ol>	Ophelia verunglückte tödlich in einer Gletscherspalte     Mit Notizzetteln
13: Flugschule (103-112)	<ol> <li>Was lernt Charlotte auf dem Flug?</li> <li>Um welches Problem muss sich Charlotte kümmern?</li> <li>Was bietet Piotr, der Händler auf dem Boot, an?</li> <li>Was kaufen die Abenteurer tatsächlich?</li> </ol>	<ol> <li>Das Flugboot fliegen</li> <li>Bruce braucht eine frische Windel</li> <li>Antike Grabbeigaben und Reliquien</li> <li>Kaugummis (Marke Kaschumm) und Kopfhörer</li> </ol>
14: Scharfe Schuppen und lodernde Lichter (113-121)	<ol> <li>Weshalb muss die MarySue notwassern?</li> <li>Wo landen sie?</li> <li>Wo hinein sperrt Charlotte das Irrlicht?</li> </ol>	<ol> <li>Sie prallt mit Zugvögeln zusammen</li> <li>Wolgadelta</li> <li>Limo-Flasche</li> </ol>
15: Von Berggeistern und Banditen (122-130)	<ol> <li>Welche mystischen Kreaturen haben die Eltern damals im Himalaya entdeckt?</li> <li>Welche Probleme gibt es beim Stopp auf dem Fluss Serafschan?</li> <li>Was tut Bruce, um den Banditen zu verscheuchen?</li> </ol>	<ol> <li>Yetis</li> <li>Angriff durch Banditen</li> <li>Er brüllt wie ein großes Tier</li> </ol>
16: Irgendwo in Tibet (131-140)	<ol> <li>An welchem Ort endet die Reise?</li> <li>Was gibt es im Dorf als Begrüßungsgetränk?</li> <li>Welches Tier spielt im Trinkspiel der Schankstube eine gefährliche Rolle und was hat das mit Archy zu tun?</li> </ol>	<ol> <li>Kloster Shangri-La</li> <li>Buttertee aus Yakmilch</li> <li>Einen Kehlenschneider-Skorpion hat damals Archys Stimmbänder irreparabel verletzt</li> </ol>
17: Lancelots Fall (141-148)	<ol> <li>Welche nervige Eigenschaft hat der Bergführer?</li> <li>Wovor fürchtet sich Lance?</li> </ol>	Lancelot redet ohne Unterlass     Vor den Geistern unter dem     Schnee
18: Geister unter dem Schnee (149-155)	Was glaubt Bruce unter dem Schnee zu riechen?	1. Kotelett

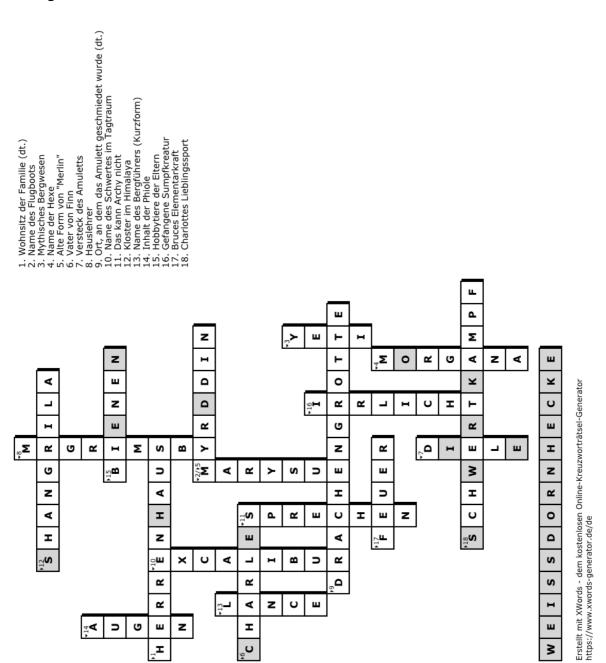
19: All you can eat (156-163) 20: Spiel's noch	<ol> <li>Was gibt Bruce den Yetis zurück?</li> <li>Von wem wird der verletzte Archy verarztet?</li> <li>Womit öffnet Finn den geheimen Eingang ins</li> </ol>	<ol> <li>Den geraubten Bergkristall</li> <li>Von der Schamanin</li> <li>Meeresschnecken-Horn</li> </ol>
einmal, Finn (164-168)	Shangri-La?	
21: Shangri-La hat ein Problem (169-177)	<ol> <li>Wer wohnte einst in der Kammer mit den Wandteppichen?</li> <li>Wohinter verstecken sich die Eindringlinge?</li> <li>Wie viele Söldner befinden sich im Innenhof?</li> <li>Woraus besteht der Sarg in der Mitte des Innenhofes?</li> </ol>	<ol> <li>Merlin</li> <li>Hinter einem großen Wandgong</li> <li>10</li> <li>Eis</li> </ol>
22: Die Nacht des langen Messers (178-187)	<ol> <li>Wo hält sich Lester versteckt?</li> <li>Was verbirgt sich in dem Eissarg, weshalb Kaleb ihn finden wollte?</li> </ol>	In einem der beiden Türme am     Rand des Innenhofs     Die Macht über den Tod
23: Tod im Eis (188-196)	<ol> <li>Was versucht Finn mit seiner Kraft?</li> <li>Was macht Charlotte, um Verwirrung im Innenhof zu stiften?</li> <li>Wer steckt in Wahrheit hinter dem seltsamen Gebaren von Onkel Kaleb?</li> <li>Was befiehlt sie dem Abt des Klosters?</li> </ol>	<ol> <li>Ein Gewehr heranzuziehen</li> <li>Sie surft einen der Balken über dem Innenhof herunter</li> <li>Die Hexe Morgana</li> <li>Sich den Stab in die eigene Brust zu rammen</li> </ol>
24: Ein Teil von großer Kraft (197-205)	<ol> <li>Welcher McGuffin rettet die Situation?</li> <li>Was geschieht mit dem Amulett nach Bruces Attacke?</li> <li>Was befindet sich zwischen den Resten des Eissarges?</li> <li>Wie bezeichnet der wiederauferstandene Abt sich und seine Klosterbrüder?</li> </ol>	<ol> <li>Bruce (er verwandelt sich in einen Drachen)</li> <li>Es wird zerstört</li> <li>Eine Phiole</li> <li>Eiswahrer</li> </ol>
25: Merlins Vermächtnis (206-212)	<ol> <li>Was sind die Klostermönche wirklich?</li> <li>Was befindet sich in der Phiole?</li> </ol>	Untote     Morganas Augen
26: Das letzte Lagerfeuer (213-217)	<ol> <li>Wie macht sich Lester in der Siedlung der Yetis nützlich?</li> <li>Durch was verwandelt sich Bruce wieder zurück?</li> </ol>	<ol> <li>Er hilft mittels seiner Eiskraft beim Wiederaufbau der Hütten</li> <li>Apfelmus</li> </ol>
27: Zurück nach Schottland (218-225)	<ol> <li>Was hat Lester aus der Yeti-Siedlung mitgehen lassen?</li> <li>Mit welchem letzten Satz versucht Archy die enttäuschte Charlotte aufzumuntern?</li> </ol>	<ol> <li>Einen Sack mit Merlins Äpfeln</li> <li>Der Schlüssel zum Abenteuer liegt in euch.</li> </ol>
28: "Steht zusammen!" (226-237)	Wer zieht neu in McGuffin-Manor ein?     Welche große Erkenntnis haben die Erben Merlins in der Familienbibliothek?	<ol> <li>Lester</li> <li>Sie sind das Amulett. Es gibt insgesamt fünf Gräber Merlins</li> </ol>
29: Operation Family Quest (238-246)	<ol> <li>Welches Problem hat Mr. Grimsby?</li> <li>Welche kleine Kreatur hilft bei Kampf gegen Mr Grimsby?</li> <li>Vor welchem Problem stehen die Helden am Ende der Geschichte?</li> </ol>	<ol> <li>Er ist von Morgana besessen</li> <li>Das Irrlicht in der Limoflasche</li> <li>Morgana hat H₂ entführt.</li> </ol>

### 6. Kreuzworträtsel → AB



Unterrichtsmaterialien "Family Quest – Das Amulett des Merlin", Daniel Bleckmann, Ueberreuter 2020

### Lösung Kreuzworträtsel



# 7. Tandem-Quiz-Karten → AB

Aufgabenstellung: Sucht euch einen Partner und schneidet die Fragenkärtchen aus Bogen A und B aus. Stellt euch abwechselnd Fragen. Wer eine Frage richtig beantwortet, erhält das Kärtchen. Es gewinnt der mit den meisten Fragekärtchen.

### Tafel A

Wie heißt der Wohnsitz von	Wie lautet der vollständige	Aus dem Holz welcher
Charlotte, Finn und Bruce?	Name des Butlers der	Pflanze besteht Charlottes
→ McGuffin-Manor	McGuffins? → Archibald "Archy" Black	Trainingsschwert?  → Bambus
Was ist Bruces Lieblingsspeise?  → Apfelmus	Was erhielt Kaleb McGuffin als Erbe? → Die marode Heringsfangflotte	Wovor hat Charlotte Angst?  → Enge Räume
Wofür fürchtet sich Finn? → Insekten (alles, was krabbelt)	Wie heißt der Opa der Kinder? → Alistair	Welcher Flugzeugtyp ist die "MarySue"? → Flugboot, Marke Norseman
Welcher leicht altmodische Gegenstand liegt auch in der Akte M? → Eine Videokassette	Wovor fürchtet sich H₂? → Zu rosten (korrodieren)	Welches Tier spielt im Trinkspiel der Schankstube eine gefährliche Rolle? → Ein Kehlenschneider- Skorpion
Worin fängt Charlotte das Irrlicht ein?  → In einer Limo-Flasche	Wofür fürchtet sich Bergführer Lance? → Vor den Geistern unter dem Schnee	Von wem wird der verletzte Archy verarztet?  → Von der Yeti-Schamanin
Wie macht sich Lester in der Siedlung der Yetis nützlich? → Er hilft mittels seiner Eiskraft beim Wiederaufbau der Hütten.	Woraus besteht der Sarg im Kloster-Innenhof? → Eis	Was verbirgt sich laut Kaleb angeblich im Eissarg? → Die Macht über den Tod

### Tafel B

Was entdecken die
Abenteurer auf den Wänden
in der Drachengrotte?

→ Zahlen und Symbole

Wie heißt die App, mit der Finn und Lester chatten?

→ Vocabulary-Monk

Welche finstere Hexe spielt eine große Rolle?

→ Morgana

Was gibt Bruce den Yetis zurück?

→ Den geraubten

Bergkristall

Wer wohnte einst in der Klosterkammer mit den Wandteppichen?

→ Merlin

Gegen welche Monster kämpfen die Ritter aus Charlottes Tagtraum?
→ Riesinnen/Gigantinnen

Was geschieht im
Arbeitszimmer der Eltern?
→ Die Kinder finden das
Amulett, und das verwüstet
das halbe Zimmer.

Was bietet Piotr, der Händler auf dem Boot, an? → Antike Grabbeigaben und Reliquien

Weshalb muss die MarySue notwassern? → Sie prallt mit Zugvögeln zusammen.

Durch was verwandelt sich Bruce wieder zurück? → Apfelmus/Äpfel

Wo hält sich Lester im Kloster versteckt?

→ In einem der beiden Türme.

Welche kleine Kreatur hilft im Kampf gegen Mr Grimsby?

→ Das Irrlicht in der Limo-Flasche

Zu welchem gar nicht so fiktiven Ort geht die Reise?

→ Kloster Shangri-La

Welchen
"Monstern" begegnen die
Höhlenforscher?
→ Riesige Kellerasseln

Welche nervige Eigenschaft hat der Bergführer?

→ Lancelot redet ohne
Unterlass

Wer zieht neu in McGuffin-Manor ein? → Lester

Was hat Lester aus der Yeti-Siedlung mitgehen lassen? Seinen Sack mit Merlins Äpfeln

Welches Problem hat Mr.
Grimsby am Ende der
Geschichte?
→ Er ist von Morgana
besessen.

### 8. Figurensteckbriefe → Lösung

Name: Charlotte McGuffin

### Aussehen:

- Kastanienbraune widerspenstige Haare
- Narbe über rechter Augenbraue (durch Klingenwaffe)
- Kopftuch
- Schert sich wenig um Schminke

# Allgemeines:

Alter: 12 Hobby: Schwertkampf Ticks: Kopftuch festknoten

# Stärken/Vorlieben:

Sportlich Mutig Abenteuer

# Schwächen/Ängste:

Angst vor engen Räumen Kann nicht lange stillsitzen

### Zitate:

"Endlich ein Abenteuer!"

# Besonderheiten:

Elementkraft: Luft (kann sich gesehene Bewegungsabläufe gut merken)

# Name: Finnegan McGuffin

# Aussehen:

- Lockige schwarze Haare
- Moosgrüne Brille
- Großer Kopf



# Allgemeines:

Alter: 10 Hobby: Roboter konstruieren Ticks: Mit den Brillenbügeln spielen

# Stärken/Vorlieben:

Extrem klug (sieht Muster, Zahlen und Abfolgen, wo andere nichts erkennen) Konstruieren Grundehrlich

# Schwächen/Ängste:

Alles, was krabbelt Mag keinen Körperkontakt Kann sich nicht allein anziehen

# Zitate:

"Phänomenal!" "Ich denke, wir sollten das nicht berühren." "Ich will hier weg. Die werden uns auffressen."

### Besonderheiten:

Elementkraft: Erde (kann erdähnliche Strukturen wie Holz, Metall bewegen)

# Name: Bruce McGuffin

# Aussehen:

- Feuerrote Haare
- Helle Haut

# Allgemeines:

Alter: 2 Hobby: Essen

# Stärken/Vorlieben:

Überall hochklettern Türmchen bauen Furchtlos Apfelmus

# Schwächen/Ängste:

Immer Hunger Läuft noch unsicher Spricht noch nicht viel



# Zitate:

"Hungaa!" "Baun, Turm baun!" "Gekse, mmh!"

# Besonderheiten:

Elementkraft: Feuer (kann sich in einen feuerspuckenden Drachen verwandeln)

# Name: Lester McGuffin

### Aussehen:

- Sehr weiße Zähne
- Eisblaue Augen
- Hellblonde Haare (sitzen perfekt)



# Allgemeines:

Alter: 13 Hobby: Ich! Ticks: Gibt den anderen gerne Spitznamen

# Stärken/Vorlieben:

Gutaussehend Hilfsbereit (wenn er will)

# Schwächen/Ängste:

Tod seiner Mutter Nicht genug zu sein Arrogant/eitel

# Zitate:

"Holy Macaroni!"

# Besonderheiten:

Elementkraft: Eis (kann Eis und Schnee formen, wenn das Element vorhanden ist)

### Name: H2Ox

### Aussehen:

- Metallicblaue Bleche (verzinkt)
- Rote
   Heringsdosenaugen
   (eines defekt)
- Großer Wasserkopf mit Wasserhahn
- Zangenhände
- Stelzenbeine

# Stärken/Vorlieben:

Wissensspeicher

# Schwächen/Ängste:

Rosten

# Allgemeines:

Alter: wenige Wochen Hobby: Bücher trinken Ticks: Ungefragt Lexikon-Artikel herunterleiern



# Zitate:

"Ihr seid der Konstrukteur." "Zu Hilfe, ich korrodiere."

# Besonderheiten:

Elementkraft: Wasser (Mittels Hydration Wissen aus aufgelösten Buchseiten und anderen Gegenständen herausfiltern und speichern)

# Figurensteckbriefe $\rightarrow$ AB-Vorlagen

	Name:		
•	Aussehen:		Allgemeines: Alter:
			Hobby:
		3	Ticks:
	Stärken/Vorlieben:		<u>Zitate:</u>
	<u>Schwächen/Ängste:</u>		
		Besonderheiten:	
Eleme	ntkraft:		

	Name:		
•	Aussehen: Stärken/Vorlieben: Schwächen/Ängste:		Alter: Hobby: Ticks:
Eleme	ntkraft:	<u>Besonderheiten:</u>	

	Name:		
•	Aussehen:		Allgemeines: Alter: Hobby: Ticks:
	Stärken/Vorlieben: Schwächen/Ängste:		<u>Zitate:</u>
Eleme	ntkraft:	Besonderheiten:	

	Name:		
•	<u>Aussehen:</u>		Allgemeines: Alter: Hobby: Ticks:
	Stärken/Vorlieben: Schwächen/Ängste:		<u>Zitate:</u>
Eleme	ntkraft:	Besonderheiten:	

	Name:		
•	Aussehen:		Allgemeines: Alter: Hobby: Ticks:
	Stärken/Vorlieben: Schwächen/Ängste:		<u>Zitate:</u>
Eleme	ntkraft:	<u>Besonderheiten:</u>	

### 9. Typentest

→ Lehrerhinweis: Die Charaktere in Family Quest wurden u.a. unter Zuhilfenahme der Enneagramm-Technik² entworfen. Des Weiteren verfügen Charlotte & Co über Eigenschaften, die teilweise den jeweiligen Elementen entsprechen, wie diese zum Beispiel in der "Sternzeichen-Lehre" angelegt sind. Da SuS erfahrungsgemäß ihre Persönlichkeit gerne mit Tests bestimmen, wird hier eine spielerische Möglichkeit geboten, sich in Teams zu organisieren. Dabei sollte die Lehrkraft unbedingt thematisieren, dass diese Testergebnisse rein hypothetisch sind und keinesfalls echten wissenschaftlichen Standards entsprechen. Der Spaß steht auch hier im Vordergrund. Je nach Lese-Fortschritt der SuS muss an dieser Stelle im Unterrichtsreihenverlauf darauf geachtet werden, dass die Erkenntnisse der Romanfiguren zu den einzelnen Elementen nicht den noch ungelesenen Handlungsverlauf vorwegnehmen.

### Lehrermaterial:

Figur	Enneagramm- Persönlichkeitstyp	Amulettstein	Element-Eigenschaften
	Тур 7		abenteuerlustig, sprunghaft,
Charlotte	Idealistin / Optimistin/	Luft	optimistisch, oberflächlich,
	Glückssucherin		anpassungsfähig, ungeduldig
	Typ 5		strukturiert, ordentlich, ehrlich,
Finn	• •	Erde	geerdet, abwägend, trockener
	Beobachter / Denker		Humor
	Тур 3		kühl, eitel, schneidender Humor,
Lester	Machtmensch /	Eis	schillernd, stark, ichbezogen,
	Erfolgsorientierter		hilfsbereit
	Тур 6		sensibel, ängstlich, intuitiv,
H ₂ Ox	Ängstlicher / Skeptiker	Wasser	wissbegierig
	/ Loyaler		Wissbegierig
	Typ 2		unberechenbar, willensstark
Bruce	Helfer	Feuer	leidenschaftlich, impulsiv, unbedarft,
	Пепе		gut gelaunt

-

² z.B. hier http://www.enneagramm-studio.de/fragen.php?aktion=startok, Februar 2020

# Typtentest "Family Quest"

Wer bist du? #TeamFinn oder #TeamCharlotte? Vielleicht aber auch eher #TeamBruce oder, wenn du ehrlich bist, #TeamLester oder gar #TeamHz?

Aufgabenstellung: Markiere zu jeder Frage/Aussage, was am ehesten auf dich zutrifft (auch mehrere Antworten sind o.k.). Zähle abschließend zusammen, welchen Buchstaben du am häufigsten markiert hast. Dein Lehrer hat die Auswertung für dich.

Welche	Ich bin harmoniebedürftig.	Α
Eigenschaft	Ich bin ausgeglichen und ruhig.	D
beschreibt	Ich bin neugierig.	Е
dich am	Ich bin direkt und impulsiv.	С
besten?	Ich bin gerne allein.	В
	Gelb und Schwarz	Е
	Rot und Orange	С
Lieblingsfarben	Braun und Grün	D
	Blau und Lila	Α
	Weiß und Grau	В
	Katze	В
	Pferd	С
Lieblingstier	Delfin	Α
	Hund	D
	Falke	Ε
M/in was giowat	Kein Problem. Jeder hat doch Schiss vor so was.	В
Wie reagierst du, wenn du in eine Gruppe	Oh je, so was stresst mich. Ich halte mich schüchtern im Hintergrund.	А
mit neuen, aber dir unbekannten Leuten kommst?	Ich finde das spannend. So ergeben sich bestimmt neue Bekanntschaften.	E
	Ich beobachte alle genau und suche mir jemanden, dem es vermutlich genauso geht wie mir.	D
	Ich stelle mich sofort vor und überspiele damit meine Unsicherheit.	С

Wenn ich ein Referat für die Schule vorbereiten muss, dann	warte ich bis kurz vor der Präsentation und haue das meiste spontan raus.	
	übe ich das Referat so lange vor dem Spiegel, bis es 100%ig sitzt, außerdem nutze ich Karteikarten.	
	mache ich mir einen groben Plan, binde aber durch coole Fragen die ganze Klasse mit ein.	
	würze ich das Referat mit vielen tollen Fotos und anderem Zeug aus dem Internet, außerdem lasse die Präsentation noch mal von meinen Eltern überarbeiten.	В
	sammle ich schon Wochen vorher Material und strukturiere meinen Vortrag sehr genau.	D
	Egal, Hauptsache, ich kann so viel essen, wie ich will.	В
Malahan Faa	Ich probiere/esse eigentlich alles, was ich in die Finger kriege.	С
Welcher Ess- Typ bist du?	Ich nasche und probiere gerne dies und das.	Е
Typ bist du.	Ich koche gerne und genieße mein Essen dann auch sehr langsam.	Α
	Ich mag nur ganz bestimme Sachen.	D
	Ich hasse den Morgen, da ist es meist kalt und dunkel und zu früh.	Α
Wie ist deine	Hauptsache, ich habe morgens meine Ruhe.	В
Laune am	Alles muss nach Plan laufen, sonst geht der Morgen schief.	D
Morgen?	Mal so, mal so.	E
	Ich habe schon morgens gute Laune.	С
	Ich schlüpfe gerne in unterschiedliche Rollen.	Ε
	Das kommt auf die Wettervorhersage an.	Α
Klamottentyp	Möglichst jeden Tag das gleiche.	D
	Das, was gerade so rumliegt.	С
	Es muss cool aussehen.	В
	Autor/In	Е
Diese Berufe	Lebensmittelchemiker/In	D
passen am	Profisportler/In	С
ehesten zu mir	Konzernchef/In	В
	Lehrer/In	Α
	Hallo, ich bin der Klassenclown.	С
Thema Humor	Ich lache gerne mit, wenn andere lustig sind.	Α
	Ich bin nicht so albern wie andere.	D
	Mein Humor ist speziell.	В
	Ich bin sehr leicht zum Lachen zu bringen.	Е

	Mit Freunden abhängen und feiern		
	Ich, mein Handy und Social Media		
Mein perfekter Abend	Schön ruhig mit Netflix		
	Online zocken		
	Irgendwas Kreatives		
	könnte ich Rotz und Wasser heulen (mach ich auch) oder	С	
	mich kaputtlachen.		
	kommentiere ich gerne alles, was ich sehe.		
Im Kino	konzentriere ich mich meist auf die Technik hinter dem Film.		
	mag ich vor allem lustige, nicht zu ernste Geschichten.	Α	
	schaue ich nur die ganz großen Filme	Е	
	Stärke: optimistisch	_	
	Schwäche: ungeduldig	E	
	Stärke: ordentlich	_	
	Schwäche: abwartend	D	
Ich bin	Stärke: hilfsbereit	_	
aber auch	Schwäche: eitel	В	
	Stärke: wissbegierig		
	Schwäche: ängstlich	Α	
	Stärke: leidenschaftlich		
	Schwäche: impulsiv	С	
	Dass mich andere nicht mögen.	В	
	Dass mir langweilig wird.	Е	
Darauf habe ich keine Lust	Dass ich im Mittelpunkt stehe.	D	
	Dass meine Entscheidung/Tat falsch war.		
	Dass mich andere nicht verstehen.	Α	
	Kobolde	Е	
	Elfen	Α	
Lieblingsfantasywesen	Orks	В	
	Zwerge	D	
	Drachen	С	

### → Folie/AB

### Auswertung

#### #Team H₂Ox

Du handelst meist aus dem Bauch heraus, was nicht immer einfach ist. Dein Wissensdurst ist hoch, nicht immer fühlst du dich von anderen verstanden. Dennoch hast du feine Antennen für die Launen deiner Mitmenschen. Dein Element ist das Wasser.



#### #TeamLester

В

Ε

Du bist ein starker Typ, ein Gewinner, der aber auch mal durchblicken lässt, was er von anderen hält. Wie Lester macht es dir nichts aus, im Mittelpunkt zu stehen. Außerdem kannst du anderen durch deine vielseitigen Talente stets gut helfen. Deinen Humor verstehen allerdings nicht alle. Dein Element ist das Eis.



#### #TeamBruce

Du reißt andere mit deiner positiven Art mit, bist wie Bruce ein Genussmensch, aber auch mal launisch. Dein oftmals lautes Auftreten kann andere mitunter verschrecken. Doch wer dich als Kumpel hat, der hat einen treuen Kämpfer an seiner Seite. Dein Element ist das Feuer.



#### #TeamFinn

Wie Finnegan brauchst du Ordnung und Struktur, um dich wohlzufühlen. Du denkst gerne lange und gründlich nach, bevor du redest oder handelst und hast eine ausgezeichnete Beobachtungsgabe. Außerdem hast du einen trockenen Humor und bist für deine Ehrlichkeit bekannt. Dein Element ist die Erde.



### #TeamCharlotte

Du brauchst Abwechslung, das große Abenteuer, bist mutig wie Charlotte und kommst mit jedem klar. Doch du hast auch Angst, etwas zu verpassen, wenn du dich auf nur eine Sache festlegen musst. Deine große Stärke liegt darin, dass du grundsätzlich happy durchs Leben gehst, immer auf der Suche nach dem nächsten Glück. Dein Element ist die Luft.



# 10. Die alten Abenteuer – Eine Geschichte aus Sicht der Erwachsenen entwerfen → AB

Nicht nur Charlotte & Co machen sich auf ins Abenteuer. Davor waren es ihre Eltern Amanda und Charles McGuffin, die zusammen mit Onkel Kaleb, Tante Amanda und dem Allround-Talent Archibald "Archy" Black eine Abenteurer- und Schatzsucher-Firma namens McGuffin-Treasures gründeten und durch so manches ferne Land streiften. Ein paar Geschichten aus dieser Zeit erzählen Charles und Amanda ihren Kindern noch heute.





Aufgabenstellung: Entwirf eine Geschichte aus "den alten Abenteuern", indem du dich für eine erzählte Anekdote aus Family Quest entscheidest und diese ausformulierst.

Die Brennkäfer-Ruinen im peruanischen Hochland Hai-Attacke auf der Suche nach dem spanischen Silberschiff Die verschollene Grabkammer in der Cheops-Pyramide

→ Lehrerhinweis: Der Umfang dieser Geschichten sowie die Erarbeitungszeit sollten vorher festgelegt werden, eventuell auch, in welchem Stil die Geschichte erzählt werden soll (z. B. szenisch, Nacherzählung, gewählte Zeitform).

### 11. Shangri-La – Handlungsorte beschreiben

→ Lehrerhinweis: Abenteuergeschichten leben von ihren Schauplätzen, da diese auch immer etwas über die Charaktere aussagen. In Shangri-La kommt es zum "Midpoint" des Romans. Hier treffen die Kinder auf ihren diebischen Onkel, befreien Lester und erkennen, dass Kaleb die ganze Zeit von der Hexe Morgana ferngesteuert wurde, um an den Schatz in "Merlins Grab" zu kommen. Aufgrund der Komplexität des Schauplatzes bietet sich hier eine Beschreibung des mythischen Klosters an. Als Hilfe kann der untere Wortspeicher gegeben werden, die Begriffe müssen allerdings noch in eine sinnige Reihenfolge gebracht werden.

### $\rightarrow$ AB

Shangri-La ist ein ganz besonderer Ort. Hier geschehen wichtige Schritte in der Handlung, hier wachsen die McGuffins über sich hinaus.

Aufgabenstellung: Suche aus den Kapiteln "Spiels noch einmal, Finn", "Shangri-La hat ein Problem" und "Die Nacht des langen Messers" alle Beschreibung des Klosters heraus und verfasse eine Komplettbeschreibung von Shangri-La. Der untere (unsortierte!) Wortspeicher kann als Hilfestellung benutzt werden.

Bergkloster	monumentale Pfeiler	große Brücke	Erker	Dachterrassen
Felswand	Himalaya	Berg der Seelen	Steinstege	unzählige Türmchen
Schießscharten	Innenhof	Treppen	Gebetsfahnen	Wandteppiche
Holztüren	Schriftzeichen	kalte Küche	geländerlose Treppe	Säulengang
verreiste Korridore	Flure	Turmfenster	Holzbaldachin	Eissarg
Balkon	Holzstege	Balustrade	Kammern	Säulen

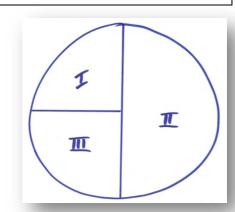
### 12. Der Aufbau einer Geschichte – Die Drei-Akt-Struktur

→ Lehrerhinweis: Die SuS arbeiten hier in arbeitsteiligen Gruppen, wobei sich jede Gruppe mit einem Akt beschäftigt (der Anfang ist bei allen drei Gruppen gleich). In einem nächsten Arbeitsschritt tauschen sich die unterschiedlichen Gruppen dann über die jeweiligen Texte aus.

→ 3 ABs

# Infotext: Die Drei-Akt-Struktur (Akt I)

Geschichten bestehen aus drei Teilen: Einleitung,
Hauptteil, Schluss. Doch man kann diese Teile noch
detaillierter betrachten. Zuerst einmal sind diese drei
Teile in einer Geschichte wie folgt verteilt (siehe Grafik
rechts). Die Teile nennt man auch "Akte" (das ist nicht
nur bei Theaterstücken so, sondern auch in Romanen).



Akt I: Einleitung

Akt II: Hauptteil

Akt III: Schluss

Der erste und der dritte Akt sind zusammen ungefähr so lang wie der zweite Akt.

Diese 3-Akt-Struktur ist schon sehr alt und steckt uns Menschen quasi in den Genen. Denn alle Geschichten, die wir aufnehmen (ob vorgelesen, selbst gelesen, als Comic, als Hörspiel, als Film, sogar als Serie) – überall ist die Handlung über die 3-Akt-Struktur konstruiert.

### **Akt 1: Das Kennenlernen**

Der erste Akt wird auch als "Exposition" bezeichnet. Hierin erfährt der Leser zunächst einmal drei Informationen:



1. Wer sind die Figuren? Die Heldin, der Schurke, vielleicht auch noch die Begleiter des/der Helden (z . B. Freunde, Tiere, ein sprechender Schrank usw.), all diese Figuren sollten im ersten Akt/der Exposition vorkommen.



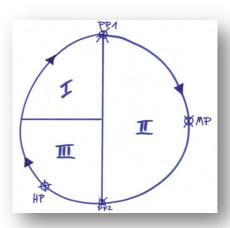
2. Was ist der Ort der Handlung? In einem Roman kann es mehrere
Handlungsorte geben, aber der erste, der vorkommt, hat meist etwas mit dem
Helden zu tun und zeigt ihn in seinem Alltag (also bevor er ins Abenteuer startet).

Hier fühlt sich der Held (der zu diesem Zeitpunkt eigentlich noch gar keiner ist) wohl, hier kennt er sich aus. Erst dann bricht Unerwartetes in seinem Alltag hinein und die Geschichte nimmt ihren Lauf.

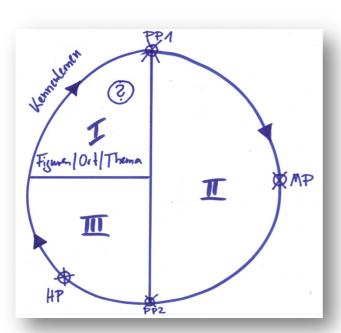
3. Worum geht es? Im ersten Akt wird auch immer das Thema und der zentrale Konflikt vorgestellt. Hat der Held Stress mit einer anderen Figur oder gar einer ganzen Gruppe? Droht eine Naturkatastrophe oder liegt der Konflikt eher im Inneren der Heldenfigur? Eng damit verbunden ist auch immer das Thema der Geschichte: Geht es um eine abenteuerliche Suche? Um Rache? Verfeindete Herrscherfamilien? Will die Heldin etwas erreichen? Ist es eine

Liebesgeschichte? Oder eine lustige Story, die in einer Schule angesiedelt ist, in der alle Lehrer Außerirdische sind?

Der erste Akt endet mit einer Überraschung. Diese Stelle nennen Autoren Plotpoint oder Wendepunkt. In der 3-Akt-Struktur gibt es 4 davon (→ Bild).



PP1 beendet den ersten Akt. An dieser Stelle der Handlung kann das z.B. eine schicksalshafte Wendung sein. Oftmals beschließt der Held hier, von zu Hause wegzugehen, seine gewohnte



Alltagsumgebung zu verlassen, Cape und Flammenschwert einpacken usw. Daher ist der Plotpoint 1 auch so Schwelle etwas wie die zum Abenteuer/zweiten Akt.

# Infotext: Die Drei-Akt-Struktur (Akt II)

Geschichten bestehen aus drei Teilen: Einleitung, Hauptteil, Schluss. Doch man kann diese Teile noch detaillierter betrachten. Zuerst einmal sind diese drei Teile in einer Geschichte wie folgt verteilt (siehe Grafik rechts). Die Teile nennt man auch "Akte" (das ist nicht nur bei

I

TIT

I

Theaterstücken so, sondern auch in Romanen).

Akt I: Einleitung

Akt II: Hauptteil

Akt III: Schluss

Der erste und der dritte Akt sind zusammen ungefähr so lang wie der zweite Akt.

Diese 3-Akt-Struktur ist schon sehr alt und steckt uns

Menschen quasi in den Genen. Denn alle Geschichten, die

wir aufnehmen (ob vorgelesen, selbst gelesen, als Comic, als Hörspiel, als Film, sogar als Serie) – überall ist die Handlung über die 3-Akt-Struktur konstruiert.

### **Akt II: Die Action**

Nach dem mitunter sehr informationsreichen ersten Akt geht es jetzt richtig los. Der Held und der Schurke prallen aufeinander (er darf schon vorher auftauchen, aber die erste große Konfrontation findet meist im zweiten Akt statt).

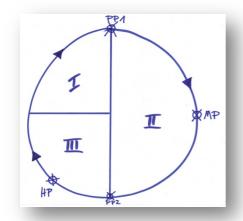


- 1. <u>Konfrontation:</u> Der Held und der Schurken fetzen sich: Meist will der Schurke das genaue Gegenteil von dem, was der Held will (und anders herum).
- 2. <u>Lernen:</u> Der Held erfährt und lernt viel Neues über die unbekannte abenteuerliche Welt und damit auch immer etwas über sich.
  - 3. <u>Prüfungen:</u> Von Kapitel zu Kapitel (oder Szene zu Szene) werden die Prüfungen/Tests/Konflikte härter. Doch der Held wächst an seinen Aufgaben (was auch heißt, dass er zwischendurch immer wieder auf die Nase fällt).



Beim sogenannten Midpoint (MP = Mittelpunkt) kommt es zum großen Knall. Hier geschieht im Verlauf der Geschichte etwas für Helden und Leser gleichermaßen Unerwartetes. Meist sieht es hier nicht gut für den Helden aus, meist triumphiert hier der Schurke. Und als der Held

am Boden liegt, verspürt er auch keine Lust mehr, sich weiter abzurackern. Je tiefer der Held

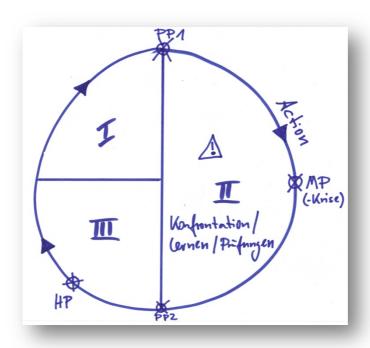


hier fällt, umso besser. Daher spricht man hier auch von der Midpoint-Krise.

Ein Held wird dann zum Helden, wenn er heldenhaft handelt, also vor allem menschlich handelt. Er macht Fehler, opfert sich dennoch für andere auf, muss sich stets mehr anstrengen als manch anderer, ihm erfährt Ungerechtes und ihm gelingt nicht alles. Der Held muss leiden, um zum Helden zu werden. Das müssen nicht immer Kämpfe mit Drachen sein. Für machen ist schon

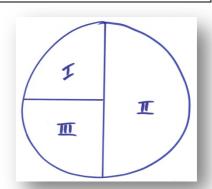
eine Englisch-Arbeit ein harter Kampf oder der Weg zur Schule, weil einem dort wieder der blöde Kerl begegnet, dem man noch die Mathehausaufgaben schuldet.

Am Ende von Akt II kommt noch einmal eine überraschende Wendung, der Plotpoint 2.



# Infotext: Die Drei-Akt-Struktur (Akt III)

Geschichten bestehen aus drei Teilen: Einleitung, Hauptteil, Schluss. Doch man kann diese Teile noch detaillierter betrachten. Zuerst einmal sind diese drei Teile in einer Geschichte wie folgt verteilt (siehe Grafik rechts). Die Teile nennt man auch "Akte" (das ist nicht nur bei Theaterstücken so, sondern auch in Romanen).



Akt I: Einleitung

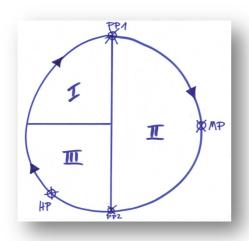
Akt II: Hauptteil

Akt III: Schluss

Der erste und der dritte Akt sind zusammen ungefähr so lang wie der zweite Akt.

Diese 3-Akt-Struktur ist schon sehr alt und steckt uns Menschen quasi in den Genen. Denn alle Geschichten, die wir aufnehmen (ob vorgelesen, selbst gelesen, als Comic, als Hörspiel, als Film, sogar als Serie) – überall ist die Handlung über die 3-Akt-Struktur konstruiert.

### Akt III: Die Auflösung



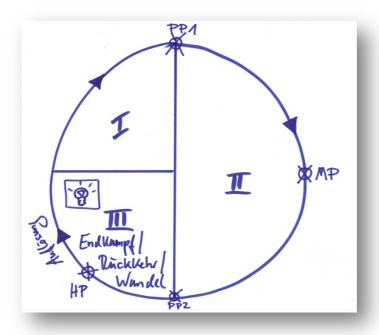
Wie schafft es der Held, dass er nach der verheerenden Niederlage im zweiten Akt noch mal aufsteht? Wie löst er all die Konflikte, dass der Schurke gerade einen Sieg errungen hat und er, der Held, nicht mehr an sich glaubt?

Das beantwortet Akt III. Hier endet alles. Alles was vorher in der Geschichte an Fragen aufgeworfen wurde, wird hier beantwortet: Was war in dem Kästchen auf der Fensterbank im ersten Akt? Schafft es

der Held, sich wieder mit seinem Freund zu vertragen oder sich mit seiner Liebe zu versöhnen? Erreicht er endlich den Planeten, nach dem er schon so lange sucht? Und was ist mit dem König der Zombies? Ist das jetzt sein Vater? Oder sein Ich aus der Zukunft?

Zwar ist Akt III ähnlich kurz wie Akt I, dennoch muss es in ihm noch mal knallen. Denn hier gibt es den wichtigsten Wendepunkt in der Geschichte: den Höhepunkt (HP). Das ist der Endkampf,

die große Schlacht, hier findet der Held den Schatz. Das muss keine Truhe mit Gold sein, das kann auch das Herz der Prinzessin (oder des hässlichen Monsters) sein. Oder der Held wird endlich zu dem, der er immer sein wollte. Vielleicht kehrt der Held sogar dorthin zurück, wo alles angefangen hat: <u>nach Hause</u>, in seinen Alltag. Aber er ist nun <u>jemand anderes</u>: Er ist gewachsen, durch das Abenteuer.



### 13. Die Stationen der Reise (Plakat erstellen)

→ Lehrerhinweis: Im Vorsatz des Buches befindet sich die Karte des Reisewegs (Hinflug) der McGuffins. Anhand der unten abgebildeten Blanko-Karte kann in Partnerarbeit das Leseverständnis überprüft/wiederholt werden.

Nachfolgend werden in arbeitsteiligen Gruppen Kurzbeschreibungen der einzelnen Reise-Stationen erarbeitet. Eine Online-Recherche, auch über GoogleMaps, kann weitere Daten ergeben. Die Ergebnisse der SuS sollen auf A4-Zetteln geschrieben werden, die dann auf einer großformatig kopierten Karte an der Klassenraumwand präsentiert werden.

### $\rightarrow$ 3x AB

# Die Stationen der Reise

# Aufgabenstellung:

- 1. Füllt (mit Bleistift) die untenstehende Karte aus, indem ihr jede Stecknadel mit dem entsprechenden Schauplatz benennt (nicht vorne im Buch nachschauen!).
- 2. Bildet sieben gleichstarke Gruppen. Sammelt Informationen zu eurem jeweiligen Schauplatz aus dem Roman und recherchiert weiteres Material online (z. B. via GoogleMaps).
- 3. Verfasst in der Gruppe einen kurzen Steckbrief zu eurem Schauplatz im Format DIN A4.



Name der Reis	sestation:	
	Beschreibung des Schauplatzes:	
Foto		
	Funktion im Roman:	
	I Multiput IIII Kaliidu.	
	Zusatzinfos:	
	Zugarzintos:	

### 14. Eine Rezension verfassen

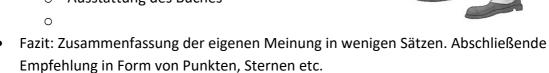
→ Lehrerhinweis: Für Autoren/Innen sind Rezensionen sehr wichtig, denn sie verschaffen den Büchern mediale Aufmerksamkeit. An Beispielrezensionen aus dem Internet (Amazon, Lovelybooks etc.) ermitteln SuS den typischen Aufbau einer Buch-Rezension, bevor sie mittels des untenstehenden Arbeitsblattes selbst eine Rezension verfassen.

 $\rightarrow$  AB

Aufgabenstellung: Verfasse eine Rezension zu "Family Quest — Das Amulett des Merlin" und poste sie online. Die untere Auflistung hilft beim Schreiben der Rezension.

### Bestandteile einer Buch-Rezension

- Überschrift (Meinung in einem Satz → muss Aufmerksamkeit erregen)
- Knappe Inhaltsangabe (keine Spoiler der Handlung -> soll aber neugierig auf den Roman machen)
- Buchdetails: Titel, Autor, Verlag, Erscheinungsjahr, Seitenanzahl (Aufzählung)
- Eigene Meinung, z. B. zu:
  - Buchcover
  - Klappentext
  - Handlung
  - o Figuren
  - o Orte
  - o Ideen
  - Schreibstil
  - Zielgruppe der Geschichte
  - Ausstattung des Buches



Wichtig:

- die eigene Meinung immer begründen
- der Schreibstil kann sowohl sachlich-neutral als auch witzig-emotional sein
- auch ein Nichtgefallen des Romans ist in Ordnung
- die Rezension sollte eine halbe A4-Seite nicht überschreiten



### 15. Weitere produktionsorientierte Unterrichtsideen zu einzelnen Kapiteln

- "Kein schwedisches Winterfest" (S. 50): Was ist ein Anagramm?
   Schülernamen umformen
- "Drachengeschichten" (S. 70): Die Erzählung des Wächterdrachen in eigenen Worten wiedergeben / als Comic zeichnen
- Grundriss des Herrenhauses zeichnen und die wichtigsten Ereignisse der Handlung zu den jeweiligen Räumen notieren
- Bezüge zur Artus-Saga herstellen (Sammlung und Klären der Begriffe: Excalibur, Artus, Merlin, Morgana, Lancelot, der Heilige Gral)
- Kapitel "Steht zusammen" (S. 226): Anhand der Textbeschreibung den Amulettkreis zeichnerisch erstellen/oder im Klassenraum mit SuS nachstellen

### **Feedback**

Der Autor von "Family Quest" (der zugleich Lehrer und Konstrukteur dieser Unterrichtsreihe ist) freut sich über Feedback und Kritik zu Materialien und Roman.

text@danielbleckmann.de

Instagram (daniel_bleckmann)