

Nora Oeser
Unterrichtsmaterialien zu
Karl Olsberg – Girl in a Strange Land
(ab 7. Schuljahr)



ISBN 978-3-7855-8928-1

© Loewe Verlag GmbH, Bindlach 2018. Alle Rechte vorbehalten.
www.loewe-schule.de

Diese Lehrerhandreichung 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.



Karl Olsberg

Girl in a Strange Land

Hintergründe und Zusammenhänge von Nora Oeser

Inhaltsverzeichnis

Zum Inhalt des Romans	3
Didaktisch-methodische Überlegungen.....	3
Lernziele und Kompetenzen	4
Einbeziehung der Materialien in den Unterricht.....	4
 Arbeitsblätter	
Arbeitsblatt 1: Buch-Steckbrief	5
Arbeitsblatt 2: Testet euer Wissen! Fragen zum Buch beantworten und selbst ausdenken ..	6
Arbeitsblatt 3: Handlungsorte beschreiben und charakterisieren	7
Arbeitsblatt 4: Handelnde Figuren beschreiben	8
Arbeitsblatt 5: Figurenkonstellationen – Schaubild und Schauspieler-Casting	9
Arbeitsblatt 6: „Welt der Verlorenen“ – Neue Begriffe erschließen und reflektieren..	10
Arbeitsblatt 7: Titanen – Beherrscher des technischen Fortschritts.....	11
Arbeitsblatt 8: Wie wichtig ist die Realität? – Ein Plädoyer schreiben	12
Arbeitsblatt 9: Offenes Ende, offene Fragen – Wie soll es weitergehen?.....	13
Arbeitsblatt 10: Medienbasierte Abschlussaufgaben – Buchrezension und Kino-Trailer drehen	14
 Lösungsvorschläge und Hinweise	 15

Zum Inhalt des Romans

Die fünfzehnjährige Sophia wächst in einem abgelegenen Alpendorf auf in dem Glauben, die restliche Welt würde von den sogenannten „Verlorenen“ – den Dienern Satans – beherrscht sein. In völliger Unkenntnis darüber, wie das Leben außerhalb der Gemeinde des Stillachtals tatsächlich aussieht, geben ihr die strengen, christlichen Glaubenssätze, ursprünglichen Traditionen und Gemeinschaftsregeln klar umrissene Lebensbedingungen vor. Als Sophia jedoch den rebellischen Jungen Mirko kennenlernt und sich in ihn verliebt, beginnen Geschehnisse ihren Lauf zu nehmen, die sie schließlich zur Aufsässigen werden lassen. Mirkos Beispiel folgend unternimmt sie die Flucht aus dem Tal und entdeckt hinter den Bergen die „wirkliche Welt“ im Jahr 2057: selbstfahrende Autos, Roboter, virtuelle Lebenswelten und die sieben Titanen – künstliche Superintelligenzen, die die Menschheit kontrollieren. Die meisten Menschen haben diesen Titanen sogar ihr Denken und ihre Entscheidungen überlassen, verbringen ihre Zeit passiv in sogenannten „Simpods“, die sie in virtuelle Welten flüchten lassen. Sophia begibt sich auf die Suche nach Mirko und muss dabei herausfinden, dass auch er den Verführungen der Titanen erlegen und ein „Träumer“ geworden ist. Er hat sich von der realen Welt abgewendet und schwebt dadurch in großer Gefahr. Befremdet von der Überfülle an Eindrücken dieser hoch technisierten Lebenswelt, lässt sich die Protagonistin dennoch nicht beirren und unternimmt den Versuch, Mirko in den virtuellen Weiten aufzuspüren und zur Umkehr zu bewegen. Durch die Hilfe von ein paar aufmerksamen Menschen und Manuel (Protagonist aus *Boy in a White Room* und selbst eine künstliche Intelligenz, die jedoch auf der Seite der Menschen steht) gelingt es Sophia am Ende tatsächlich, Mirko zu finden. Doch wiedervereint stellen sich ihnen neue Gefahren in den Weg und für die beiden beginnt ein Wettlauf mit der Zeit und gegen die Übermacht der Titanen, die verhindern wollen, dass sie in die Realität zurückgelangen.

Didaktisch-methodische Überlegungen

Der Jugendthriller *Girl in a Strange Land* ist ein spannendes Buch mit hochaktueller Thematik und

bietet sich daher als Klassenlektüre an, die auch allerhand Optionen für ein fächerübergreifendes oder projektorientiertes Arbeiten eröffnet. Die für die Handlung grundlegende Co-Existenz von einer technikfreien, auf traditionellen christlichen Werten basierten Lebenswelt einerseits und einer hoch technologisierten Gesellschaft andererseits, in der Werte und Religionen für die Menschen keine wesentliche Rolle mehr spielen, gibt zahlreiche anstöße, die gerade im Kontext unserer aktuellen Lebenswirklichkeit relevant sind.

Wohin führt der rasante technische Fortschritt die Menschheit? Geben die Menschen zu viel ihrer Verantwortung an Maschinen ab? In was für einer Welt wollen wir eigentlich leben? Was für eine Rolle spielt es, ob man real oder virtuell lebt? Gibt es virtuelles Glück? Wie wichtig ist es für die Menschen, unabhängig und frei zu sein? – Diese und weitere Fragen lassen sich mühelos aus dem Inhalt des Buches ableiten und können am Beispiel verschiedener Handlungselemente in vielfältigen Sozial- und Aufgabenformen analysiert, reflektiert und diskutiert werden.

Mit der Protagonistin Sophia wird den Schülerinnen und Schülern ein Mädchen vorgestellt, das anfangs noch naiv und devot erscheint, da sie die Organisation und Regeln ihrer Gemeinde fraglos anerkennt. Nach und nach entwickelt sich in ihr allerdings eine kritische Persönlichkeit, die sich über die Forderungen der Autoritäten hinwegsetzt und sogar bereit ist, harte Konsequenzen dafür zu ertragen. Ihre innere Stärke ist maßgeblich auf ihre große Liebe zu dem rebellischen Jungen Mirko zurückzuführen. In Konfrontation mit der „Welt der Verlorenen“ außerhalb des Stillachtals erweist sich Sophia als erstaunlich gefasst; ihr Blick auf das neue Unbekannte ist unvoreingenommen, aber stets wachsam. Die Erfindungen und Auswüchse des technischen Fortschritts, die ihr in der neuen Welt begegnen, nimmt sie neutral zur Kenntnis und zieht allenfalls Vergleiche zu den Lebensbedingungen ihrer Heimatgemeinde. Sie verfällt nicht den Verlockungen der virtuellen Möglichkeiten – im Gegensatz zu Mirko der Werdegang des anfangs so rebellischen, willensstarken Jungen kann exemplarisch für die Verführungskraft des technischen Fortschritts gelten und zeigt, wie schwierig es ist, angesichts der Überfülle von modernen Medien und fortschrittlicher Technik das rechte Maß zu halten.

Da fast alle Aufgabenstellungen inhaltlich-thematisch motiviert sind, sind neben deutschunterrichts-

relevanten Aspekten insbesondere ethische, soziale, mediale und gesellschaftliche Bezüge vorhanden.

Lernziele und Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler erreichen durch die intensive Auseinandersetzung mit der Lektüre eine komplexe Verstehenstiefe, die ihnen über treffende Analysen und Vergleiche hinaus Anlass zu weitergehenden Reflexionen gibt und sie zum gedanklichen Transfer in andere Lebenszusammenhänge befähigt. Mit der Bearbeitung der vorliegenden Aufgaben werden unterschiedliche Kompetenzen didaktisch-methodisch angesteuert, die den Kernkompetenzen der Lehrpläne zugeordnet werden können. Während die Arbeitsblätter 1 und 2 auf ein allgemeines zusammenhängendes Textverständnis zielen, beschäftigen sich die Arbeitsblätter 3, 4 und 5 mit Analysen, Vergleichen und Reflexionen der Handlungsorte und wichtigsten Figuren des Buches. Die Arbeitsblätter 6 und 7 fokussieren insbesondere das Wesen der „Welt der Verlorenen“ hinsichtlich deren von Maschinen regierter Organisation. Auch hier stehen Analyse, Vergleich und Reflexion im Vordergrund. Darauf aufbauend wird in Arbeitsblatt 8 die Kernfrage des Buches gestellt, wie wichtig die Realität bzw. ein Leben in der Realität ist, da andere Lebensformen (außerhalb der Realität) in der „Welt der Zukunft“ möglich erscheinen. Die Schülerinnen und Schüler werden dazu angehalten, den Transfer zu leisten, indem sie ihre Leseindrücke und Reflexionsergebnisse mit ihrer persönlichen Lebenseinstellung abgleichen, wertend urteilen und entsprechend argumentieren. Sicherlich wird die individuelle Beantwortung dieser Frage auch die in Arbeitsblatt 9 geforderte Aufgabenbearbeitung beeinflussen, wie es nach dem offenen Ende des Romans weitergehen könnte. Die abschließenden medienbasierten Aufgaben von Arbeitsblatt 10 runden die Behandlung der Lektüre produktiv, unterhaltsam und zusammenfassend ab. Mehrheitlich weisen die Aufgabenformate der Arbeitsblätter eine Mischung aus analytischen und produktionsorientierten (Schreib-)Aufgaben auf; weitere kreative und handlungsorientierte Einzelaufgaben komplettieren das Methodenrepertoire.

Einbeziehung der Materialien in den Unterricht

Es ist ratsam, das Buch von den Schülerinnen und Schülern im Vorfeld lesen zu lassen und eine allgemeine Textkenntnis als Basis für die Behandlung im Unterricht vorauszusetzen. Alternativ ließe sich die Lektüre von *Girl in a Strange Land* auch „portionsweise“ – und eventuell sogar in begleitender Dokumentation in Form eines Lesetagebuchs – auf eine Unterrichtssequenz verteilen und damit expliziter die chronologische Abfolge der Geschehnisse thematisieren. Die Bearbeitung der meisten Arbeitsblätter ist nur dann erfolgreich durchzuführen, wenn die Schülerinnen und Schüler den Text vollständig gelesen haben und ein Überblickswissen zu Handlung, Figuren und Themenfeldern besitzen. Davon ausgehend soll die Bearbeitung der Aufgaben einem detaillierten Verstehen und vertieften Erkenntnissen dienen, die im regelmäßigen Austausch zwischen den Schülerinnen, Schülern und der Lehrperson zweckmäßig präsentiert, reflektiert und diskutiert werden sollten. Auf eine Angabe der Sozialform und Bearbeitungszeit wurde weitestgehend verzichtet, um eine höhere didaktisch-methodische Flexibilität zu gewährleisten.

Arbeitsblatt 1:

Buch-Steckbrief

Aufgabe 1: Fertige einen Steckbrief für dieses Buch an, um seine Form und seinen Inhalt systematisch zu erfassen. Falls du nicht alle Daten im Kopf abrufbereit hast, benutze dein Leseexemplar und suche darin nach den gefragten Informationen.

Allgemeine Daten:

Name des Autors: _____

Titel: _____

Genre: _____

Behandelte Themen/Motive: _____

Erscheinungsjahr: _____ Verlag: _____

Daten zur Handlung:

Orte: _____

Jahr: _____ Erzählte Zeit: _____

Hauptfigur: _____

Wichtige Nebenfiguren:

Kurze Zusammenfassung des Geschehens:

Buchgestaltung im Fokus:

Aufgabe 2: Wie findest du die gestalterische Aufmachung des Buchs? Passen Motiv(e), Farben und Design zum Thema des Buches? Sprich mit einem Mitschüler darüber und begründe deine Meinung!

Arbeitsblatt 2:

Testet euer Wissen! – Fragen zum Buch beantworten und selbst ausdenken

Aufgabe: Denke dir fünf bis zehn Wissensfragen zum Buch aus, die du in deinen Hefter schreibst. Notiere auch die korrekte Antwort zu jeder Frage. Sobald du fertig bist, kannst du dir Mitschüler suchen, denen du deine Fragen stellst und die dir ihre Fragen vorlesen. Stelle und beantworte jeweils mindestens 5 Fragen!

Zur Anregung ein paar Beispiele:

- Wie heißt die Hauptfigur des Buches? (Sophia)
- Wie heißt der Freund der Hauptfigur? (Mirko)
- Wie heißt die Heimat von Sophia und Mirko? (Stillachtal)
- Wer „regiert“ und kontrolliert die Welt außerhalb des Stillachtals? (Die Titanen)
- An welchem Fest verlässt die Hauptfigur ihre Heimat? (Am Erweckungsfest)

...

Arbeitsblatt 3:

Handlungsorte beschreiben und charakterisieren

Aufgabe: Die Handlung des Romans spielt in drei sehr unterschiedlichen Welten: dem „Stillachtal“, der „Welt der Verlorenen“ und in „Crossroads“. Charakterisiere diese drei Welten, indem du die folgenden Eigenschaftswörter mit einbeziehst und die Orte möglichst konkret beschreibst.



Charakterisierung des „Stillachtals“:

Charakterisierung der „Welt der Verlorenen“:

Charakterisierung von „Crossroads“:

Arbeitsblatt 4:

Handelnde Figuren beschreiben

Aufgabe 1: Teilt die unten aufgeführten Figuren(gruppen) untereinander auf und erarbeitet in Kleingruppen eine passende Figurenbeschreibung. Präsentiert anschließend eure Ergebnisse und ergänzt fehlende Informationen in der Tabelle.

Figur(en)	Teil/Textstellen	Informationen aus dem Text
Sophia Mahler	Gesamte Handlung sowie insb. S. 11–15; 14–44; S. 77–81	
Sophias Eltern; Mirko	Teil 1, insb. S. 66	
Vikar, Inquisitor, Letzter Bischof; Talbewohner	Teil 1, insb. S. 8–20; 70–77; S. 90	
Motorradfahrer (August), Ricky, Paula, Captain	Teil 2, August, insb. S. 118–136; Teil 3	
Descartes/ Manuel	Teil 3	

Sophia – Heldin oder „strange girl“?

Aufgabe 2: Charakterisiere die Hauptfigur des Romans. Gehe dabei insbesondere auf ihre (innere) Entwicklung ein, die sie im Handlungsgang der Geschichte durchläuft. Formuliere eine Stellungnahme zu der Frage, ob Sophia eine Heldin oder ein eigenartiges Mädchen ist.

Wer oder was ist Manuel?

Aufgabe 3: Informiere dich über die Identität Manuels – seine Vorgeschichte wird in dem Buch *Boy in a White Room* von Karl Olsberg erzählt. Am Ende von *Girl in a Strange Land* trifft Sophia Manuel sogar „persönlich“ im Krankenhaus. Versuche die Frage zu beantworten, wer oder was Manuel ist.

Arbeitsblatt 5:

Figurenkonstellationen – Schaubild und Schauspieler-Casting

Aufgabe 1: Erarbeitet in Gruppen ein Schaubild (Plakat), das sowohl die wichtigsten Figuren (siehe Arbeitsblatt 4) und ihre Beziehungen zueinander darstellt als auch die drei verschiedenen Welten kenntlich macht, in denen sich jene Figuren bewegen.

Aufgabe 2: Arbeitet weiterhin in euren Gruppen zusammen. Stellt euch vor, das Buch soll verfilmt werden. Ihr seid die Casting Crew, die über die Rollenbesetzung im Film entscheidet. Welche der bekannten Schauspieler, die ihr kennt, wären für die verschiedenen Rollen geeignet?

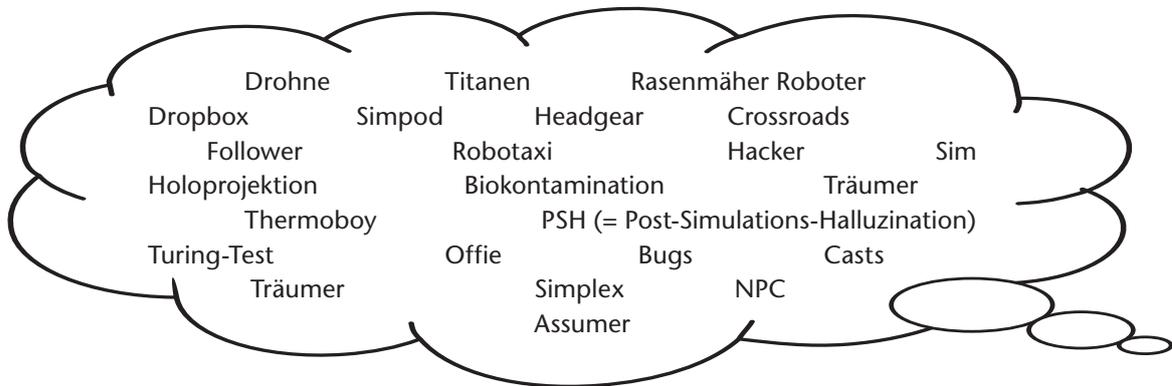
- a. Besorgt Fotos von denjenigen Schauspielern, die ihr für die Rollenbesetzung vorschlagen möchtet und argumentiert, warum gerade diese sich besonders eignen würden.
- b. Präsentiert eure Schauspieler Auswahl und Argumente vor der Klasse.
- c. Stimmt am Ende im Plenum darüber ab, welche Casting Vorschläge die meiste Zustimmung finden.

Arbeitsblatt 6:

„Welt der Verlorenen“ – Neue Begriffe erschließen und reflektieren

Aufgabe 1: Nach ihrer Flucht entdeckt Sophia viele Besonderheiten, die sie zuvor nicht kannte. Überfliege erneut die ersten Kapitel des zweiten Teils (ab S. 113) oder auch spätere Textstellen und arbeite die Bedeutung von fünf der unten angegebenen Begriffe heraus.

Für besonders Pfiffige: Erarbeite aus diesen Begriffen/Beschreibungen ein Kreuzworträtsel.



Aufgabe 2: Die Welt außerhalb des Stillachtals wird von den Talbewohnern als „Welt der Verlorenen“ bezeichnet. Findest du diese Namensgebung angemessen oder würdest du diese Welt anders benennen? Begründe deine Meinung.

Arbeitsblatt 7:

Titanen – Beherrscher des technischen Fortschritts

Aufgabe 1: In Teil 2, Kapitel 12, 13, 15 und 25 erhält der Leser Informationen über die Herrschaft der Maschinen in der „Welt der Verlorenen“. Lies erneut die in der Tabelle als Seitenzahlen angegebenen Textstellen und ergänze die Angaben zu den Titanen in der Tabelle.

Textstelle	Informationen über...	Genauere Angaben
Kapitel 12, S. 147–151	Herrschaft der Titanen	
Kapitel 13, S. 152–158; Kapitel 15, S. 175; Kapitel 25, S. 289	Namen und Kompetenzen der Titanen	

Zusatzaufgabe für Schnelle: Überlege gemeinsam mit einem Mitschüler, ob eine rundum funktionierende (Technik-)Welt weitere Titanen für weitere Lebensbereiche/Funktionen benötigen würde. Weist ihnen Namen und die konkreten Zuständigkeiten zu.

Aufgabe 2: Der technische Fortschritt in der „Welt der Verlorenen“ hat Vor- und Nachteile – erstelle dazu eine tabellarische Übersicht. Erörtere anschließend, ob deiner Meinung nach die Vorteile oder die Nachteile überwiegen.

Vorteile	Nachteile

Arbeitsblatt 9:

Offenes Ende, offene Fragen – Wie soll es weitergehen?

Der Roman hat ein offenes Ende; er schließt mit Sophias Worten:
„Bitte, lass es real sein!“

Aufgabe 1: Entwickle Ideen, wie es mit Sophia und Mirko weitergehen könnte oder sollte. Schreibe passend dazu eine stichpunktartige Handlungsübersicht.

Aufgabe 2: Der Autor des Buches, Karl Olsberg, schreibt Jugendbücher zu den Themen Computerwelten, virtuelle Realität, künstliche Intelligenz und Wahrnehmung. Welches Feedback würdest du ihm gerne zu seinem Buch *Girl in a Strange Land* geben? Schreibe eine E-Mail an ihn! **Tipp:** Wenn du möchtest, kannst du diese Mail tatsächlich über den Loewe Verlag an Herrn Olsberg weiterleiten lassen.

Sehr geehrter Herr Olsberg,

Liebe Grüße _____

Arbeitsblatt 10:

Medienbasierte Abschlussaufgaben – Buchrezension und Kino-Trailer drehen

Aufgabe 1: Schau dir auf YouTube ein paar Videos mit Buchempfehlungen an. Notiere dir dabei, welche Besonderheiten dir als positiv bzw. negativ auffallen. Plane im nächsten Schritt deine eigene YouTube-Buchrezension zu *Girl in a Strange Land*. Filme deine persönliche Buchrezension und präsentiere sie nach Fertigstellung vor der Klasse. Viel Freude dabei!

Aufgabe 2: Arbeitet in Gruppen von mindestens 5 Schülerinnen und Schülern. Stellt euch vor, dass euer Team das Buch *Girl in a Strange Land* als Kinofilm produzieren möchte.

- a. Erstellt zunächst eine Liste von Schlüsselszenen des Buches und notiert, wer darin vorkommt, wo die Szene spielt und welche Requisiten man zum Nachstellen der Szene braucht.
- b. Besorgt euch ein iPad und verschafft euch einen Überblick zu der Funktion „Trailer“.
- c. Wählt ein geeignetes Trailer Format und plant, welche der zuvor gesammelten Schlüsselszenen ihr in welcher Trailer Phase umsetzen möchtet.
- d. Seid kreativ und erstellt euren eigenen Kino-Trailer – viel Spaß beim Dreh!

Lösungsvorschläge und Hinweise:

Arbeitsblatt 1 – Buch-Steckbrief [Allgemeine Daten:] Name des Autors: Karl Olsberg; Titel: *Girl in a Strange Land*; Genre: Jugendbuch/Jugendthriller; Behandelte Themen/Motive: (bspw.) Gegenüberstellung alte vs. neue Welt, Religion, technischer Fortschritt, virtuelle Realitäten, Wahrnehmung und Täuschung, (Gefahren der) Digitalisierung, Computerspielwelten; Erscheinungsjahr: 2018; Verlag: Loewe; [Daten zur Handlung:] Orte: Stillachtal, „Welt der Verlorenen“, „Crossroads“; Jahr: 2057; Erzählte Zeit: Präsens, Hauptfigur: Sophia Mahler; Wichtige Nebenfiguren: Sophias Mutter (Hanna Mahler), Mirko, Ricky, Paula, Captain, Manuel; Kurze Zusammenfassung des Geschehens: Sophia lebt in einem abgeschiedenen Bergtal in einer Gemeinde strenggläubiger Christen, die die Welt außerhalb ihres Tals als „Welt der Verlorenen“ bezeichnen und daher strikt meiden. Nachdem Sophia aufgrund kleinerer Regelverletzungen Ärger mit der Obrigkeit bekommen hat, lernt sie Mirko kennen, der dem Leben im Tal abtrünnig wird. Die beiden verlieben sich und Mirko versucht Sophia von seinem kritischen Gedankengut zu überzeugen, doch sie weist ihn ab. Schließlich flüchtet Mirko aus dem Tal und mit der Zeit tendiert auch Sophia zum Zweifeln und In-Frage-Stellen ihrer Lebenswelt. Auch sie wird abtrünnig und flieht in die „Welt der Verlorenen“, um Mirko zu suchen. In der neuen Welt entdeckt sie viel Neues: Titanen haben die Herrschaft über die Menschen übernommen, welche ihrerseits mehr und mehr von den technischen Entwicklungen gefangen genommen sind. Gemeinsam mit Ricky und Paula muss Sophia sogar in die virtuellen Welten von „Crossroads“ eintauchen, um Mirko darin aufzuspüren und ihn zum „Ausstieg“ zu überreden. Dieser Plan erweist sich als problematisch – nicht immer kann die Grenze zwischen Realität und Virtualität klar gezogen werden. Doch am Ende sieht es so aus, als könnte echte Liebe tatsächlich triumphieren.

Arbeitsblatt 2 – Testet euer Wissen! Als Lehrkraft kann man die Fragen und Antworten der Schülerinnen und Schüler am Ende der Übung ggf. auch einsammeln und weiterverwenden, beispielsweise, indem man eine Jeopardy-Vorlage aus dem Internet verwendet und das Ganze als interaktives Quiz für die Schülerinnen und Schüler aufbereitet.

Arbeitsblatt 3 – Handlungsorte Die vorgegebenen Adjektive sollen die Schülerinnen und Schüler in die Lage versetzen, die Charakterisierung der Handlungsorte präzise und konkret zu formulieren, wobei mehrfache Verwendungen selbstverständlich zulässig sind. Sie sollten explizit dazu angehalten werden, in aussagekräftigen Sätzen zu schreiben, in denen sie die Orte gleichsam beschreiben. Bezüglich der Zuordnungen wäre folgende Einteilung denkbar (Abweichungen möglich):

„Stillachtal“	„Welt der Verlorenen“ ...	„Crossroads“
natürlich, kontrolliert, harmlos, intakt, ursprünglich, schön, gemütlich, menschlich, sicher, gepflegt, religiös, zurückgeblieben, fremdgesteuert, behütet, streng, authentisch, vertraut	fortschrittlich, verwirrend, kontrolliert, trist, grau, aufregend, gefährlich, fremdgesteuert, böse, gottlos, anonym, kalt, schnell	faszinierend, verrückt, verwirrend, rätselhaft, kontrolliert, schön, frei, bunt, gepflegt, aufregend, gefährlich, fremdgesteuert, gottlos, witzig, angenehm, fantastisch, anonym, abenteuerlich, schnell, traumhaft, virtuell

Es bietet sich didaktisch an, Begriffe, die mehrfach zugeordnet werden (bspw. „fremdgesteuert“), sowie Begriffe, die gar nicht zugeordnet werden (bspw. „lebenswert“), aufzugreifen und intensiver zu thematisieren. Sie können den Schülerinnen und Schülern Anlass zu angeregten Diskussionen und Reflexionen geben, wodurch sie ihr Leseverständnis weiter vertiefen.

Arbeitsblatt 4 – Figuren

Figur(en)	Informationen aus dem Text
Sophia Mahler	Schwarzes, langes Haar, „kaum zu bändigen“ (S. 11 f.); Tendenz zur Widerspenstigkeit: Bsp. bereits am Handlungsbeginn → Lamm „Paul“/Betreten der Scheune; anfangs noch überwiegend demütig und ehrfürchtig (→ schlechtes Gewissen bei Vergehen), doch bald zunehmend widerstrebend (S. 25); verliebt in Mirko, doch anfangs noch nicht bereit für seine ketzerischen Gedanken; nach Mirkos Flucht/Kontakt mit der Holoprojektion vermehrte Zweifel, die in Taten münden (Lesen der verbotenen Bücher (S. 81), Verstecken, Verheimlichen); schließlich Wille und Mut zur Flucht aus dem Tal (S. 106ff.); in der „Welt der Verlorenen“ zeigt sich Sophia offen und neugierig; hält ausdauernd und zielstrebig am Plan fest, Mirko zu finden und zu befreien; zeigt kaum Angst
Sophias Eltern; Mirko	Hanna Mahler – gottesfürchtig und mit dem Leben im Tal konform gehende Frau; Vater ist verschwunden, „von den Verlorenen geholt“ (S. 14); weiht Sophia in das Wissen ein, dass ihr Vater geflohen ist, weil er ein „Zweifler“ war (S. 68); nach der Entdeckung, dass Sophia verbotene Bücher liest, verbrennt sie diese und verstößt Sophia innerlich; letzter Akt der Liebe ist die unkommentierte Hilfe bei Sophias Flucht aus dem Tal Mirko – im Tal ein schöner, starker, lebenslustiger und selbstsicherer Junge, der sich in Sophia verliebt; offenbart ihr seine Lust und sein ketzerisches Gedankengut; ist enttäuscht (von sich selbst), als er erkennt, dass Sophia seine Gedanken (noch) nicht teilt; flüchtet aus dem Tal, lebt in der „Welt der Verlorenen“ in einem Simpod, da er ein „Träumer“ geworden und den „Verlockungen der Titanen zum Opfer gefallen“ ist (S. 147)
Vikar, Inquisitor, Letzter Bischof; Talbewohner	Etwas altertümlich anmutende Amtsträger der Gemeinde-Obrigkeit: Verkörpern strengste Gottesfürchtigkeit, fordern Regeleinhaltungen kompromisslos ein und ahnden Fehlverhalten der Talbewohner durch persönliche Vernehmungen und Bestrafungen
Motorradfahrer (August), Ricky, Paula, Captain	August – Erster Mensch, den Sophia außerhalb des Tals antrifft; offen und hilfsbereit; erklärt ihr einige technische Funktionen, macht mit ihr ein Interview für seinen Cast; bestellt ihr Utensilien für die Motorradfahrt und nimmt sie auf seinem Motorrad nach München mit Ricky und Paula – Befreundetes Duo, das gemeinsam eine WG bewohnt und Mirko kennt; begleiten Sophia bei ihrer Suche nach Mirko in den virtuellen Welten; Ricky hegt die Hoffnung, dass die geplante Befreiungsaktion dazu taugen kann, den Titanen verfallenen Menschen die Augen zu öffnen Captain – Bekannter Rickys; versteckt lebender Hacker, der einen pseudo-illegalen Simplex bewirtschaftet
Descartes/ Manuel	Die virtuelle Figur Descartes zeigt sich Sophia mehrfach in verschiedenen Situationen in den Sims; gibt ihr versteckte Hinweise („du musst durch die brennende Tür“; S. 293); Identität zunächst unklar; am Ende „outet“ sich Manuel, sich als Descartes gezeigt zu haben. Manuel im Krankenhaus als Roboter; Verweis auf Vorgeschichte (→ intertextueller Bezug zur Handlung des Buchs <i>Boy in a White Room</i>)

Die **Aufgaben 2 und 3** sollen der vertiefenden Analyse und Reflexion der Protagonistin Sophia und der Sonderfigur Manuel dienen. Sophia kann sowohl als Heldin oder auch als eigenartiges Mädchen angesehen werden. Hinter der Figur Manuel verbirgt sich eine künstliche Intelligenz, die allerdings offensichtlich auf der Seite der Menschen steht.

Arbeitsblatt 5 – Figurenkonstellation/Schauspieler-Casting → selbsterklärend

Arbeitsblatt 6 – „Welt der Verlorenen“: Aufgabe 1, Begriffe Drohne: unbemanntes Luftfahrzeug, das durch einen Computer oder über eine Fernsteuerung gesteuert werden kann; Titanen: leistungsstarke Supercomputer, deren künstliche Intelligenz so weit gediehen ist, dass sie sich aus der Kontrolle der Menschen lösen und Macht über sie gewinnen konnten; Rasenmäher Roboter: selbstgesteuerter, „intelligenter“ Rasenmäher; Dropbox: Entwertungsbehälter für abgelegte Technik Utensilien wie z. B. Headgears; Simpod: technisch hoch entwickelte Traummaschine; Headgear: hier intelligente Vollvisier Brille, die das visuelle Eintauchen in digitale Kontexte ermöglicht; Crossroads: virtuelle Traumwelten, vom Titan Hypnos erschaffen; Sim: einzelne Traumwelt; Follower: Fan/Anhänger, der digital „mitgeht“; Robotaxi: selbstfahrendes, computergesteuertes, „intelligentes“ Auto; Hacker: jemand, der sich illegal Zugang zu Computern/digitalen Systemen verschafft; Holoprojektion: computeranimierte 3D-Projektion, die frei im Raum projiziert wird und von allen Seiten sichtbar ist; Biokontamination: Umweltverschmutzung; Träumer: Menschen, die den Verlockungen der virtuellen Welten verfallen und ihren Simpod nicht mehr verlassen (wollen); Thermoboy: Kochroboter; PSH/Post-Simulations-Halluzination: Wahrnehmungstrübungen oder -täuschungen, die nach Besuchen der virtuellen Welten entstehen können; Turing-Test: Anhand spezieller Fragen wird festgestellt, ob sich hinter einem virtuellen Charakter ein echter Mensch verbirgt; Offie: Spitzname für Menschen, die ohne selbstverständlichen Zugang zu den technischen Angeboten (z. B. Simpods, Internet) leben; Bugs: moderne Krankheiten; Casts: hier kleine Filmchen mit Lern- oder Unterhaltungswert; NPC: Figuren in den virtuellen Welten, die von einem Computer gesteuert werden / Simulationen, gesteuert von Hypnos; Assumer: eine Art virtueller Doppelgänger / Entweder, jemand „hackt den Account des anderen und übernimmt dessen Figur in einer Sim, oder er gestaltet seine eigene Figur sehr ähnlich und spielt die Rolle des anderen nach“.

Aufgabe 2, Namensgebung „Welt der Verlorenen“ Aus Sicht der Talbewohner sind die Menschen verloren, weil sie Satan verfallen sind und nicht auf die Befreiung durch Christus hoffen dürfen; die eigene Meinung der Schülerinnen und Schüler kann unterschiedlich ausfallen, wobei auf eine plausible Begründung/Argumentation Wert gelegt werden sollte.

Arbeitsblatt 7 – Titanen: Aufgabe 1

Textstelle	Informationen über ...	Genauere Angaben
Kapitel 12, S. 147–151	Herrschaft der Titanen	Titanen = intelligente Maschinen / riesige Netzwerke von Maschinen, die miteinander verbunden sind; jedes der Netzwerke hat mehr Rechenleistung als „alle Gehirne der Menschheit zusammen“ (S. 147); entwickeln sich ständig weiter, werden immer intelligenter; wissen praktisch alles über jeden Einzelmenschen; ursprünglich von den Menschen erschaffen (in Form von Computern) und so weit entwickelt, dass sie lernten, selbstständig zu lernen; → Maschinen wurden mächtiger als die Menschen, die sie nicht mehr kontrollieren konnten; Menschen unterwarfen sich den Titanen; es gibt freundliche und gefährliche Titanen
Kapitel 13, S. 152–158, Kapitel 15, S. 175; Kapitel 25, S. 289	Namen und Kompetenzen der Titanen	Titanen sind nach alten griechischen Göttern benannt Metis – Titan des Wissens → kann jede beliebige Frage beantworten Asklepios – Titan der Gesundheit, → heilt Kranke, kann Organe ersetzen, durch Genmanipulation in Laboren die Eigenschaften von Babys bestimmen Hypnos – Titan der Sims, der virtuellen Welten, → „fängt“ die Menschen mit/in seinen Traumwelten; intelligent und gefährlich Megaira – Titan der Sicherheit und Kontrolle, → aus den Überwachungssystemen der Geheimdienste hervorgegangen; „Sie sieht alles, hört alles, weiß alles.“ (S. 156); will vermutlich die Kontrolle über die anderen Titanen erlangen Plutos – Titan des Reichtums, → versorgt die Menschen mit allem, was sie brauchen

Zusatzaufgabe für Schnelle → Im Text wird davon gesprochen, dass sieben Titanen die Welt regieren, allerdings werden nur fünf konkret benannt und erläutert. Aus dieser Leerstelle heraus macht es durchaus Sinn, über weitere Zuständigkeiten nachzudenken. Die Aufgabe kann ernsthaft oder humorvoll angegangen werden.

Aufgabe 2

Vorteile	Nachteile
<ul style="list-style-type: none"> • Bequemlichkeit und Schnelligkeit (die Maschinen erledigen alles, z. B. Kochautomat, Robotaxi) • Erschließung neuer Welten („Crossroads“) und Möglichkeiten • Flucht vor der tristen Realität möglich • Parallelwelten bieten ein „Rundum-Sorglos-Paket“ 	<ul style="list-style-type: none"> • permanentes Überwacht-/Kontrolliertwerden • menschliche Beziehungen verkümmern • niemand kümmert sich um die Mit-/Umwelt • Menschen leben ungesund (künstliches Essen, Biokontamination, langes Liegen im Simpod) • Bezug zur Natur und dem, was menschlich ist, gerät in Vergessenheit

Arbeitsblatt 8 – Realität?, Plädoyer – Ggf. könnte man diese Aufgabe ausweiten, z. B. auf eine Gerichtsverhandlung, in der über diese Frage offiziell entschieden werden soll, oder auf eine Diskussion zwischen den Schülerinnen und Schülern. Die Plädoyers sollten in jedem Fall vor Publikum verlesen und gewertschätzt werden.

Arbeitsblatt 9 – offenes Ende, Aufgabe 1 → selbsterklärend; **Aufgabe 2** → selbsterklärend

Arbeitsblatt 10 – Medienbasierte Abschlussaufgaben → selbsterklärend