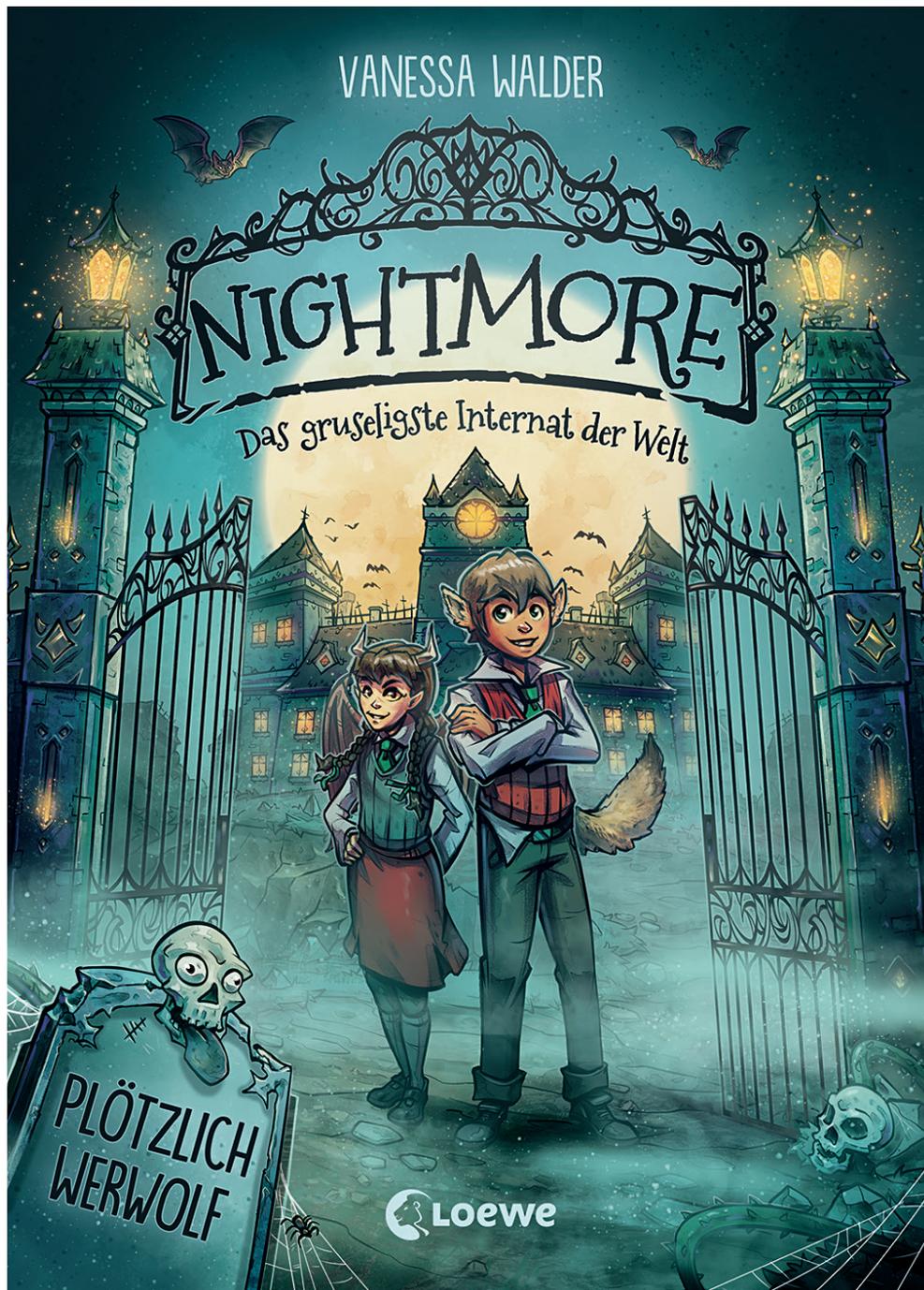


Renate Maria Zerbe

Unterrichtsmaterialien zu
Nightmore – Das gruseligste Internat der Welt
(Band 1) – Plötzlich Werwolf
(2.–5. Schuljahr)



ISBN 978-3-7432-1956-4

© Loewe Verlag GmbH, Bindlach 2025. 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.



Nightmore – Das gruseligste Internat der Welt (Band 1) – Plötzlich Werwolf

Hintergründe und Zusammenhänge von Renate Maria Zerbe

Inhaltsverzeichnis

Zum Inhalt	3
Der Roman	3
Didaktisch-methodische Überlegungen.....	4
Kompetenzbereiche.....	5
Ideen.....	5
Arbeitsblatt 1: Nightmore.....	6
Arbeitsblatt 2: Fynn	8
Arbeitsblatt 3: Sinista	9
Arbeitsblatt 4: Freunde	11
Arbeitsblatt 5: Familie	12
Arbeitsblatt 6: Schottland.....	13
Arbeitsblatt 7: Flucht	15
Arbeitsblatt 8: Die Schulleiterin	17
Arbeitsblatt 9: Lehrer des Internats	18
Arbeitsblatt 10: Darkmoor	20
Arbeitsblatt 11: Nocties	22
Arbeitsblatt 12: Beithir	25
Arbeitsblatt 13: Besuch in Ravenbrook	26
Arbeitsblatt 14: Blutball-Match	27
Arbeitsblatt 15: Heimweh	29
Arbeitsblatt 16: Meine Buchrezension	30
Lösungsvorschläge	31
Weiterführende Links	33

Zum Inhalt

Nightmore ist der erste Band einer neuen Kinderbuchreihe von der Autorin Vanessa Walder und dem Illustrator Philipp Ach. Es ist der Auftakt einer Reihe, in der Werwolf Fynn und Dämonin Sinista im Vordergrund stehen.

Die beiden gehen auf das Nightmore Internat, eine Schule für gruselige Wesen, wie man sie an Halloween überall auf den Straßen sieht bzw. aus Gruselfilmen kennt. Fynn Fraser ist eigentlich ein ganz gewöhnlicher Junge von nebenan, bis er eines Tages bei einem Campingausflug von einem Hund gebissen wird. An Vollmond zeigt sich das Ausmaß des Bisses, und so wird Fynn von seinen Eltern auf ein Internat geschickt, das inmitten nebliger Moore liegt.

Auf der Nightmore-Academy ist alles anders. Nicht nur die Lage neben einem Friedhof ist gewöhnungsbedürftig, sondern auch der Unterricht mit seinen unterschiedlichen Fächern sowie den seltsamen Lehrern. Tarnen, Verstecken, Täuschung und Lügen stehen im Fokus des Unterrichts.

Doch für Fynn steht fest, er will unbedingt nach Hause zu seinen Eltern, Freunden und auch zurück zur alten Schule.

So flieht er eines nachts aus der Schule, wird aber auf seiner Flucht von der Direktorin der Schule, Nocturnia Nox, erwischt. So geht es wieder zurück ins Internat, und am nächsten Abend muss er zur Direktorin ins Büro, um seine Strafe zu erfahren. Dabei begegnet er zum ersten Mal Sinista Dämonia, einer Dämonin mit einem außergewöhnlichen Aussehen: sie besitzt zwei Hörner, lange Krallen an den Fingern, Augen mit einem schwarzen Schlitz, dünne, ledrige Flügel und eine gespaltene Zunge. Zudem ist sie schon recht alt, was man ihr jedoch nicht ansieht.

Auch Sinista wartet vor dem Büro der Direktorin, um ihre Strafe zu erhalten, da sie gegen eine Schulregel verstoßen hat. Das Mädchen ist sehr frech, selbstbewusst und schon des Öfteren geflohen oder der Schule verwiesen worden.

Sinista bietet Fynn an, ihm dabei zu helfen, von der Schule zu fliegen, was sie im Gegenzug bekommt, verrät sie nicht. Dennoch besiegeln Fynn und Sinista ihren Pakt, und zwar mit Spucke.

Im Büro macht Nocturnia Nox Fynn darauf aufmerksam, welche Regeln zu beachten sind, und gibt ihm als Strafe den Auftrag, auch Beithirs Höhle auszumisten. Genau dieselbe Strafe erhält Sinista. Diese freut sich aber insgeheim darüber: Beithir war der Grund für ihren Schulverweis im Jahr 1622.

Gemeinsam machen sich die beiden auf den Weg zu Beithir. Unterwegs lauschen sie noch kurz dem Geschichtsunterricht, der auf dem anliegenden See der Schule stattfindet. Dabei erfährt Fynn, dass Sinista 1297 bei einer berühmten Schlacht mitgekämpft hat.

Im Darkmoor begegnen sie Irrlichtern, die den Nocties (Kreaturen der Nacht) nichts anhaben können. Fynn wäre allerdings ohne Sinista verloren, da ihn die Irrlichter tiefer ins Moor geführt hätten. Sinista weist sie mit ihrem bestimmten Auftreten in die Schranken. Schließlich kommen sie in das kleine Städtchen Ravenbrook. Das sollen die Nocties allerdings nicht betreten.

Doch mittels geschickter Tarnung ihrer äußerlichen Auffälligkeiten spazieren sie durch den Ort und treffen auf eine Frau und einen Jungen, der etwas auf Sinista wirft. Sinista wird ärgerlich und will den Jungen dafür bestrafen, doch Fynn treibt sie zur Eile an, endlich zu Beithir zu gelangen. Dort angekommen, räumen sie gemeinsam Beithirs Höhle auf – ein Wesen, das halb Schlange, halb Drache ist.

Schließlich ärgert ihn Sinista, und Beithir rennt aus der Höhle Richtung Ravenbrook. Er ist nun frei, doch auch eine Gefahr für Ravenbrook. Fynn stellt sich mutig der Situation, die er souverän meistert. Auf dem Drachen reitend, bringt er Beithir wieder zurück in dessen Höhle, und Sinista traut ihren Augen nicht, als sie das sieht.

Zum Ende gibt es ein Blutballturnier, bei dem klar wird, dass Sinista und Fynn Freund*innen geworden sind. Sie unterstützt ihn bis zuletzt, damit er von der Schule flieht. Als Fynn dies klar wird, will er auf der Schule bleiben. Er setzt alles daran, dass sein Team gewinnt.

Doch gerade, als er sich wohlfühlen beginnt, und akzeptiert, dass er ein Noctie ist, sogar zum Kapitän ernannt wird, würden ihn seine Eltern am liebsten von der Schule nehmen.

Der Roman

Nightmore – Das gruseligste Internat der Welt setzt zahlreiche Themenschwerpunkte. Diese fantasievolle, humorvolle und lebendig wirkende Geschichte, bedingt durch anschauliche Vergleiche und eine von Bildern geprägte Erzählweise, wird mit Blick auf die Protagonist*innen Fynn und Sinista erzählt.

Interessant und geeignet ist die Geschichte für Kinder ab der 2. Klasse. Inhalt und Leseniveau eignen sich vor allem für den Einsatz in den Klassenstufen 3 und 4.

Die Erzählung gibt Einblick in das Schulleben bzw. Leben von gruseligen Wesen. Die Schülerinnen und Schüler erfahren, welche Kategorien es gibt und welche Fähigkeiten diese ausmachen. Es ist eine Geschichte mit

Abenteuercharakter, die in Schottland spielt. Diese Landschaft an sich verleitet schon zu Fantasiegeschichten.

Die Geschichte setzt mit Fynn Fraser ein, einem Jungen, der während eines Campingurlaubes von einem Hund gebissen wird. Beim nächsten Vollmond wird offensichtlich, dass das kein gewöhnlicher Hund war, da Fynn sich in einen Werwolf verwandelt. Allerdings verwandelt er sich nicht wieder vollständig zurück und das wird ihm in der heimischen Umgebung zum Verhängnis. Deshalb kommt er auf das Internat. Anhand von Fynn können die Schüler*innen nachvollziehen, wie es einem Normalsterblichen geht, wenn dieser plötzlich mutiert. Fynn kann sein altes Leben mit Freunden und der Schule nicht vergessen. Er vermisst es, obwohl ihn sein älterer Bruder Rupert oft ärgert.

Zunächst ist Rupert von der Andersartigkeit berührt und fasziniert, doch am Ende möchte er kein Werwolf mehr werden und er flüchtet lieber vor Fynn. Auch Fynns Eltern ist diese Welt suspekt und sie möchten ihren Sohn nach Hause nehmen. Dieser hat jedoch für sich entschieden, auf der Schule zu bleiben. Er möchte sein Selbst als Werwolf nun vollkommen ausleben und seine Fähigkeiten einsetzen und sie entfalten. Er ist fasziniert von der Welt der unheimlichen Wesen, der Schule, die so anders ist, als die Menschenschule.

Die Schüler*innen wünschen sich oft eine Schule, die vom Normalbetrieb abweicht und in dieser Geschichte können sie ihre Träume/Traumvorstellungen ausleben. Die anderen Wesen machen es dem Protagonisten leicht, sie drängen Fynn nicht, sondern lassen ihn sich in Ruhe einleben, trotz seiner Idee, die Schule verlassen zu wollen.

Eine wichtige Hilfe ist ihm Sinista, eine Dämonin, von frechem und selbstsicherem Wesen, die schon vieles in ihrem Leben gesehen und miterlebt hat. Sie versucht, Fynn mit all ihren Möglichkeiten zu helfen und ihn darin zu unterstützen, dass er der Schule verwiesen wird. Während dieser Bemühungen lernt er Sinista und die Welt der Nachtwesen besser kennen. Zwischen Fynn und Sinista entsteht langsam eine Freundschaft, und Sinista wäre auch so weit gegangen, mit Fynn zu seiner Familie zu gehen. Sie führt ihn in die Nachtwelt ein und macht auch zwischen den Zeilen deutlich, dass er sich mit seiner Situation arrangieren sollte. Dennoch hilft sie ihm bis zuletzt beim Blutball-Match, wieder zurück ins alte Leben zu kommen. Noch bevor Fynn registriert, dass ihn eine beginnende Freundschaft mit Sinista verbindet, merken es die anderen Wesen der Schule und sprechen ihn darauf an. Erst in diesem Augenblick wird

ihm bewusst, dass er sich recht wohl auf dem Internat fühlt und Sinista vermissen würde. Nun ist auch klar, dass Sinista bei seinem Rauswurf mit Fynn gegangen wäre. Denn das war ihr Einsatz beim Spucke-Pakt, der aber für Fynn nicht bekannt war.

Freundschaft hat für Schüler*innen eine große Bedeutung und echte Freund*innen fürs Leben zu finden, ist gar nicht so einfach. Freundschaft impliziert noch viele weitere Aspekte, die nötig sind, um die Freundschaft zu erhalten bzw. weiter zu festigen.

Im Roman tauchen weitere Gestalten sowie Örtlichkeiten auf wie Alcatraz, Professor Augusta von Inverness, genannt Nessie, oder William Wallace, die auf reale Orte, Geschichten oder Figuren verweisen.

Fynn hat in dieser Geschichte nicht nur eine Wandlung vom normalen Jungen zum Werwolf durchlaufen, sondern sich auch von einem schüchternen Jungen, der im Schatten seines Bruders stand, zu einer selbstbewussten Person entwickelt.

Anfangs zeigt er sich gegenüber Sinista vorsichtig und ist auch mit Vorbehalten behaftet, schon allein wegen ihres ungewöhnlichen und gruseligen Aussehens, worauf er auch auf ihren Charakter schließt. Doch allmählich wird er offener. Bei den Irrlichtern wird ihm klar, dass er ohne die taffe Sinista nichts hätte ausrichten können und womöglich im Moor gelandet wäre. Als sie in Beithirs Höhle sind und ihn freilassen, gerät die Situation außer Kontrolle, denn der Drache rennt Richtung des Dorfes Ravenbrook. Das kann Fynn nicht zulassen, er muss das Leben der Menschen schützen. Trotz der Verwandlung handelt er emotional wie Menschen, aber er spürt gleichzeitig, dass die andere Seite ebenfalls heraus aus ihm möchte. So lässt er es endlich zu und nutzt seine Kräfte als Werwolf. Er beginnt sein neues Ich anzunehmen, da er begreift, nicht mehr in das alte Leben, wie er es kannte, zurückzukommen.

Auch Schüler*innen kommen oft in neue Situationen, die ihnen anfänglich fremd sind oder Angst machen. Mit der Zeit lassen sie sich darauf ein und lernen, mit dem Neuen und Unbekannten umzugehen. Sie gewinnen an innerer Stärke, ähnlich wie Fynn.

Er nimmt sein Schicksal an und geht damit bestmöglich um.

Zu erwarten sind in den Folgebänden weitere Abenteuer von Fynn und seinen unheimlichen Freund*innen vom Internat.

Didaktisch-methodische Überlegungen

Das Buch *Nightmore – Das gruseligste Internat der Welt* von Vanessa Walder hat 108 Seiten. Gegliedert ist es in

sieben Kapitel von unterschiedlicher Länge. Textpassagen werden immer wieder mit zahlreichen schwarz-weiß Illustrationen untermalt, die die Textaussagen unterstützen.

Am Ende des Buches (Einband) gibt es noch einen Aufnahmeantrag sowie vier Kurzsteckbriefe. Am Buchanfang (Einband) befindet sich eine Karte mit allen Örtlichkeiten, die im Buch vorkommen.

Geeignet ist das Buch für Schüler*innen der 2.–5. Klasse. Die Sprache ist leicht, flüssig und gut verständlich, humorvoll und anschaulich. Der Seitenumfang ist aufgrund der Schriftgröße gut zu bewältigen.

Ungeübte Leser*innen könnten sich überschaubare Textpassagen im Lesetandem erarbeiten. Unbedingt erforderlich ist, dass die Schüler*innen mit dem kompletten Buchinhalt vertraut sind, denn es handelt sich um eine fortlaufende Geschichte. Der Einstieg in das Buch erfolgt gemeinsam. So könnte zum einen nur das Cover betrachtet werden und in einem Blitzlicht Ideen zur Geschichte gesammelt werden. Alternativ könnte man auch die Bilder/Figuren aufgreifen (z.B. Nessie, Fynn, Friedhof) und clustermäßig Ideen sammeln.

Im weiteren Verlauf sollte ein Wechsel zwischen Unterrichtsgesprächen, Meinungsaustausch und dem Bearbeiten unterschiedlicher Aufgaben stattfinden, die sowohl direkt auf das Buch bezogen sind, aber auch darüber hinausgehen. Alle Arbeitsergebnisse können in einem Extraheft oder einer Mappe gesammelt werden. Denkbar ist auch, ein Lesetagebuch zu führen oder eine Leserolle mit unterschiedlichen Aufgabenstellungen gestalten zu lassen.

Kompetenzbereiche

Anhand der Lektüre können die Schüler*innen vordergründig ihre Lesefertigkeiten weiterentwickeln.

Weitere Kompetenzen, die geschult werden:

- Die Schüler*innen nehmen zu Gedanken, Gesprächen und Handlungen in Texten Stellung und begründen sie.
- Zentrale Textaussagen werden erfasst und zusammenfassend wiedergegeben.
- Die Schüler*innen visualisieren ihr erworbenes Wissen (z.B. als Lernplakat, PowerPoint-Präsentation, Arbeit mit dem Book creator oder kurzes Video).
- Sie suchen gezielt nach Infos und geben diese wieder.
- Informationen zu einem Thema werden in unterschiedlichen Medien gesucht.

Ideen

Aufgrund der thematischen Schwerpunkte – Halloween, unheimliche Wesen, Hexen, Vampire, Werwölfe, Dämonen, Nessie, Schottland usw. – bietet es sich an, weitere Fächer einzubeziehen (z. B. Sachunterricht, Englisch, Kunst).

- Standbilder bauen, um bestimmte Gefühle und Positionen zu verdeutlichen und zu vertiefen.
- Szenen als Stop-Motion-Film drehen (Tiere aus Knete darstellen).
- Szenen als Rollenspiel gestalten: „Wie könnte es weitergehen?“ oder „Was hättest du in der Situation getan?“.
- Eigene Abenteuer zu Fynn und Sinista erfinden.
- Wer ist/war Nessie?
- Künstlerische Umsetzung des Internats mit umgebendem Moor (z. B. mit Pappmaché).
- Schottland als Handlungsort: geografisch, kulturell und historisch erkunden (inkl. Edinburgh).
- Szenen mit Musikinstrumenten verklänglichen (musikalisch interpretieren).
- Eine Buchrezension verfassen.
- Eine „Traumschule“ basteln oder zeichnen.
- Verschiedene Sportarten mixen und ein neues Spiel erfinden.
- Halloween als Thema aufgreifen: Ursprünge, Bräuche und heutige Bedeutung erforschen.

Nightmore

Fynn geht nun auf das Nightmore-Internat in Schottland.

1. Aufgabe: Schreibe in die Tabelle, was du über diese Schule erfährst.

! Tipp: Achte auf die Seitenzahlen.

	Nightmore
Aussehen der Schule (S. 11, 12, 16, 19)	
Fächer / Unterricht (S. 39, 40, 48, 85)	
Lehrer*innen	
Schulleitung	
Schulregeln (S. 38, 39, 41, 46, 66)	

Arbeitsblatt 2:

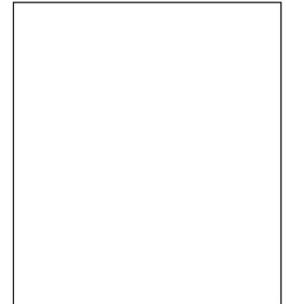
Fynn

Fynn ist die Hauptfigur des Buches.

Aufgabe: Notiere, was du im Laufe des Romans über Fynn erfährst. Die angegebenen Seiten und auch der QR-Code hinten im Buch helfen dir dabei.

Name: (S. 34)

Aussehen (S. 27):



Schule / Hobbys (S. 36):

Wohnort (S. 20):

Verwandlung / Grund für Verwandlung (S. 34, 35):

Alter (hier kannst du schätzen oder den QR-Code auf der vorletzten Buchseite verwenden):

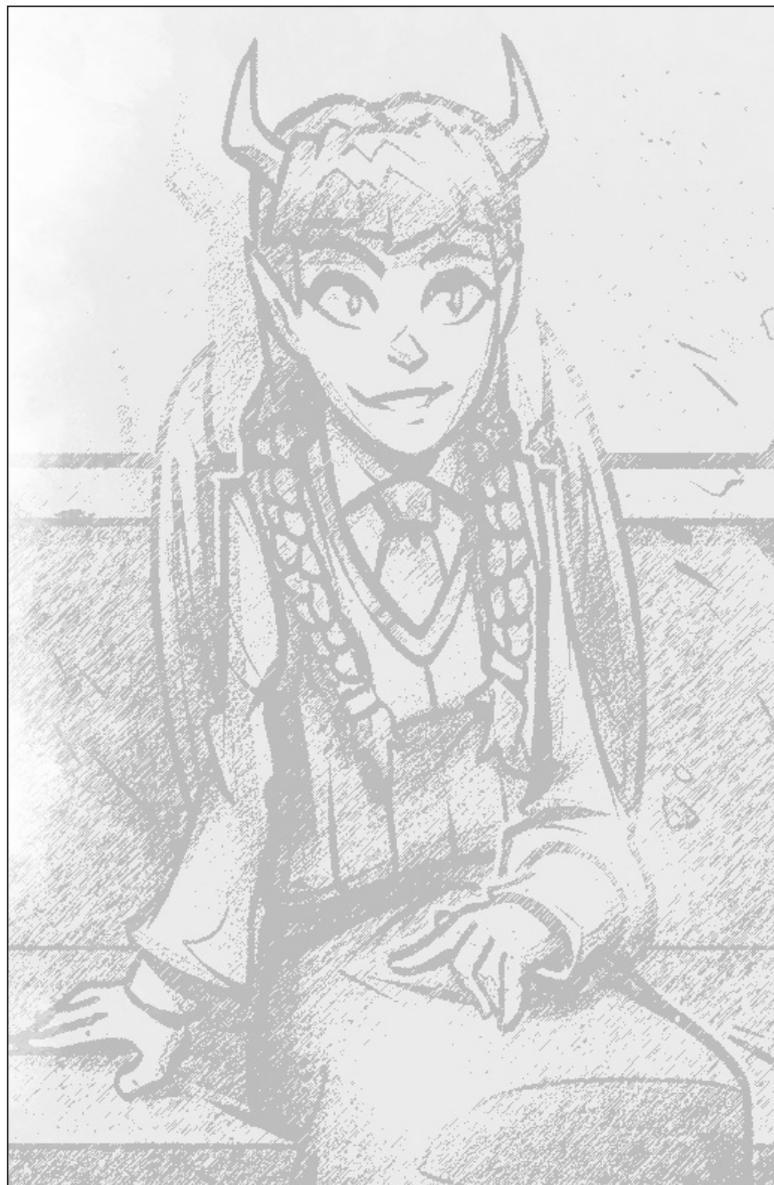
Charakter (Stärken, Schwächen):

Sinista

Fynn lernt im Internat die Dämonin Sinista kennen.

1. Aufgabe: Beschreibe ihr Aussehen und male das Bild aus.

! Tipp: Lies auf den Seiten 24, 25, 28, 29, 30, 31, 32, 46, 47, 51 nach.



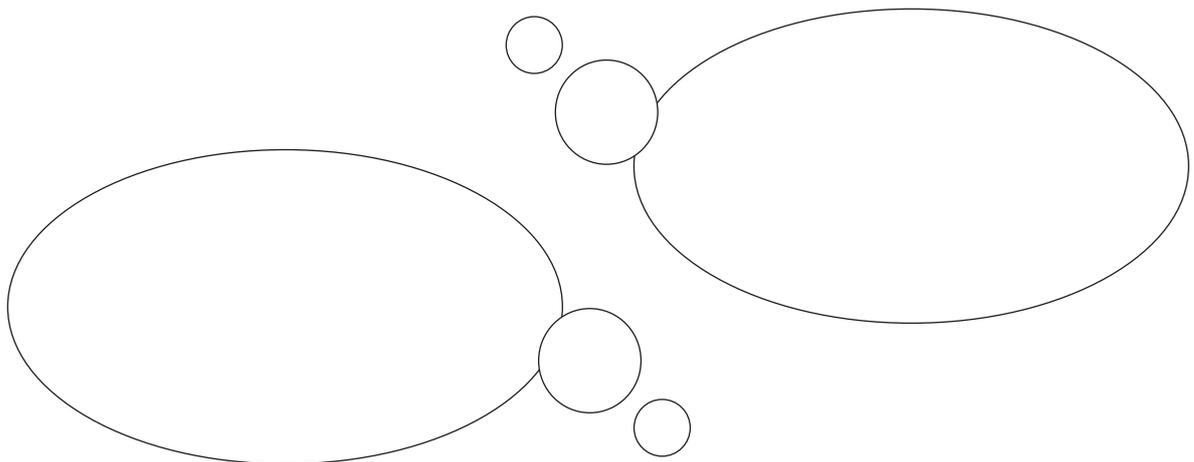
Sinista

2. Aufgabe: Was erfährst du noch über Sinista? Nutze die Seiten und den QR-Code hinten im Buch.

! Tipp: S. 25, 29, 60, 75

3. Aufgabe: Versetze dich in Sinista: Was könnte ihr durch den Kopf gehen, als Fynn auf Beithir reitet und sie beim Blutball abwirft?

Formuliere ihre Gedanken in der Ich-Form, als hätte sie sie selbst gedacht.



Arbeitsblatt 4:

Freunde

Im Laufe der Erzählung werden Fynn und Sinista Freund*innen.

1. Aufgabe: Vergleiche Fynns Eindruck von Sinista, als er sie zum ersten Mal sieht, mit der Situation nach dem Blutball-Spiel.

2. Aufgabe: Wann wird Fynn klar, dass Sinista seine Freundin ist?

3. Aufgabe: Was gehört alles zu einer Freundschaft dazu, um sie zu festigen, zu halten und auszubauen? Mache dir Notizen und schreibe anschließend ein Akrostichon zum Begriff „Freundschaft“.

Info: Beim Akrostichon werden die Buchstaben des Wortes Freundschaft, zuerst untereinander geschrieben. Zu jedem Buchstaben muss nun ein Wort oder ein Satz passend zum Thema notiert werden.

4. Aufgabe: Was tut Sinista alles im Laufe der Erzählung, damit sich Fynns Wunsch erfüllt. Überlegt in Partnerarbeit!

5. Aufgabe: Am Ende des Buches könnte Fynn mit seinen Eltern nach Hause fahren. Warum tut er es nicht? Tauscht euch im Plenum darüber aus.

Arbeitsblatt 5:

Familie

Fynn wächst in einer normalen Durchschnittsfamilie in Schottland auf.

1. Aufgabe: Lies die Aussagen der Personen und markiere sie mit der passenden Farbe. Rot: Mutter, Blau: Vater, Grün: Rupert

„Herrlich, hier dürfen Kinder noch Kinder sein.“

„Diese Stille, kein Verkehrslärm, keine Sirenen, so friedlich ...“

„Ich will auch nach Nightmare!“

„Du bist bestimmt großartig.“

„Ach, noch mal so jung sein!“

„Na mach schon, beiß mich!“

„Pack deine Sachen! Die sind ja alle völlig irre!“

„Das ist lebensgefährlich.“

„Aaah! Mama, Mama, er will mich beißen!“

2. Aufgabe: Die Familie schaut sich das Blutball-Spiel an. Nun haben sie eine andere Meinung zur Schule. Vergleiche die Reaktionen.

Einschulung

Nach dem Blutball-Spiel

11, 12

105, 106

3. Aufgabe: Versetze dich in Rupert, Fynns älteren Bruder. Schreibe aus seiner Sicht auf, wie er das Blutball-Match sieht und wie es ihm danach geht. Was denkt er über Fynn? Schreibe in der Ich-Form!

Schottland

3. Aufgabe: Im Inneren des Buches (hinter dem Coverdeckel) entdeckst du eine Karte. Dort stehen weitere Orte: Glasgow, Inverness und Aberdeen.

Gestaltet zu jedem der Orte eine kleine Lernkiste. Dazu benötigt ihr einen Schuhkarton sowie Realien, Bilder, die zu der Stadt passen, Infolyer, Infotexte, berühmte Spezialitäten und andere passende Materialien.

Überlegt in einer Kleingruppe, was nötig ist, um die Stadt gut zu repräsentieren. Bereitet einen kleinen Vortrag zu eurer Lernkiste vor!

4. Aufgabe: Gestalte anschließend mit deinem gewonnenen Wissen eine eigene Wortwolke zu Schottland. Du kannst dazu z.B. www.wortwolken.com benutzen.

Flucht

Fynn flieht aus dem gruseligen Internat.

1. Aufgabe: Bringe den Ablauf der Flucht in die richtige Reihenfolge. Wenn du die Sätze in der richtigen Reihenfolge sortiert hast, erfährst du den Namen von der Person, die die Flucht beendet.

Fynn klettert vor Mitternacht an einer Strickleiter nach unten.	N
Dann rennt Fynn schnell über den Rasen zum Tor und springt darauf.	T
In Ravenbrook möchte Fynn den Zug nach Edinburgh nehmen.	I
Er hängt über dem Burggraben, in dem Krokodile sind.	O
Nun muss er durchs Darkmoor ins nächste Dorf gehen.	R
Es gelingt Fynn, durch den Graben zu schwimmen und herauszuklettern.	C
Auf dem Weg durchs Darkmoor muss Fynn auf die Irrlichter aufpassen.	N
An der anderen Seite klettert er herunter.	U
Vor Freude über seine Flucht, jault er laut.	A

Fynns Flucht wird von _____ beendet.

2. Aufgabe: Fynn nimmt auf der Flucht eine Strickleiter aus Knochen und ein blutiges Steak mit. Erkläre, wozu er diese Dinge benötigt!

Strickleiter aus Knochen:

Blutiges Steak:

Flucht

3. Aufgabe: Was hättest du an Fynns Stelle noch mitgenommen – und warum?

4. Aufgabe: Hattest du schon mal den Wunsch, aus irgendeiner Situation oder von irgendeinem Ort zu fliehen?

Erzähle davon und begründe, warum.

Arbeitsblatt 8:

Die Schulleiterin

Auf der Flucht wird Flynn von seiner Schulleiterin gestoppt.

1. Aufgabe: Notiere alle Informationen über die Schulleitung. Lies auf den Seiten 20, 21, 35, 41 nach und nutze den QR-Code hinten im Buch!

Name:

Aussehen:

Gehört zur Gruppe der Wesen:

Kleidung: _____

Stimme: _____

Charakter: _____

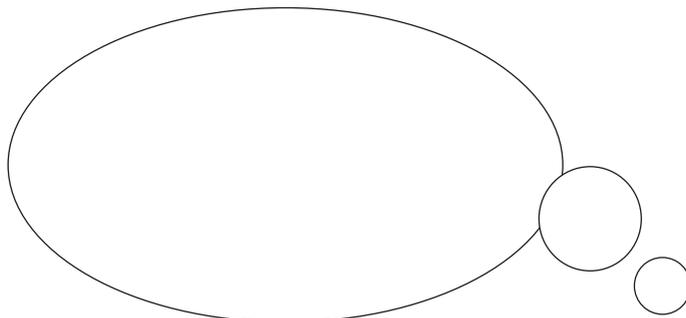
Unterrichtete vorher das Fach: _____

2. Aufgabe: Erforsche, welche Bedeutung der Name Nox hat. Recherchiere dazu im Internet. Nox bedeutet _____.

3. Aufgabe: Überlege: Was macht für dich eine gute Schulleitung aus? Wie sollte sie sein? Wie sollte sie sich verhalten?

4. Aufgabe: War Nocturnias Strafe für Fynn gerecht? Warum? Was könnte ihre Absicht gewesen sein, als sie Sinista mitgeschickt hat? Sprecht im Plenum darüber.

5. Aufgabe: Welche Vorstellungen von Strafen (siehe S. 23) hatte Fynn? Schreibe in die Denkblase!



Lehrer*innen des Internats

Professor Augusta von Inverness unterrichtet Geschichte.

1. Aufgabe: Schreibe auf, was du über Professor Augusta und ihren Unterricht erfährst.

Tipp: Lies auf den Seiten 48, 49, 50 nach.

2. Aufgabe: Professor Augusta wird auch von ihren Freunden vom Loch Ness Nessie genannt. In Loch Ness soll das Wesen Nessie leben, das auf der ganzen Welt bekannt ist. Recherchiere, was du über Nessie erfährst. Gestalte mit einer Kleingruppe ein Infoplakat. Denke auch an geeignete Bilder!

https://www.planet-wissen.de/kultur/fabelwesen/britische_schauergestalten/pwienessieda-sungeheuvonlochness100.html

<https://www.helles-koepfchen.de/das-ungeheuer-von-loch-ness/nessie.html>

3. Aufgabe: Professor Augusta erzählt im Geschichtsunterricht vom Schotten William Wallace, der die Engländer am 11. September 1297 in einer Schlacht besiegt hat.

Informiere dich darüber, was der Mann gemacht hat:

<https://www.familie.de/artikel/grausames-mittelalter-dieser-ritter-ging-mit-seinem-maertyrer-tod-in-die-geschichte-ein--x9qf547jx7>

Ergänze den Merkspruch zur Schlacht (S. 52):

1297! ...

Lehrer*innen des Internats

4. Aufgabe: An der Schule unterrichten weitere Lehrer. Informationen erhältst du mittels QR-Code hinten im Buch.

Fülle die kleinen Notizzettel der Lehrer aus.

Professor Ehrkert

Professor Mary

Professor Henri

Professor Blair Blackwood

Darkmoor

Auf dem Weg zu Beithirs Höhle müssen Sinista und Fynn das Darkmoor durchqueren.

1. Aufgabe: Kreise ein, was auf Darkmoor zutrifft!

Sandig endloser Matsch Gras blühendes Heidekraut
Glühwürmchen hohe Bäume man versinkt
Palmen Irrlichter schweben nachts umher

2. Aufgabe: Wie verhalten sich Sinista und Fynn im Darkmoor? Sortiere passende Begriffe zu. Wie fühlen sie sich?

Sinista

Fynn

ängstlich, mulmig, schreit Irrlichter mit donnernder Stimme an, leichtgläubig gegenüber Irrlichtern, sorglos, geht unbeirrt weiter

3. Aufgabe: Im Darkmoor leben Irrlichter. Wie würdest du dich gegen Irrlichter wehren?

4. Aufgabe: Forscht nach, was Kennzeichen von Mooren sind. Wo gibt es noch Moorlandschaften in Deutschland?

Nocties

Hexen, Dämonen, Vampire, Zombies, Werwölfe, Selkies, Kelpies und Monster gehören zu den Nocties.

1. Aufgabe: Notiere in das Gitterquadrat, was du über Werwölfe erfahren hast. Ergänze weitere Informationen aus Büchern oder dem Internet.

	<p>Werwolf S. 17, 20, 27, 70, 73</p>	

2. Aufgabe: Sucht euch in Gruppen ein Wesen aus und sammelt dazu unterschiedliche Informationen. Ihr könnt ein Plakat oder eine PowerPoint erstellen.

3. Aufgabe: Wenn du ein Noctie wärst, welche Gestalt könntest du dir vorstellen? Begründe deine Meinung!

Nocties

Du kannst auch einen Aufnahmeantrag ausfüllen.

NIGHTMORE

Aufnahmeantrag

Name: _____

◇ Geburtstag / ◇ Todestag / ◇ Tag der Verwandlung: _____

Ernährung:

◇ Menschennahrung *
 (◇ *vegan* ◇ *vegetarisch* ◇ *glutenfrei*
 ◇ *lactosefrei* ◇ Allergene: _____)

◇ Blut (bevorzugte Blutgruppe: _____)

◇ Hirn
 ◇ Insekten
 ◇ sonstige: _____

Ich gehöre zur Gruppe der:

◇ Zombies
 ◇ Dämonen
 ◇ Vampire
 ◇ Werwölfe

◇ Selkies
 ◇ Kelpies
 ◇ Monster
 ◇ sonstige: _____

Ich habe schon einmal:

◇ einen Mitschüler oder Lehrer gefressen/verflucht/gebissen
 ◇ ein Schulgebäude verschwinden lassen
 ◇ Menschen meine wahre Identität verraten

Mein Lieblingsfach ist:

◇ Blutsport
 ◇ Lückenloses Lügen
 ◇ Foltern früher und heute

◇ Dunkle Künste
 ◇ Giftkunde
 ◇ _____

Für *Werwölfe*: Stubenrein ◇ ja ◇ nein ◇ arbeite dran
 Für *Vampire*: Zahn-Zusatz-Versicherung ◇ ja ◇ nein ◇ trage Gebiss
 Für *Dämonen*: Letzte Beschwörung ◇ kürzlich ◇ länger her ◇ keine Ahnung

**Damit ist Nahrung gemeint, die Normies typischerweise essen. Die Zubereitung und das Verspeisen von Menschen ist in Nightmore seit 1912 nicht gestattet.*



Nocties

4. Aufgabe: Wer ist mit Normies gemeint? Beschreibe Normies!

5. Aufgabe: Sprecht in der Klasse darüber: Gibt es überhaupt den Normie?

Arbeitsblatt 12:

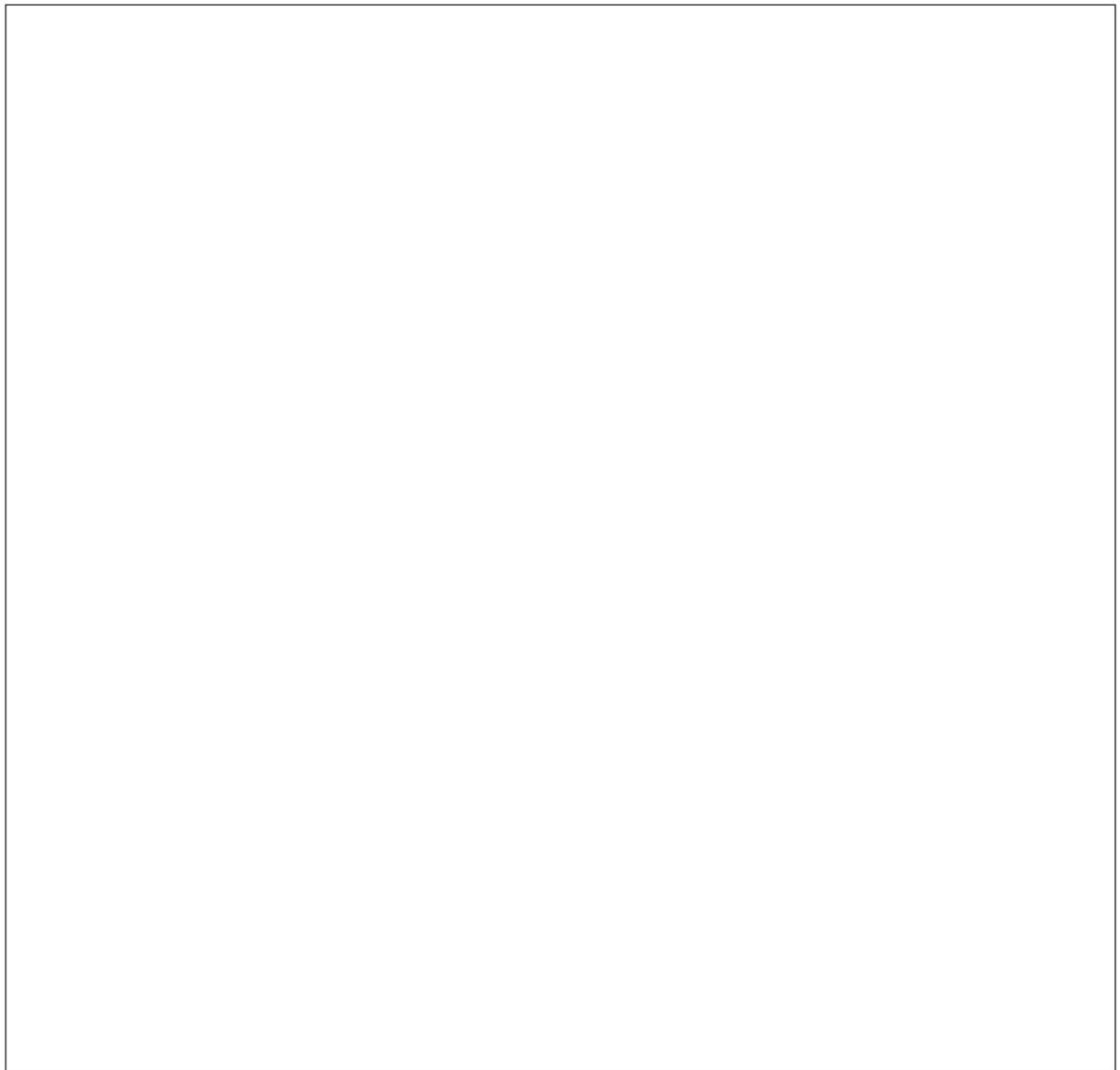
Beithir

Beithir wird aus der Höhle gelassen.

Aufgabe: Verfasse einen Bericht für die *Nessie-Times* über Beithirs Ausflug aus seiner Höhle (S. 67 folgende). Denke an die Regeln für einen Bericht (sachlich schreiben, keine Meinung, nichts dazuerfinden, beantworten der W-Fragen: Wo? Wann? Wer? Was? Wie? Welche Folgen hatte es?)

Male auch ein passendes Bild dazu.

Beithirs nächtlicher Ausflug, schnell gestoppt...



Blutball-Match

Fynn tritt beim Blutball an.

1. Aufgabe: Erkläre, was Blutball ist und worum es dabei geht.

2. Aufgabe: Kreuze an, ob die folgenden Aussagen wahr oder falsch sind.

	wahr	falsch
Schiedsrichter ist Nocturnia Nox.		
Lucius, ein Vampir, fängt den Ball.		
Sinistas nächster Ball reißt ein Loch ins Tor.		
Fynn kann trotz Sinistas Schüssen drei Tore schießen.		
Edgar, ein Zombie, lobt Fynn für diese Aktion.		
Mit dem nächsten Ball trifft Sinista eine Hexe.		
Danach fängt Fynn Sinistas Ball und trifft ihren Magen.		
Sinista wird von Nessie aus dem Spiel genommen.		
Schnell fällt das nächste Tor von einem Selkie-Jungen.		
Alle abgeschossenen Mannschaftskameraden feuern Fynn an.		
Gemeinsam spielen sich Lucius, Edgar und das Selkie-Mädchen den Kürbis zu, bis Fynn ins Tor trifft.		
Das ganze Team feiert Fynn wie einen Helden für den Sieg. Er wird zum Blutball-Kapitän ernannt.		

Fynn ist nun ganz er _____. Er ist mit sich zufrieden und akzeptiert, ein _____ zu sein.

Arbeitsblatt 16:

Meine Buchrezension

1. Aufgabe: Bewerte nun das Buch, nachdem du es gelesen hast.

2. Aufgabe: Du kannst deine Meinung auch gern an den Loewe Verlag senden.

Kurze Inhaltsangabe des Buches:

Ich fand die Geschichte um den Werwolf Fynn...

Am besten gefallen hat mir diese Stelle:

Meine Lieblingsfigur des Buches ist _____, weil

Nicht so gut fand ich:

Ich würde das Buch weiterempfehlen/nicht weiterempfehlen, weil

Ich würde auch gern die weiteren Bände über Nightmore lesen:

Ja, weil

Nein, weil

Lösungsvorschläge

Arbeitsblatt 1:

	Nightmore
Aussehen der Schule (S. 11, 12, 16, 19)	Kerzen, Fackeln, Öl-Lampen kein Strom, liegt neben dem Friedhof, Gargoyle aus Stein auf dem Dach, Eingangstor mit verschnörkeltem Muster, Höllenhunde sind im Garten
Fächer / Unterricht (S. 39, 40, 48, 85)	Lügen ist Pflichtfach ab Klasse 6. Tarnen, verstecken, täuschen üben. Geschichte auf dem See. Giftkunde.
Lehrerin	Professor Augusta von Inverness
Schulleitung	Nocturnia Nox
Schulregeln (S. 38, 39, 41, 46, 66)	Nie von Menschen gesehen werden. Nie mit Menschen reden. Niemals Krokodile füttern. Keine Piercings. Keine Fledermäuse verschlucken. Fliegen ohne Genehmigung ist verboten.

Arbeitsblatt 2:

braune Augen, Wolfsrute und haarige Ohren (verwandelt sich nicht komplett zurück), 11 Jahre, Werwolf, Biss eines Hundes vor 5 Monaten beim Campingurlaub, Kirsty und Sean Fraser als Eltern, Rupert ist der Bruder, alles Einser in der Schule, Kapitän des Fußballvereins, Präsident des Schach-Klubs, Gewinner des Lesewettbewerbs, Angst, von Menschen entdeckt zu werden, wenig selbstbewusst (Irrlichter), mutig (Reiten auf Beithir, Flucht aus der Schule)

Lösungsvorschläge

Arbeitsblatt 3:

1. Spitze, weiße Zähne; Schuluniform; lange, schwarze Haare; 2 Zöpfe; tiefe Stimme; 2 spitze, geschwungene Hörner; lange Krallen an den Fingern; gelbe Augen mit schwarzen Schlitzern; dünne ledrige Flügel mit Eisenringen; riecht nach Schwefel; gespaltenen Zunge; blaue Spucke; nicht groß; blaue Tränen
2. 9999 Jahre alt; magische Kräfte; Dämonin; mag Menschen zum Spielen und Ablecken; neugierig; mag es; angestarrt zu werden

Arbeitsblatt 7:

Lösung: Nocturnia

Arbeitsblatt 8:

Nocturnia Nox; blasse Augen; langes, weißes Haar; blasse Haut; eisblaue Augen; Hände berühren fast den Boden; Banshee; Todesfee; Kleid aus Fetzen; tiefe Stimme; wenig Geduld; Dunkle Magie

Nox bedeutet Nacht.

Arbeitsblatt 9:

Brille über den Nasenlöchern; steht mitten im See; Schüler sitzen in Booten; Nessie genannt; Unterricht ist interessant; dröhnende Stimme

Arbeitsblatt 10:

Gras; blühendes Heidekraut; keine Erde; man versinkt; Irrlichter schweben nachts umher

Arbeitsblatt 11:

Werwolf: rennen schnell; schütteln sich; jaulen; knurren; Aussehen wie Menschen (nur bei Vollmond wie ein Wolf); können im Dunkeln sehen; haben gute Reflexe

Arbeitsblatt 14:

selbst Werwolf

Weiterführende Links

Lapbooks im Deutschunterricht

<https://www.schule-bw.de/faecher-und-schularten/sprachen-und-literatur/deutsch/unterrichtseinheiten/projekte/lapbooks>

Lapbook

<https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/lesen-lapbook>

Leserolle

<https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/leserolle>

Werwolf

<https://klexikon.zum.de/wiki/Werwolf>