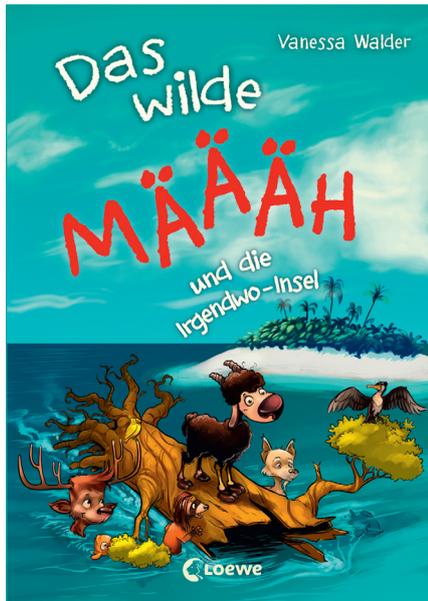


Karin Huber

Kartei zum Nachdenken und Diskutieren. Zu Vanessa Walders Buch „Das wilde MÄÄÄH 3“. (3./4. Schuljahr)



ISBN 978-3-7855-8213-8, 192 Seiten
Loewe Verlag GmbH, 2016

Anleitung:

Die Kartei zu dem Buch „Das wilde MÄÄÄH und die Irgendwo-Insel“, Vanessa Walder, Loewe Verlag 2016, umfasst 20 Fragekarten (mit Lösungen) für Kinder ab 8 Jahren.

Die Karten können sowohl einzeln (Hausübung) als auch gesamt, z. B. im Rahmen der Freiarbeit, angeboten oder (teilweise) als Fragekarten für ein Quiz zum Buch oder als Gesprächsanlass für eine Diskussion verwendet werden. Sind die Karten laminiert, können sie immer wieder verwendet werden.

Viel Spaß mit den Aufgaben zum Buch,
Karin Huber

Text und Aufgaben: ©Karin Huber
Illustrationen: Zapf ©Loewe Verlag GmbH
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.

Karte 1

**Woran kannst du erkennen, dass Grazia in Ham verliebt ist?
Wie reagiert unser wolliger Freund auf diesen Umstand?**

Beantworte beide Fragen. Du kannst auch gerne Beispiele im Buch suchen und erläutern.



Karte 2

Rhea, Hams Mutter, ist zu Beginn der Geschichte sehr traurig.
Erzähle, warum und ob es dir auch schon einmal so ergangen ist.



Karte 3

Wer ist dieser neue Charakter und was weißt du über ihn?



Karte 4

Warum zieht es Ham von zuhause fort, in die Ferne?



Karte 5

Was meint Grazia damit, wenn sie sagt, sie möchte, dass Ham unsterblich wird?



Karte 6

Wie erfährt Flöckchen von der Tatsache, dass seine Eltern nicht seine leiblichen Eltern sind und er in Wirklichkeit ein Hirsch ist? Wie ist seine Reaktion? Wie nennt man es bei uns Menschen, wenn ein Ehepaar dauerhaft für ein fremdes Baby oder Kind sorgt?



Karte 7

Wilder und Verfluchter Wald – fertige eine Tabelle an und trage die unterschiedlichen Merkmale ein. Was fällt dir auf, wenn du an den Biologieunterricht denkst?



Karte 8

**In welchen Farben schimmert ein Regenbogen? Braucht man,
um einen Regenbogen zu erzeugen, echten Regen?**

Erzähle, was du darüber weißt.



Karte 9

**An wie viele Tierarten, die Ham und seine Freunde am Strand
kurz kennengelernt haben, könnt ihr euch erinnern?**

Überlegt gemeinsam, notiert euer Ergebnis und kontrolliert mithilfe des Buches.



Karte 10

Beschreibe Hams Reise auf dem Wasser zur Insel.

Was sollte man beachten, woran sollte man vorher immer denken?



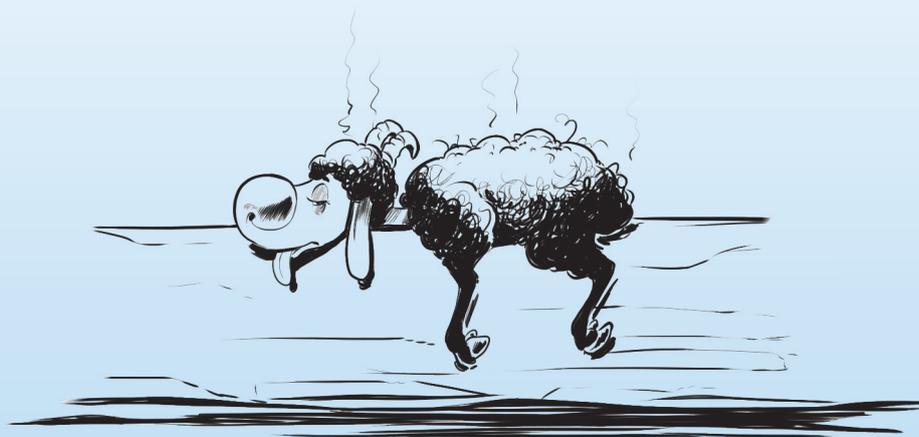
Karte 11

**Wer begleitet Ham auf seiner dritten Reise zu Land und wer zu Wasser?
Welche neuen Freunde findet er?**



Karte 12

Beschreibe, wie es gelingt, dass Ham auf dem Wasser reist. Erkläre dabei auch gleich, was eine Strömung ist und warum sie für Ham und seine Freunde wichtig ist.



Karte 13

**Welcher Tierart gehört Larry an, obwohl er sich als Otter ausgibt?
Wie geht die Geschichte für ihn aus?**



Karte 14

Warum erkennt Kip nicht, dass Ham ein Widder ist? Ist es richtig oder falsch, wenn Ham ihm nicht die Wahrheit sagt und ihm Geschichten etwas abgeändert erzählt?



Karte 15

Was bedeutet es, auf der „Insel der Sonne“ zu sein? Kennst du Umschreibungen, die bei uns Menschen gebräuchlich sind? Und was hat die Katze damit zu tun?



Karte 16

Wer erwartet Ham bei seiner Heimkehr bereits am Ufer?

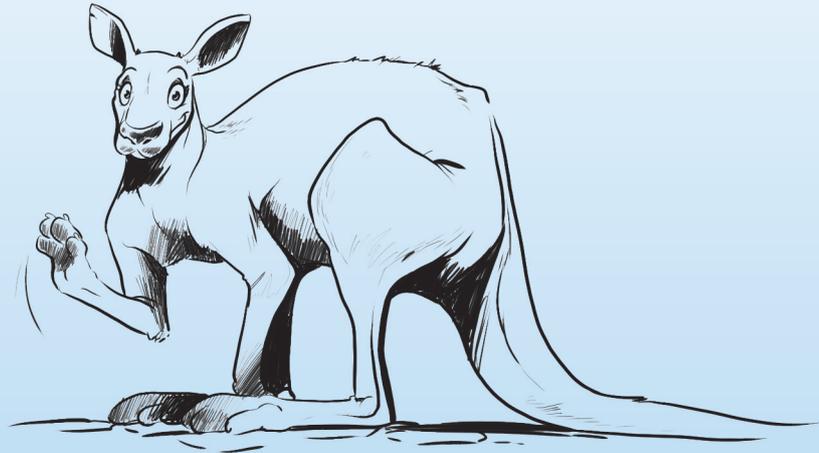
Schildere spannend, wie Ham es ans Ufer schafft und was er den Wartenden erzählt.

Schreibe einen kurzen Text.



Karte 17

**Warum war Joey so lange einsam, woher kommt sie
und wer wird am Ende ihr Freund?**



Karte 18

Was ist mit Flöckchen während Hams Abwesenheit passiert?

Erkläre, was der Hirsch denkt und was in Wirklichkeit passiert ist.



Karte 19

Welchen neuen Namen sucht sich Flöckchen am Ende der Geschichte aus?

Erkläre, wie er darauf kommt.

Wie endet der Streit mit seinen Eltern und wo findet er sein neues Revier?



Karte 20

Wie hat dir das Buch gefallen?

Beschreibe kurz, was du am besten findest oder womit du dich identifizieren kannst und warum.

Du kannst stattdessen auch gerne folgendes Zitat aus dem Buch erklären:

„Manche Abenteuer können wir uns nicht aussuchen, Ham. Manche Abenteuer suchen sich uns aus. Und wir können nicht bestimmen, wie und wann sie enden.“



Lösungen

Karte 1: Grazia will bei Ham sein (S. 13), etwas erleben (S. 15), sie schmiedet Zukunftspläne (S. 17) und hat Erwartungen an Ham (S. 18); Ham ist genervt und dreht sich weg. (S. 17)

Karte 2: Rheas Gefährte Kip ist von der Jagd nicht mehr zurückgekommen. Seither lebt sie mit ihren Jungen allein. Sie vermisst ihn, sie trauert (S.25)

Karte 3: Guter Jäger, groß, stark, klug, ausgeprägte Sinne, schnell, guter Schwimmer und Rudelführer (S. 25), Rheas Gefährte, Vater von Feder, Brise und Wolke (S.26)

Karte 4: Abgesehen davon, dass er langsam erwachsen wird und ein eigenes Revier braucht, möchte er dafür sorgen, dass Rhea nicht mehr traurig ist (S.25), die Landkarte in seinem Kopf erweitern (S. 29), nicht länger der Kleine bleiben (S. 35), er hat Reiselust (S. 33) und ist, wie immer, auf der Suche nach der Wahrheit.

Karte 5: Grazia möchte, dass Ham durch weitere Heldentaten so berühmt wird, dass man auch noch nach seinem Tod Geschichten über ihn erzählt. (S.39)
(Beispiele aus früherer und unserer Zeit suchen lassen; Was macht einen Helden aus?)

Karte 6: Die Krähe verrät das Geheimnis unabsichtlich (S. 41/42). Flöckchen reagiert schockiert und zornig, dass ihm seine Eltern die Wahrheit vorenthalten haben, er ist enttäuscht und flieht wütend.
Adoption/adoptieren (Diskussionsthema)

Karte 7: Wilder Wald: Nadelbäume, Moose, feucht und kalt. Verfluchter Wald: nur vereinzelt Nadelbäume, Büsche, Beeren, neblig.
Bei den Wäldern handelt es sich um Nadel- und Mischwald. (S. 59)

Lösungen

Karte 8: Es reichen schon die feinen Tröpfchen aus einem Gartenschlauch oder von einem Wasserfall, um einen Regenbogen zu erzeugen. Das Licht wird an der Wasseroberfläche gebrochen und schimmert bunt. (rot, orange, gelb, grün, blau, violett)

Karte 9: Schlangen, Salamander, Eidechsen, Kröten, Fischotter, Fische, Schildkröten, Nagetiere, Rehe und Hirsche, Füchse, Bären, ... (S. 106)

Karte 10: Man muss schwimmen lernen, bevor man sich aufs Wasser wagt, sonst ertrinkt man. Meerwasser ist kein Süßwasser und man darf es nicht trinken (der Körper trocknet sonst noch schneller aus!), deshalb an ausreichend Trinkwasser im Reiseproviant denken.

Karte 11: An Land begleiten ihn Flöckchen, Tupfer und Grazia. Später reist er mit Larry und Cyrano, dessen Floh, weiter.
Er schließt Bekanntschaft mit den Wisenten, Joey, dem Känguru, Eden, der Wildkatze, und Kip, dem Wolf.

Karte 12: Sie rollen einen Baumstamm ins Wasser, springen auf ihn und versuchen Balance zu halten, dann lassen sie sich von der Strömung treiben. Strömung ist der Begriff für Fließgeschwindigkeit und –richtung eines Gewässers. Im Meer gibt es ebenfalls unterschiedlich orientierte und verschieden starke Strömungen, so wie die, die Ham und seine Freunde nach Hause oder davon weg treiben lassen.

Karte 13: Larry ist in Wirklichkeit ein Iltis. Er bleibt auf der Insel bei Eden, der Wildkatze, in die er sich unsterblich verliebt hat.

Karte 14: Kip ist blind. Ham hat keine Zeit für lange Erklärungen. Er will seine Mission erfüllen und am Ende, wenn Kip für ihn sein Leben opfert, war das kein Fehler, denn Ham gelang es, den einsamen, alten Wolf noch einmal glücklich zu machen.

Karte 15: Tot sein; Himmel, Nirwana, Paradies, Garten Eden (Katzenname)

Lösungen

Karte 16: Rhea, Feder, Grazia. Ham schafft es ans Ufer, weil er von Kip schwimmen gelernt hat. Es war sein selbstgewählter Schluss, denn Kip wusste, er lebt in Hams Herzen weiter. Ham erzählt auch, dass „auf der Insel der Sonne leben“ tot sein bedeutet.

Karte 17: Joey ist allein in den Wald gekommen, nachdem ihre Eltern gestorben sind. Sie geht davon aus, das letzte Känguru auf der Erde zu sein. Joey ist nachtaktiv und hat durch ihre Geräusche alle verschreckt. Sie wurde für eine Bestie gehalten. Mit ihren Beinen kann sie gut boxen. Cyrano, der Floh, wird ihr Freund.

Karte 18: Der junge Hirsch verliert sein Geweih und denkt, er sei krank. Einmal jährlich wird das Geweih abgeworfen und neu gebildet.

Karte 19: Flöckchen möchte sich „Rock“ nennen, eine Zusammensetzung der Wörter „Reh“ und „Bock“. Er versöhnt sich mit seinen Eltern in einem Gespräch. Sein neues Revier liegt im Verfluchten Wald.

Karte 20: Die wichtigsten Ereignisse in unserem Leben, wie Geburt und Tod, sind solche Abenteuer.