

Gabriele Beyerlein: Der Schatz von Atlantis

Lektürekommmentar von Ute Reuter

1. Interpretation / didaktischer Kommentar

Als junger Leser ...

... hätte ich den Roman verschlungen!

Als junge Leserin ...

Kai ist ein bisschen wie ich:

Er wäre gern bei allen beliebt und von allen bewundert, weiß aber nicht, wie ihm das gelingen soll. Irgendwie macht er alles falsch. Anstatt Freunde zu gewinnen, machen sich die andern über ihn lustig und verspotten ihn.

Zu Hause wird er von den Geschwistern bevormundet. Sein Bruder lässt ihn nicht an den Computer. Die Eltern haben kein Verständnis für seine Probleme. Anstatt Schlagzeug lernen zu dürfen, wird er gezwungen, zum Blockflötenkurs – und darin sind ausschließlich Mädchen! – zu gehen, „um sein Durchhaltevermögen zu beweisen“.

Als die Probleme ihm über den Kopf wachsen, flüchtet er sich ins Kranksein.

Natürlich wüsste ich, dass die Geschichte von Kai und seiner Zeitreise nach Atlantis erfunden ist. Trotzdem wäre mir bald klar, dass man beim Lesen ganz viel erfährt: über das Leben in der Antike allgemein und darüber, wie gefährlich es ist, zu harmlos zu sein. Es ist zum Aus-der-Haut-fahren, wenn Kai nicht durchschaut, welches Spiel mit ihm getrieben wird. Am liebsten würde ich Kai warnen oder ihm tatkräftig zur Seite stehen, wenn er wieder einen Fehler macht. Wenn er endlich begriffe, welche Aufgaben er erfüllen muss, wäre ich heilfroh. Ich möchte ihm zurufen, dass er sie nur bewältigen kann, wenn er sich auf all sein Wissen und Können besinnt und sein Herz in beide Hände nimmt.

Als die Riesenwelle herandonnert, um Atlantis zu verschlingen, da ahnt man bei aller Spannung ja, dass Kai mitsamt den Gerechten die glückliche Flucht gelingen wird. Trotzdem findet man es schade, dass er diese faszinierende Welt so rasch wieder verlassen muss. Allerdings ist er jetzt ein Anderer als vor seiner „Reise“ – fröhlicher und selbstbewusster; und das stimmt einen froh. Zugleich ist man wegen einer anderen Sache wiederum traurig. Warum? Na, ist doch klar: Kai und Aoja hatten sich doch gerade erst gestanden, dass sie ineinander ... ihr wisst schon.

Als Lehrer/Lehrerin würde ich den Roman gern im Unterricht einsetzen.

Die thematischen Schwerpunkte berühren die Erfahrungswelt der Schülerinnen und Schüler:

- Identitätsfindung der Jugendlichen im Spannungsfeld von Familie und Schule
- der PC als Alltagsfaktor der Jugendlichen
- Konfrontation mit Naturkatastrophen
- Konflikte müssen bewältigt werden
- Frage der Umsetzbarkeit medialer Erfahrungen (Wissen aus Büchern, Filmen, Museen) und Bildungswissen in praktisches Handeln
- Frage des Umgangs mit „magischen Welten“, deren mediale Präsenz zur Gegenwartserfahrung der Jugendlichen gehört

Die thematischen Schwerpunkte eröffnen ihnen neue Erfahrungswelten:

- die Welt der Antike in historischer Überlieferung
- die Welt der Mythen und Sagen des Altertums
- Vermittlung der scheinbaren Diskrepanz zwischen Leseerfahrung und Lebenserfahrung

Die klare Struktur des Romans macht jüngere Schülerinnen und Schüler bekannt mit wesentlichen Elementen des Erzählens und fordert zu einer Untersuchung ihrer Funktion heraus:

- Rahmenerzählung / Binnenerzählung
- der Ich-Erzähler als Protagonist / Fragen der Erzählperspektive

- die *Queste* als Grundform eines Romantypus (quest = suchen; Auslöser der fast immer mit einer Reise verbundenen Queste ist ein Problem, das durch das Finden eines Objektes (z. B. das goldene Vlies), das Lösen einer Aufgabe/eines Rätsels, das Erreichen eines bestimmten Ortes/Zieles gelöst werden kann)
- Handlungsverlauf und Spannungskurve
- Kapiteleinteilung als Verständnishilfe

Die plastische Gestaltung der einzelnen Stationen bietet eine hervorragende Grundlage für vielfältige produktive und kreative Auseinandersetzungen mit dem Text. Eine Zusammenarbeit mit anderen Fächern (Geschichte, Kunst, Politik) bietet sich an.

Die Beschäftigung mit dem Roman kann bei den Schülerinnen und Schülern das Interesse an Sagen wecken und die Bereitschaft zur Lektüre von historischen Jugendromanen und Sachbüchern erhöhen.

2. Inhaltsübersicht des Materialteils im Taschenbuch

I Spielfieber (S. 120)

- 1 LAN-Party (S. 120)**
- 2 Spielsucht (S. 123)**
- 3 Viele Spiele für viele Spieler (S. 125)**
- 4 Top Ten (S. 126)**

II Versunkene Welten (S. 127)

- 1 Das Rätsel Atlantis (S. 127)**
- 2 Pompeji – die Stadt unter der Asche (S. 129)**

III Wettlauf mit der Katastrophe (S. 132)

- 1 Tsunami-Frühwarnsystem (S. 132)**
- 2 Der sechste Sinn (S. 135)**

IV Nase vorn durch Lesen (S. 137)

- 1 Klüger sein (S. 137)**
- 2 Kino im Kopf (S. 138)**

V Tore zu anderen Welten (S. 139)

- 1 Falsch programmiert (S. 139)**
- 2 Sturz ins Bodenlose (S. 141)**

VI Zur Autorin (S. 143)

3. Unterrichtsskizze

I. Vor der Lektüre: Thema „Computer“ (s. Materialien S. 120–126)

- Erstellung eines persönlichen Tagebuchs zur PC-Nutzung
- Rollenspiel: Der Computer als Konfliktauslöser?!
- Nutzungsbereiche des PC: erwünscht – erlaubt – verboten
- Erlaubt: Vorstellung von Computerspielen
- Erwünscht: Recherche im Internet zum Stichwort „Atlantis“
- Verboten: ...?

II. Während der Lektüre: Umsetzung von Unterrichtsergebnissen in Diagramme

- der Protagonist zu Beginn und am Ende der Romanhandlung – Untersuchung einer Wandlung
- Figurenzeichnung und Figurenkonstellation
- Handlungsverlauf und Spannungskurve im Ablauf der Kapitel bzw. Stationen
- Aufsuchen und Präsentieren: Retter aus der Not
(Die Siegfried-Sage / Das Katapult / Die Nürnberger Burg / James Bond / Der Erlöserkuss im Märchen / Bastet – die Katzengöttin als Helfertier)

III. Nach der Lektüre: Umsetzung des Romanstoffs in eine Fotoserie (Präsentation für die Schulöffentlichkeit)

Arbeitsauftrag: Erstellt in Gruppen eine Fotoserie zu dem Roman!

Rahmenbedingungen:

- zu jedem Kapitel wird nur **ein** Foto präsentiert
- der wichtigste Moment muss erfasst sein
- die jeweilige Gemütsverfassung der Figuren muss in Gestik und Mimik erkennbar sein
- die von Kai als „Retter aus der Not“ herangezogenen Hilfen müssen visualisiert werden (hierzu Hilfestellungen geben, z. B. Denkblasen, die dem Foto hinzugefügt werden)
- jedes Foto erhält einen kurzen Erläuterungstext, der auch für Betrachter, die den Roman nicht gelesen haben, verständlich ist.
- Eine Videoverfilmung ist auch denkbar. Es braucht aber viel Zeit und eine gute Lenkung der Klasse, um zu einem alle zufrieden stellenden Ergebnis zu gelangen.

4. Auswahl an komplexen Aufgabenstellungen/Testaufgaben

Zu verwenden als:

- Überprüfung der Textkenntnis zu Kap. I-III
- Zitierübung
- Vorbereitung der Strukturanalyse „Funktion der Katze für die Handlung“

Ich kenne mich aus!

Suche zu jeder der hier aufgestellten Behauptung die passende Textstelle heraus und schreibe sie auf. Denke daran, Anführungszeichen zu setzen und die Fundstelle hinter dem Zitat zu vermerken.

1. Kai hat eine besondere Beziehung zu Meiers Katze. Das hängt damit zusammen, dass er ein Buch über die alten Ägypter gelesen hat.
2. Kai befreit die Katzengöttin aus ihrem Käfig und wird mit einem märchenhaften Geschenk belohnt.
3. In Atlantis erfährt Kai von Bastet, dass er nicht einfach nach Hause zurückkehren kann, wann er will.
4. Als Kai um einen Hinweis auf die von ihm zu erfüllende Aufgabe bittet, reagiert die Katze sehr eigenartig (was Kai allerdings nicht auffällt).
5. Als Kai sich entschlossen hat, Rhtih zu Krk zu begleiten, lässt sich Bastet zunächst nicht mehr sehen.
6. Sie kümmert sich erst wieder um Kai, als er sich in aussichtsloser Lage befindet, und gibt ihm einen entscheidenden Hinweis.
7. Schließlich erfüllt sie noch eine weitere Aufgabe: Sie richtet Kai wieder auf, als er verzweifelt ist.

Lösung:

1. S. 7, Z. 19–21
2. S. 16, Z. 30 f.
3. S. 18, Z. 27 ff.

4. S. 19, Z. 24 ff.
5. S. 22, Z. 15 f.
6. S. 29, Z. 10 ff.
7. S. 32, Z. 29 ff.

Aufgabe für eine Klassenarbeit

Textsorte: Bericht

Überprüfung des Textverständnisses, Überblick über die Romanhandlung, Einnehmen einer veränderten Perspektive

Aufgabenstellung

Nachdem sie in Sicherheit sind, berichten Rhtih und Aoja ihrem Vater, welche Rolle Kai bei der Errettung der Rechtgläubigen gespielt hat. Einiges haben sie selbst miterlebt, einiges wissen sie aus Kais Erzählungen, anderes können sie nur vermuten.

Beginne wie folgt:

Du weißt ja, Vater, dass König Aldegros uns nach deiner Verschleppung ebenfalls gefangen genommen und als Sklaven seinem Bronzegießer geschenkt hatte ...

Setze nun den Bericht fort.