

Inhaltsverzeichnis

Teil A

- 1 Zusammenfassung der Geschichte
- 2 Vokabelbox
- 3 Landeskunde
- 4 Einsatzort Empfehlungen

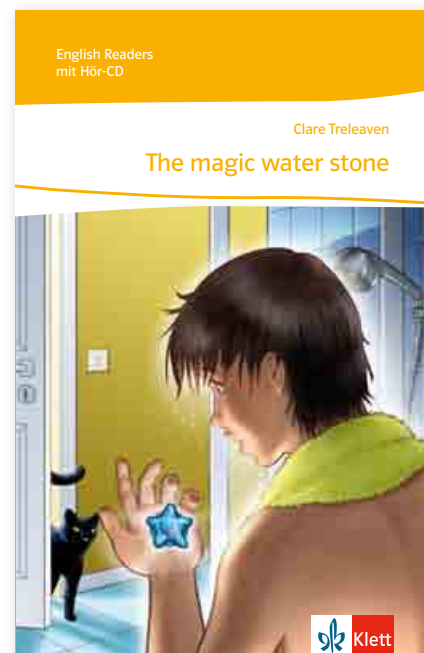
Teil B

Vorschläge für Spiele, Übungen und Projekte

Teil C

Kopiervorlagen:

- 1 Wortschatz
- 2 Illustrationen



Teil A

1 Zusammenfassung der Geschichte

Characters

- Max, a 14-year-old boy
- Max's mum
- Sam, Max's friend
- 3 tribes: water spirits, trolls, elves
- Sylka, the daughter of the water spirits' leader
- Thygor, the leader's son of the trolls
- Jayfor, the leader of the elves
- Foreccio, the cat (the "black beast")
- Mrs Sylka, a neighbour

In der Lektüre *Magic water stone* spielen die beiden Jungen Max und Sam sowie der Kater *Foreccio* die Hauptrolle. Auf wundersame Weise werden die beiden Jungen vom „sprechenden“ Kater *Foreccio* in das Reich *Elgedor in the country of Motans* entführt. Dort leben die drei Stämme der *trolls* (Kobolde), *elves* (Elfen) und *water spirits* (Wassergeister), die untereinander verfeindet sind. Der Grund für die feindschaftlichen Beziehungen ist ein großes Wasserproblem im Reich *Elgedor*.

Umso mehr kommt dem *magic water stone* eine besondere Bedeutung zu. Das bekommen auch Max und Sam zu spüren, die bei ihren imaginären Besuchen in *Elgedor* in gefährliche Situationen geraten. Mit Hilfe von Sylka und den *water spirits* sowie dem *troll* *Thygor* gelingt ihnen jedoch eine für die Zukunft ihrer Welt sehr bedeutsame Wendung.

Part 1 A Visitor (Seite 5–8)

Max vermisst seinen Hund. Als ihm ein Kater zuläuft, ist er hoch erfreut darüber. Der Kater ist sehr zutraulich und folgt ihm ohne zu zögern in sein Zimmer. Max, der wegen der Mathematikarbeit am nächsten Tag früh schlafen geht, beginnt sofort zu träumen: Er folgt dem Kater durch einen geheimnisvollen Wald mit fremdartigen Gerüchen und erhält Anweisungen, wie er sich bewegen soll. Woher kommen die Anweisungen? Kann der Kater sprechen? Und wie kann es sein, dass der Kater seine Gedanken lesen kann? Die Erklärung gibt der Kater selbst. Er erklärt Max, dass er seine Gedanken lesen und mit ihm kommunizieren kann. Es ist eine Art Telepathie. Max erfährt, dass er sich in einer anderen Welt befindet – in *Elgedor* im Lande *Motans*. Er wird Zeuge einer blutigen Auseinandersetzung zwischen den *trolls* und den *elves*. Doch bevor er den Grund für diese kämpferische Auseinandersetzung erfährt, wird er aus seinem Traum gerissen; der Kater sitzt neben ihm am Bett.

Part 2 All for the water (Seite 9–12)

Während Max in der Schule ist, kreisen seine Gedanken um seine nächtlichen Erlebnisse. Hatte er nur geträumt? Was war geschehen? Ohne mit seinen Freunden zu sprechen, eilt Max so schnell wie möglich von der Schule nach Hause. Der Kater liegt schlafend auf seinem Bett. Er schließt die Augen und folgt dem Kater nun am Tage voller Neugier nach *Elgedor*. Sie nehmen den gleichen Weg wie in der Nacht zuvor. Am Schlachtfeld angekommen, wird Max von einem verletzten *elf* angesprochen. Er versteht aber die Worte nicht. Glücklicherweise kann der Kater alle Sprachen verstehen, er übersetzt die Worte mit „*all for the water*“. Im Reich *Elgedor* ist nicht ausreichend Wasser für alle drei Stämme vorhanden. In der Vergangenheit war das anders. Alle Stämme hatten ihre eigenen Brunnen. Da aber die *trolls* und die *elves* zu wenig auf ihre Brunnen Acht gegeben haben, ist deren Wasser nun verschmutzt. Daher wollen sie jetzt den Brunnen der *water spirits* ausfindig machen, um so ihr Wasserproblem zu lösen.

Plötzlich erscheint ein Licht, das beim Herannahen zu einer kleinen Person wird. Es ist ein *water spirit*. Der *water spirit* bittet Max um Hilfe für das bedrohte Reich. Ohne dass Max jedoch Zeit für eine Antwort findet, entschwindet der *water spirit* wieder als Licht. Erst daraufhin bemerkt Max etwas in seiner Hand – es ist der *magic water stone*. Der Kater erkennt sofort, dass es sich um den *keystone* handelt – den Stein, der den Brunnen der *water spirits* kontrolliert. Somit kann der *water spirit* nur der Anführer selbst gewesen sein.

Wie kann Max den *water spirits* helfen? Plötzlich erscheint Sylka, die Tochter des Anführers der *water spirits*. Sie weiß, dass ihr Vater den Stein benutzt, um einen geheimen Tunnel zu öffnen. Der Kater Foreccio weiß möglicherweise mehr darüber.

Part 3 Captured (Seite 13–17)

Während Max den *magic stone* betrachtet, kommt ihm in den Sinn, seinen Freund Sam einzuweihen. Max trifft seinen Freund Sam in der Schule und zeigt ihm den *stone*. Sie vereinbaren das nächste Wochenende in Max' Haus zu verbringen und so eine gemeinsame Reise nach *Elgedor* zu unternehmen.

Nach der Schule geht Max schnell auf sein Zimmer und ruht sich aus; der Kater springt auf sein Bett und schon geht die Reise wieder los ...

Was ist das? Der Geruch ...? Max wird von einem *troll* angegriffen und gefesselt. Ängstlich schaut er sich nach dem Kater um, kann ihn aber nirgendwo erblicken. Der *troll* bringt Max in ein Lager der *trolls*, das sehr karg aussieht – keine Bäume, trockenes Land, leere Häuser. Max wird in ein Haus gesperrt. Doch plötzlich erscheinen hunderte von Lichtern – die *water spirits*! Die *trolls* erkennen ihre Gefahr und fliehen. Sylka kann Max befreien. Auch Foreccio ist wieder da und berichtet, dass Sylkas Vater vermisst wird. Mit Hilfe des *magic stone* kann der Aufenthaltsort gefunden werden, aber dafür müssen sie zur Quelle gehen und den *magic stone* in ein besonderes Wasser legen.

Sie machen sich schnellstens auf den Weg. Nachdem sie einen langen Tunnel durchquert haben, gelangen sie schließlich zum Wasser. Sie legen den *magic stone* ins Wasser. Auf der Wasseroberfläche erscheint ein Bild. Foreccio erkennt sofort, dass Sylkas Vater im Lager der *trolls* gefangen gehalten wird.

Part 4 Two heads are better than one (Seite 18–20)

Es ist Freitag, für Max und Sam kann die gemeinsame Reise beginnen ...

Sam ist ganz begeistert von den *water spirits*. Foreccio erläutert den Plan zur Befreiung des Anführers der *water spirits*. Max und Sam sollen die *elves* ablenken. Aber wie? Da hat Sam eine Idee. Er hat Feuerwerkskörper in der Tasche, die die *elves* erschrecken sollen. Und es funktioniert. Der Anführer, der sehr geschwächt ist und dringend vom magischen Wasser trinken muss, kann befreit werden. Jedoch werden die beiden Jungen nun von den *trolls* überwältigt und gefangen genommen. In der Zwischenzeit haben die *water spirits* den Weg zur Wasserquelle gefunden, können sie aber nicht nutzen, weil Max noch den *magic stone* in der Tasche hat.

Welch ein Glück, dass Sylka sich an eine Wasserstelle für Notfälle erinnern kann.

Part 5 No time to lose (Seite 21–23)

Max und Sam hecken einen Befreiungsplan aus; doch noch bevor sie aktiv werden können, werden sie von den *trolls* in den Wald entführt. Unterwegs nähert sich ihnen ein junger *troll*, der freundlich zu den beiden Jungen ist und ihnen etwas zu essen bringt.

Sylka und Foreccio beraten mit dem Anführer, wie sie die beiden Jungen befreien können. Max trägt den *magic stone* bei sich. Sowohl die *trolls* als auch die *elves* brauchen jedoch den *magic water stone*, um an das Wasser zu kommen. Da kommt ihnen die Idee, ein Treffen der Ältesten der drei Stämme einzuberufen. Foreccio bietet sich als Übersetzer an.

Part 6 The plan (Seite 24–26)

Das Treffen der Ältesten ist ein schwieriger Plan. Foreccio entscheidet sich, zunächst mit den gemäßigeren *elves* zu sprechen. Der Anführer der *elves* weiß um die äußerst schwierige Wassersituation und ist mit dem Treffen der Ältesten einverstanden. Seine einzige Bedingung ist, dass niemand Waffen trägt und einen Kampf anzettelt.

Schließlich zieht Foreccio mit einer kleinen Gruppe von *water spirits* weiter zum Camp der *trolls*. Doch dort werden sie festgenommen und als Gefangene zum Zelt des Anführers gebracht. Der Anführer erweist sich als wenig kompromissbereiter Gesprächspartner. Als im Lager Feuer ausbricht, verlassen die *trolls* das Lager und schließen Foreccio mit seiner Gruppe ein.

Part 7 Time to escape (Seite 27–31)

Max und Sam setzen ihren Plan um – sie entfachen ein Feuer im Lager der *trolls* und können in den Wald fliehen. Dass auch Foreccio mit einer kleinen Gruppe von *water spirits* dort festgehalten werden, wissen sie nicht. Der junge *troll* hat alles beobachtet und empfindet großes Mitleid mit den Gefangenen. Er befreit die *water spirits* und auch Foreccio. Darüber hinaus stellt er sich als Gefangener zur Verfügung, um seinen Vater, der der Anführer der *trolls* ist, zu einem Gespräch mit den Ältesten zu zwingen. Eine Karte mit dem Treffpunkt lässt er für seinen Vater zurück.

Jetzt müssen sie nur noch die Jungen finden. Schnell machen sie sich auf den Weg zum Treffpunkt. Während die *water spirits* mit Sylka an der Spitze die Jungen aus der Luft suchen, machen sich Foreccio und der junge *troll* Thygor auf den Weg zum Treffpunkt.

Max und Sam irren derweil durch den Wald, ohne zu wissen, wohin es geht. Sie sind hungrig, aber aufgrund der Trockenheit finden sie kaum etwas zu essen. Schließlich werden sie von den *water spirits* gerettet, die von dem Plan mit dem Treffen der Ältesten berichten und darüber, dass sich der junge *troll* Thygor als Gefangener zur Verfügung gestellt hat und mit Foreccio auf dem Weg zum Treffen ist. Ob sich die *trolls* deswegen als noch gefährlicher erweisen?

Part 8 One last problem (Seite 32–35)

Inzwischen sind alle bis auf die *trolls* am Treffpunkt angekommen. Es herrscht eine nervöse Stimmung. Gerade in dem Moment als Thygor seinen Vater erblickt, erscheint ein riesiger Vogel am Himmel und greift den kleinen *troll* an. Ohne zu zögern eilen die anderen Thygor zu Hilfe. Während die *elves* auf den Vogel einschlagen, helfen die *water spirits* und Max und Sam auf ihrer Art und Weise. Schließlich fliegt der Vogel davon. Noch ganz versteinert von der plötzlichen Attacke, begreift Thygors Vater, was sich gerade zugetragen hat. Er umarmt seinen Sohn und bedankt sich bei den Anwesenden für die großartige Hilfe. Nach dieser Erfahrung können die Gespräche der Ältesten beginnen, um eine für alle Stämme passende Lösung für das Wasserproblem zu finden.

Jetzt fehlt nur noch der *magic water stone*, den Max bei sich in der Tasche versteckt hält. Als Jayfor den *water stone* übergeben will, stellt Max jedoch mit Bangen fest, dass er nicht mehr in seiner Tasche ist. Da kann Sam helfen.

Part 9 Back to reality (Seite 36)

„Frühstück ist fertig, ... eine Dame wird den Kater gleich abholen“, ruft Max' Mutter. Die Jungen eilen nach unten. An der Tür steht Mrs Sylka, die den Kater in Empfang nimmt und sich für die gute Pflege bedankt.

2 Vokabelbox

alert	wachsam	dot	Punkt
amazed	erstaunt	dry	trocken
animal skin	Tierfell	edge	Rand
ankle	Fußgelenk	(to) examine	untersuchen, genau betrachten
(to) appear	erscheinen	(to) exclaim	ausrufen
(to) attract	anziehen	fat	dick
bad	faul	fireworks	Feuerwerk(skörper), Knaller
badly	schwer	fixed to the spot	wie versteinert
bang	<i>Knallgeräusch</i>	(to) flow	fließen
battle	Schlacht	for themselves	für sich (allein)
(to) be about to	im Begriff zu	(to) force	zwingen
(to) be confused	verwirrt, durcheinander	forever	für immer
(to) be thirsty	Durst haben	fountain	Fontäne, Brunnen
beak	Schnabel	friendship	Freundschaft
beast	Kreatur, Bestie	genie	Geist
berry	Beere	(to) get sth.	<i>hier:</i> verstehen
blur	verschwommen, unwirklich	(to) grunt	grunzen
body	Körper, Leiche	(to) guide	führen
(to) bolt	verriegeln	heart	Herz
bonfire night	<i>Jahrestag der Vereitelung eines Sprengstoffanschlags auf das Parlament</i>	hill	Hügel
branch	Ast	hole	Loch
by now	inzwischen	hooves	Hufe
cabin	Hütte	(to) hug	umarmen
(to) capture	gefangen nehmen	(to) hurt	wehtun
carry box	Transportbox	in pain	mit Schmerzen
(to) cheer	jubeln	in silence	schweigend
clearing	Lichtung	(to) indicate	andeuten
(to) control	bestimmen (über); kontrollieren	injured	verletzt
(to) count	zählen	instantly	sofort
(to) cover	zudecken, bedecken	invisible	unsichtbar
cracked	rissig	Keep trying!	Versuch es weiter(hin)!
crow	Kräh	(to) keep up	Schritt halten
(to) crush	zerdrücken	(to) know for sure	sich sicher sein
curious	neugierig	(to) lead	führen
damp	feucht, klamm	less	weniger
delicious	lecker	(to) lick	lecken
... didn't think twice	... zögerte keine Sekunde lang	lid	Deckel
directions	Anweisungen	light; (to) light	hell; anzünden
disgusting	ekelhaft	living creature	Lebewesen
distance	Entfernung, Ferne	(to) manage	schaffen
(to) distract	ablenken	match	Streichholz
doll	Puppe	neck	Nacken
		neither	kein(er)
		net	Netz

not quite (right in the head)	nicht ganz (dicht)
odour	Geruch, Gestank
on first sight	beim ersten Anblick
opposite direction	Gegenrichtung
out in the open	ohne Deckung, ungeschützt
patched	geflickt
pointed	spitz
pool	Teich
pot	Topf
(to) pound	klopfen
prediction	Vorhersage
prisoner	Gefangene(r)
(to) prove	beweisen
(to) put up	aufhängen
(to) recognise	erkennen
(to) recover	sich erholen
(to) release	befreien
remaining	übrig
(to) reply	(be)antworten
(to) represent	darstellen
(to) respond	reagieren, antworten
rope	Seil, Strick
scream(s)	Schrei(e), Geschrei
(to) seal	besiegeln
settlement	Siedlung
shadow	Schatten
sharp	spitz
sight	Sicht
smooth	glatt

somehow	irgendwie
source	Quelle
space	Weltraum
spaceship	Raumschiff
spirit	Geist
stray	Streuner
(to) study	genau betrachten
stuff	Zeug
surface	Oberfläche
surrounded	umzingelt
(to) take one's temperature	Fieber messen
task	Aufgabe
telepathy	Gedankenübertragung
(to) tie	binden
(to) translate	übersetzen
trapped	in der Falle
tribe	Volk, Stamm
(to) trip	stolpern
(to) uncover	aufdecken
(to) untie	losbinden
wart	Warze
weapon	Waffe
well	Brunnen
wing	Flügel
wisely	klug
(to) wonder	sich fragen
(to) wriggle	sich bewegen, winden
wrist	Handgelenk

3 Landeskunde

Kingskerswell [ˌkɪŋzˈkɔːrzwel] (u. a. Seite 5)

Max wohnt in Kingskerswell in Devon, England. Der schöne Ort Kingskerswell zählt ca. 5000 Einwohner und liegt an der A380 zwischen Newton Abbot und Torquay. Mit seinen historischen Häusern und der guten Verkehrsanbindung gehört der Ort zu den touristischen Attraktionen in Devon. Kingskerswell ist ein hervorragender Ausgangsort für Ausflüge zum Beispiel ins benachbarte Dartmoor, an die nahe gelegene Küste, die „englische Riviera“, oder in die ca. 50 km entfernte Stadt Exeter mit seiner berühmten *Exeter Cathedral*.

Kingskerswell ist seit 1989 die Partnerstadt von Lonsee, einem ca. 2000 Einwohner zählenden Ort in der Nähe von Ulm.

Elgedor (u. a. Seite 6)

Max wird von Kater Foreccio in das Reich Elgedor entführt. Elgedor liegt im Land Motans und wird von drei Stämmen bewohnt, die jeweils ihre eigene Sprache sprechen.

Die *trolls* nennen Elgedor Lyntia, die *elves* Lynathia und die *water spirits* Lyria.

Das Reich Elgedor hat mit einem großen Wasserproblem zu kämpfen. Die Landschaft und das gesamte Leben dort sind gefährdet; siehe z. B. S. 15 „*the land was dry and cracked*“ oder S. 24 „*The trees were in bad condition. Soon they would all die ...*“.

4 Empfehlungen zum Einsatz der Lektüre

Orange Line 3 Erweiterungskurs: Unit 3 nach Seite 49 (Themen: Reisen, Abenteuer, Fantasie / Wahrheit); Unit 5 nach Seite 95 oder nach Seite 117 als Ergänzung nach A story (Legende) / A play (Gespenstergeschichte) (Themen: TV/Film – Genre – Krimi, Fantasie etc.)

Orange Line 3 Grundkurs: nach Unit 3, Seite 49 oder nach Seite 101 als Ergänzung nach A story (Legende) / A play (Gespenstergeschichte) (Themen: Abenteuer, Fantasie / Wahrheit)

Red Line 3: Unit 4 nach Seite 69 (Themen: Reisen, Abenteuer, Fantasie / Wahrheit)

Green Line 3: als weitere Abenteuerreise (Fantasie) nach Unit 6, Seite 103 bzw. Seite 107

Teil B

Vorschläge für Spiele, Übungen und Projekte

1 A trip to Kingkerswell

a) Work with a partner. Look at a map of Great Britain and find out the following:

1. Where is Kingkerswell?
2. How far it is from your home in km/miles?
3. How far it is from London?
4. What activities could you do there or near Kingkerswell (e.g. on Dartmoor, on the coast etc.)

b) Present your results in class.

Lehrkraft sammelt Ideen für *activities* auf Poster, ist Ergebnissicherung für alle, gibt Einblick in nähere Umgebung und Interessen der SuS

 2 Countries with water problems

- a) Find out which countries have a problem with water and choose one for your group.
- b) What causes the water problem(s) in that country?
- c) How are people there trying to solve the problem? Has there been any success?
- d) What is your personal experience: Have you ever had a water problem? If so, describe it.
- e) Present the information in class.

3 Elgedor and more fictional places

- a) In a mind map for "Elgedor: A place of fantasy" and collect at least five different reasons why Elgedor can't be a real place.
- b) Which other places do you know that are as strange as Elgedor?
- c) Which one is your favourite and why?

 4 Sharing a secret

Imagine you are Max. You want to find a partner to share the big secret.

- a) Make notes for a phone call to a friend to tell him/her about your little secret and to ask if he/she wants to join you on your trip to Elgedor. Practise and act the dialogue in class.

OR:

- b) Write an e-mail to a friend and ask if he/she wants to join you on a trip to Elgedor. Your partner writes back and shows his/her surprise and suggests when to meet for the trip.

Here are some ideas about what you can say/write about Elgedor:

the cat in your room • the dream • the speaking cat • the land • the forest • the strange creatures • the battle • the water stone • Sylka, the water spirit • ...

5 Writing poems

Write a poem about Elgedor, Kingskerswell, your hometown or a place special to you. You can choose to write in "haiku" or try an "elevenner":

a) Haiku, a poem of three lines:

1st line: All together the words have 5 syllables.
2nd line: All together the words have 7 syllables.
3rd line: All together the words have 5 syllables.

What is Elgedor?
Let us go there and find out!
A place of magic.

b) Elevenner, a poem of 11 words in five lines:

1st line: 1 word
2nd line: 2 words
3rd line: 3 words
4rd line: 4 words
5rd line: 1 word

Elgedor:
It's strange.
It's slowly dying.
Help save it now,
PLEASE!

6 School magazine

Max and Sam are invited to tell their story at school.

(Tip: Whether you're interviewing or writing an article, think about answers to questions starting with who, where, when, what, why and how.)

 a) Make notes with questions for an interview. Then interview the boys and record it.

OR:

b) Write an article for the school magazine.

OR:

 c) Make notes of your questions and interview the two boys in class.

7 Love

Max has fallen in love with Sylka. Write his love letter and invent a way for them to meet up.

 **8 Three tribes at the meeting!**

First decide to which tribe you belong: the group of elves, trolls or water spirits.

a) Collect information from your reader about your tribe, for example:

What is special about your tribe, what do you look like, where's your camp, what are your houses like, who's your leader, what do you eat, what problem(s) do you have, ...?

b) One member of your group is the leader of your tribe. Decide what the leader should say at the meeting and what your tribe wants as a result of the discussions there.

c) Practise the speech and stand close together while going to the meeting place.

d) You're all at the meeting and the leaders can now speak one by one.

e) You and your leader agree on sharing the water!

Teil C

Kopiervorlagen: Wortschatz

1 Dictionary work: Remembering words in Elgedor!

Look for difficult words. List them and write a sentence to help you remember the words.

word	page	word in a sentence
delicious	16	Something delicious tastes very good and the word starts with "deli" - like in Delikatessen (delikat a essen!)

 2 Your own personal magic alphabet

Put in words to do with fantasy and magic. Compare your list with a partner.

A	J	S
B	K	T
C	L	U
D	M	V
E Elgedor,	N	W
F	O	X
G	P	Y
H	Q	Z
I	R	

Kopiervorlagen: Illustrationen



Scenes from the story

- a) Which picture would you choose for a film poster? Why? What is interesting about the scene? Discuss your choice in class. Vote on it.
- b) Put the pictures in the right order and use them to retell the story. Use the present tense.
- c) Do you think the scene on the cover of your reader is a good choice? Why? If not, which picture do you think would be better? Why?