

J. R. R. Tolkiens Fantasy-Klassiker „Der kleine Hobbit“ – Begleitende Materialien für die Lektüre mit Lesetagebuch

Nach einer Idee von Petra Maier, Sulzbach-Laufen; Illustrationen: Julia Lenzmann, Stuttgart



I/D

Bilbo bekommt den überraschenden Besuch von Gandalf dem Zauberer.

Wer oder was ist denn ein Hobbit? Später, seit der Verfilmung von „Der kleine Hobbit“, können wahrscheinlich viele Ihrer Schüler diese Frage beantworten. Die Vorlage für den Abenteuerfilm, der 1937 erstmals veröffentlichte Kinderbuch, gilt inzwischen als Klassiker der Jugendliteratur.

Nutzen Sie das Interesse Ihrer Schüler an Fantasygeschichten und lesen Sie mit ihnen über Bilbos abenteuerlicher Reise durch die Mittel Erde. Die Unterrichtsreihe liefert Ihnen hierfür zahlreiche Anregungen, die kreative und spielerische Auseinandersetzung mit der Lektüre.

Das Wichtigste auf einen Blick

Klasse: 5/6

Dauer: 5–11 Stunden

Kompetenzen:

- Literatur – Epik: Lesen einer Ganzschrift
- Schreibkompetenz – narratives Schreiben: Verfassen von Steckbriefen, Elfchen, Rapsongs und Tagebucheinträgen
- Lesekompetenz: Trainieren des sinnentnehmenden Lesens und Einüben unterschiedlicher Lesetechniken

Materialübersicht

1. Stunde:	J. R. R. Tolkien – der Erfinder von Mittelerde
M 1 (Ab)	Wer ist J. R. R. Tolkien? – Ein Steckbrief
2. Stunde:	Kapitel 2 – die Handlung nachvollziehen
M 2 (Ab)	Bist du bereit? – Wir starten in ein Leseabenteuer!
M 3 (Fo)	Szenenbilder – die Handlung nacherzählen
M 4 (Fo)	Eine unerwartete Reise – die Handlung nachvollziehen
3./4. Stunde:	Kapitel 3 – Einstieg in die kreative Arbeit
M 5 (Ab)	Hobbits, Zwerge, Zauberer – und ein „Elfchen“
M 6 (Ab)	Mondrunen – eine Geheimchrift entschlüsseln
5.–9. Stunde:	Mein Leseabenteuer – die Arbeit im Lesetagebuch
M 7 (Ab)	Machst du mit? – Der Vertrag der Gemeinschaft
M 8 (Ab)	Dein Laufzettel zum Leseabenteuer
M 9 (Tx)	Wahlaufgaben – Lesetagebuch
10./11. Stunde:	Wie gut kennst du den Roman? – Ein Hobbit-Leiterspiel
M 10 (Tx)	Rette den Schatz! – Spielanleitung
M 11 (Ab)	Hobbit-Leiterspiel – Fragekarten
M 12 (Ab)	Hobbit-Leiterspiel – Ereigniskarten
M 13 (Ab)	Rätsellinien in der Finsternis – Sprachrätsel

Abkürzungen: Ab = Arbeitsblatt; Fo = Folie; Tx = Text

M 1

Wer ist J. R. R. Tolkien? – Ein Steckbrief

Hobbits, Elben, Orks – wer hat sich die Kreaturen aus „Der kleine Hobbit“ ausgedacht?

Steckbrief J. R. R. Tolkien

Geboren am/in: _____

Gestorben am/in: _____

Eltern: _____

Geschwister: _____

Kindheit und Jugend: _____

Studium und Beruf: _____

Interessen: _____

Familie: _____

Bücher: _____



I/D

Aufgabe

Sucht im Internet Informationen zum Autor von „Der kleine Hobbit“, J. R. R. Tolkien, und füllt den Steckbrief aus.

Tipp: Folgende Links helfen dir bei deiner Internetrecherche.

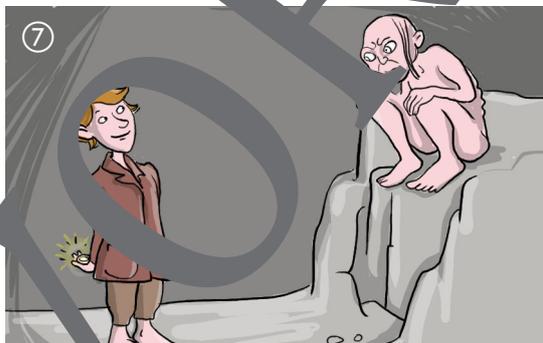
www.litpotti.de – Im Literaturlexikon könnt ihr nach „Tolkien“ suchen.

www.blindekuh.de – Auch hier findet ihr unter dem Stichwort „Tolkien“ viele spannende Infos über den berühmten Autor.



M 3

Szenenbilder – die Handlung nacherzählen



Aufg

1. Erzähle die Geschichte mithilfe der Bilder so nach, dass ein anderer sie versteht.
2. Im zweiten Kapitel wird beschrieben, dass die drei Trolle zu Stein werden, als die Sonne aufgeht. Baut zu dritt ein passendes Standbild.

M 8

Dein Laufzettel zum Leseabenteuer

Jetzt bist du schon richtig fit in Sachen „Hobbit“: Du kennst die Figuren, du weißt, wie sie sich fühlen und was ihr Auftrag ist. Gehe nun selbst auf Entdeckungsreise und lies den Roman alleine zu Ende. Die Lösungen der Pflicht- und Wahlaufgaben schreiben dein persönliches „Hobbit-Lesetagebuch“.

I/D

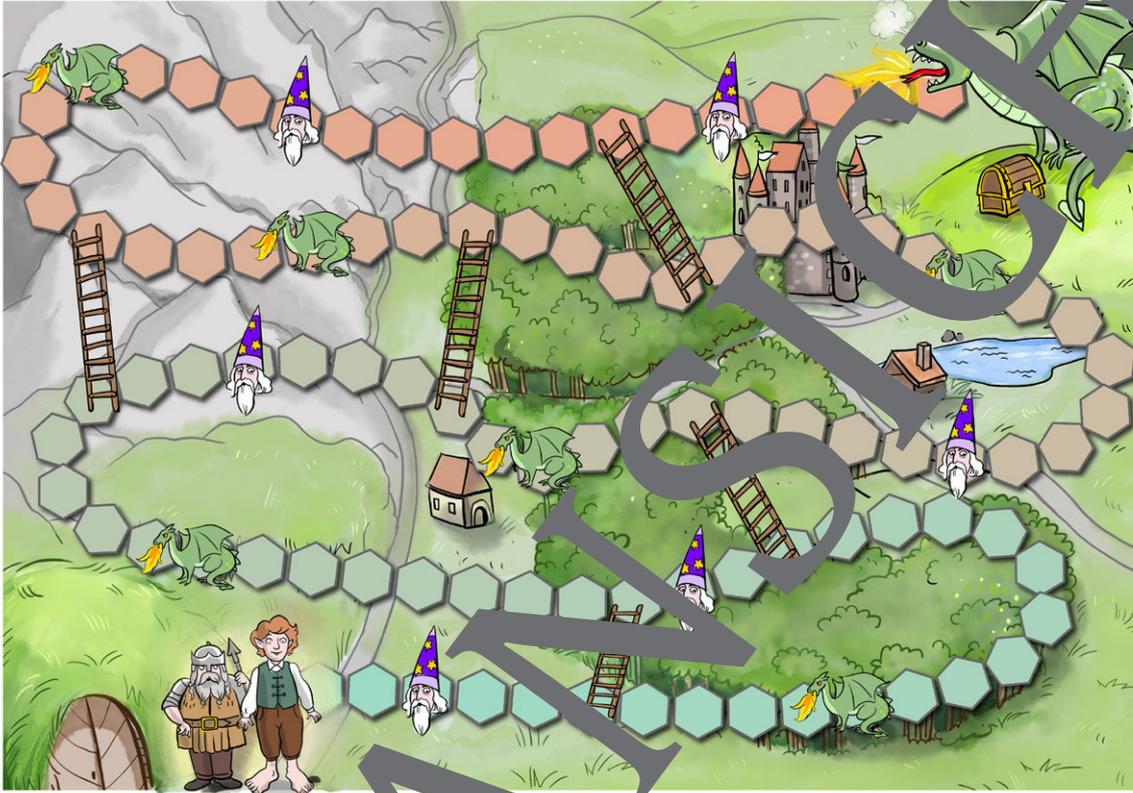
Pflichtaufgaben	erledigt
Fülle nach dem Lesen jedes Kapitels deine Kapitelübersicht aus.	
Trage nach jedem Kapitel die Reiseroute auf der Landkarte von Mitteleerde ein.	

Wahlaufgaben	erledigt

M 10

Rette den Schatz! – Spielanleitung

Teste dein Wissen in einem Leiterspiel.



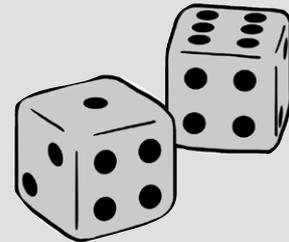
I/D

Spielanleitung

Ihr braucht: Spielplan, Frage- und Ereigniskarten, Spielfiguren, einen Würfel

Spielregeln

- Entscheidet, wer beginnt. Würfelt dann im Uhrzeigersinn reihum.
- Man zieht jeweils so viele Felder vor, wie man gewürfelt hat.
- Kommt man auf ein markiertes Feld, zieht man eine Karte. Ein Mitspieler liest die Karte vor. Es gibt Ereignis- und Fragekarten:
 - Fragekarten: Bei einer richtig beantworteten Frage darf man zwei Felder vorrücken. Kann man die Frage nicht beantworten, muss man einmal aussetzen.
 - Ereigniskarten: Die Karten geben jeweils vor, was bei diesem Feld gemacht werden muss.
- Kommt man an ein Feld mit einer Leiter, so darf man sie von der unteren Ebene aus hochklettern. Befindet man sich in der oberen Ebene, muss man die Leiter wieder in die untere Ebene heruntersteigen.



Der RAABE Webshop: Schnell, übersichtlich, sicher!



Wir bieten Ihnen:



Schnelle und intuitive Produktsuche



Übersichtliches Kundenkonto



Komfortable Nutzung über
Computer, Tablet und Smartphone



Höhere Sicherheit durch
SSL-Verschlüsselung

Mehr unter: www.raabe.de