

Datum: _____

Lektüretagebuch

zum Spiel

TRÜBERBROOK



Klasse: _____

Name: _____

Schuljahr: _____



Datum: _____

Inhaltsverzeichnis

Prolog

Arbeitsblatt 1: Der Lazarus Zwischenfall

Arbeitsblatt 2: Wer ist Dr. Tannhauser?



Kapitel 1

Arbeitsblatt 3: Willkommen in Trüberbrook

Arbeitsblatt 4: Versteckte Informationen

Kapitel 2

Arbeitsblatt 5: Paradiso



Kapitel 3

Arbeitsblatt 6: Das Tannhäuser Tor

Arbeitsblatt 7: Ich muss Beverly davon erzählen!



Kapitel 4

Arbeitsblatt 8: Transdimensional Homesick Blues

Kapitel 5

Arbeitsblatt 9: Zeit für den Abschied – Placemates





Datum: _____

Prolog: Der Lazarus-Zwischenfall

1. *Sammele in der Mindmap alle Informationen (zu Figuren, Orten, Handlung usw.), die du bisher erfahren hast.*



2. *Stelle Vermutungen an, worum es in der Geschichte gehen könnte, und schreibe sie auf.*

3. *Wie könnte die Geschichte weitergehen? Schreibe deine Vermutungen auf und gehe hierbei auf das bisher Erfahrene ein.*



Datum: _____

Prolog: Wer ist Dr. Tannhauser?

Name: _____

Beruf: _____

Wohnort: _____



Wie kam er nach Trüberbrook?

Weshalb ist er dorthin gereist?

Woran arbeitet er aktuell, weswegen er Ruhe braucht?

Beschreibe, was in seiner ersten Nacht in Trüberbrook passiert.

Wen lernt er an seinem ersten Tag in Trüberbrook kennen?

Was erfährt er von ihr über Trüberbrook?

Wie endet der Prolog und welchen Plan schmieden die beiden?



Kapitel 1: Willkommen in Trüberbrook

Das Wichtigste auf einen Blick:

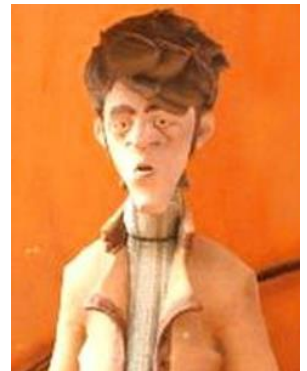
Eine **Charakterisierung** beschreibt das **Äußere**, das **Verhalten** und die **Gedanken** einer **Figur** und versucht darüber **Rückschlüsse auf ihre Charaktereigenschaften** zu ziehen.

Dabei beginnt man mit der äußeren Beschreibung (**Außensicht**) und arbeitet sich zur inneren Beschreibung (**Innensicht**) der Figur vor.

Die gefundenen Informationen lassen sich nach folgenden Kategorien sortieren:

1. **Daten zur Person:** Alter, Herkunft, Äußerlichkeiten, Beruf...
2. **Verhalten der Figur:** Wie verhält sich die Figur? Wie spricht sie und gibt es Auffälligkeiten? Gibt es innere Konflikte oder wichtige Ansichten?
3. **Entwicklung der Figur:** Hat sich die Figur im Laufe der Geschichte verändert?

1. **Beschreibe und charakterisiere die nachfolgenden Figuren anhand der Informationen, die du über sie gefunden hast und im weiteren Verlauf der Geschichte noch finden wirst. Nenne dabei Stellen aus der Geschichte als Belege.**



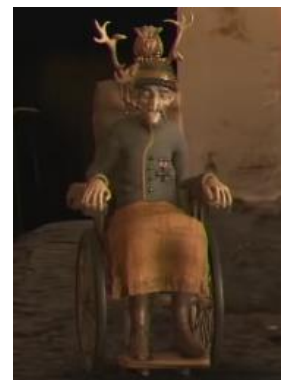


Datum: _____



Nebenfiguren







Datum: _____

Versteckte Informationen

Beantworte die folgenden Fragen zur Geschichte:

1. Wer oder was ist die sogenannte „Millenium-Kooperative“?

2. Was erfährt man über die Ritterrüstung, die auf dem Marktplatz steht?

3. Was erfährt man über die Stadt aus der Zeitung, die auf einem Stuhl im Erdgeschoss des Gasthofs liegt?

4. Welche Figuren sind im Treppenhaus des Gasthofs mit einem Bild verewigt und was erfährt man über sie?







Datum: _____

Kapitel 2: *Paradiso*

Was erfährt man Neues aus der Zeitung, die im Büro von Dr. von Streck liegt (Schlagzeilen)?

Wie schafft es Hans, aus seiner Zelle zu entkommen? Beschreibe möglichst genau die einzelnen Schritte.

Wie kommt man an die Zahlenkombination für den Safe und wie lautet sie?

Was muss man tun, um den Assoziations-Test von Dr. von Streck zu bestehen?

Wofür hält Dr. von Streck Hans, weshalb dieser ihn dem Assoziations-Test unterzieht?



Datum: _____

Kapitel 3: Das Tannhäuser Tor

Aufgabe: Mache dir während des Videos Notizen, was Hans alles erlebt.



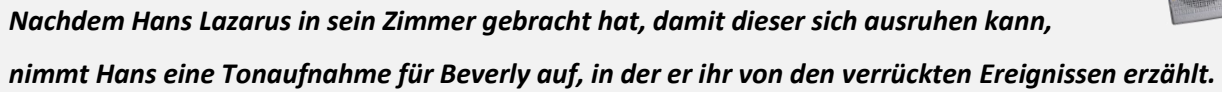








Vorbereitung einer Tonbandaufnahme:



- Notizen für unsere Tonbandaufnahme:**



Kapitel 4: Transdimensional Homesick Blues (G)

Stelle die Handlung in Kapitel 4 durch ein Flussdiagramm dar.

- Nummeriere hierzu die Kärtchen auf dem Zusatzbogen und schneide sie aus. Ordne sie anschließend auf diesem Blatt an.
- Klebe sie anschließend an der richtigen Stelle auf und verbinde sie durch passende Pfeile.



Tannhauser erfährt von Lazarus, wie man den Quantendiskriminator repariert.

Tannhauser repariert den Quantendiskriminator.

Tannhauser findet im Wald ein Baumhaus und unterhält sich mit dem Bewohner.

Tannhauser begegnet einer Meteorologin und hilft ihr.

Tannhauser findet ein Glückslos und fängt Glühwürmchen am See.

Tannhauser macht einige Tauschgeschäfte in der Stadt und geht zum See.

Tannhauser braut im Keller des Gasthofs den „Bolzenschuss“.

Tannhauser erkundet den Sumpf und findet den Schlüssel zum Keller des Gasthofs.

Tannhauser entdeckt am See ein Transportmittel und begibt sich zum Sumpf.

Tannhauser stört den Fernsehempfang und erhält eine Braunsche Röhre.

Tannhauser findet im Wald ein Baumhaus und unterhält sich mit dem Bewohner.

Tannhauser begegnet einer Meteorologin und hilft ihr.

Tannhauser findet ein Glückslos und fängt Glühwürmchen am See.

Tannhauser macht einige Tauschgeschäfte in der Stadt und geht zum See.

Tannhauser braut im Keller des Gasthofs den „Bolzenschuss“.

Tannhauser erkundet den Sumpf und findet den Schlüssel zum Keller des Gasthofs.

Tannhauser entdeckt am See ein Transportmittel und begibt sich zum Sumpf.

Tannhauser stört den Fernsehempfang und erhält eine Braunsche Röhre.

Kapitel 4: Transdimensional Homesick Blues (G) – Lösung

Stelle die Handlung in Kapitel 4 durch ein Flussdiagramm dar.

- Nummeriere hierzu die Kärtchen auf dem Zusatzbogen und schneide sie aus. Ordne sie anschließen auf diesem Blatt an.
- Klebe sie anschließend an der richtigen Stelle auf und verbinde sie durch passende Pfeile.



Tannhauser erfährt von Lazarus, wie man den Quantendiskriminator repariert.

Tannhauser repariert den Quantendiskriminator.

Tannhauser findet ein Glückslos und fängt Glühwürmchen am See.

Tannhauser stört den Fernsehempfang und erhält eine Braunsche Röhre.

Tannhauser macht einige Tauschgeschäfte in der Stadt und geht zum See.

Tannhauser begegnet einer Meteorologin und hilft ihr.

Tannhauser findet im Wald ein Baumhaus und unterhält sich mit dem Bewohner.

Tannhauser braut im Keller des Gasthofs den „Bolzenschuss“.

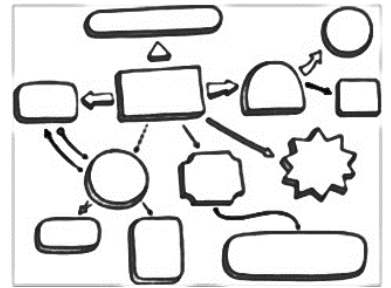
Tannhauser findet am See ein Transportmittel und begibt sich zum Sumpf.

Tannhauser erkundet den Sumpf und findet den Schlüssel zum Keller des Gasthofs.

Kapitel 4: Transdimensional Homesick Blues (M)

Stelle die Handlung in Kapitel 4 durch ein Flussdiagramm dar.

- Schneide hierzu die Kärtchen auf dem Zusatzbogen aus und ordne sie auf dem Blatt an.
- Klebe sie anschließend an der richtigen Stelle auf und verbinde sie durch passende Pfeile und Linien.



Tannhauser stört den
Fernsehempfang und
erhält eine Braunsche
Röhre.

Tannhauser repariert
den
Quantendiskrimina-
tor.

Tannhauser braut im
Keller des Gasthofs
den „Bolzenschuss“.

Tannhauser begegnet
einer Meteorologin
und hilft ihr.

Tannhauser findet im
Wald ein Baumhaus
und unterhält sich
mit dem Bewohner.

Tannhauser findet
ein Glückslos und
fängt Glühwürmchen
am See.

Tannhauser erkundet
den Sumpf und findet
den Schlüssel zum
Keller des Gasthofs.

Tannhauser macht
einige Tauschge-
schäfte in der Stadt
und geht zum See.

Tannhauser entdeckt
am See ein Trans-
portmittel und begibt
sich zum Sumpf.

Tannhauser erfährt
von Lazarus, wie man
den Quantendiskrimi-
nator repariert.

Tannhauser stört den
Fernsehempfang und
erhält eine Braunsche
Röhre.

Tannhauser repariert
den
Quantendiskrimina-
tor.

Tannhauser braut im
Keller des Gasthofs
den „Bolzenschuss“.

Tannhauser begegnet
einer Meteorologin
und hilft ihr.

Tannhauser findet im
Wald ein Baumhaus
und unterhält sich
mit dem Bewohner.

Tannhauser findet
ein Glückslos und
fängt Glühwürmchen
am See.

Tannhauser erkundet
den Sumpf und findet
den Schlüssel zum
Keller des Gasthofs.

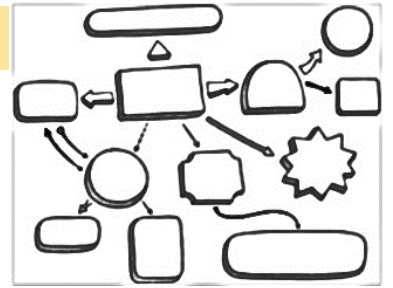
Tannhauser macht
einige Tauschge-
schäfte in der Stadt
und geht zum See.

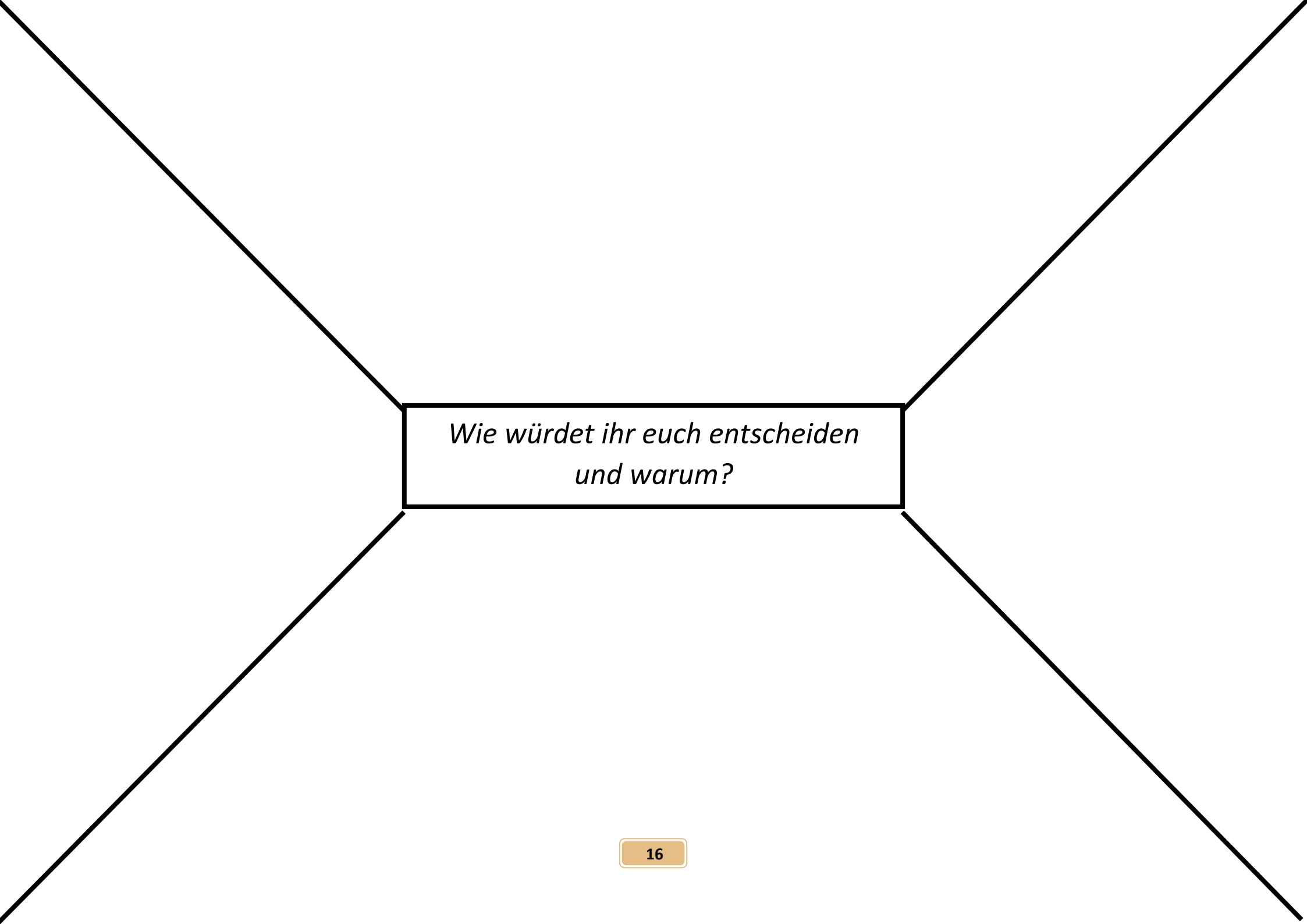
Tannhauser entdeckt
am See ein Trans-
portmittel und begibt
sich zum Sumpf.

Tannhauser erfährt
von Lazarus, wie man
den Quantendiskrimi-
nator repariert.

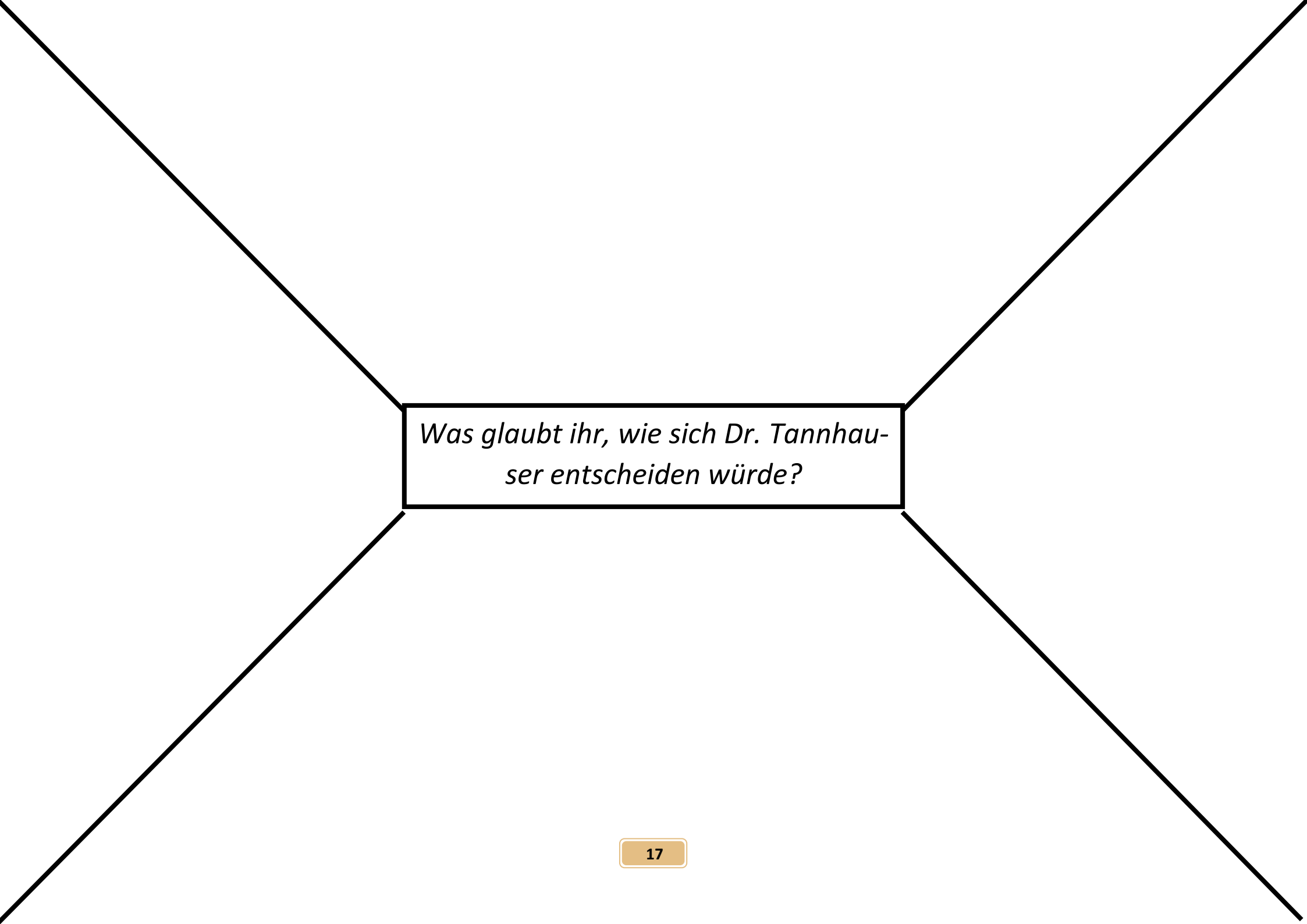
Kapitel 4: Transdimensional Homesick Blues (E)

Aufgabe: Stellt die Handlung in Kapitel 4 durch ein Flussdiagramm dar.





*Wie würdet ihr euch entscheiden
und warum?*



*Was glaubt ihr, wie sich Dr. Tannhau-
ser entscheiden würde?*