

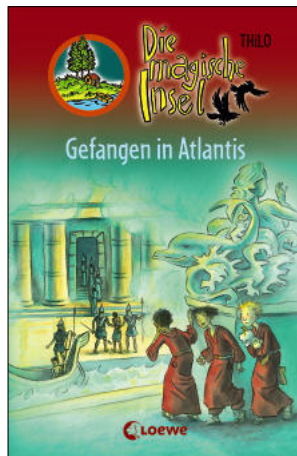
Svenja Steinberger-Peters

Unterrichtsmaterialien zu

Die magische Insel

THiLO: Gefangen in Atlantis

(4.–5. Schuljahr)



ISBN 978-3-7855-6111-9



THiLO

Gefangen in Atlantis

Hintergründe und Zusammenhänge von Svenja Steinberger-Peters

Inhaltsverzeichnis

1. Zum Buch	3
2. Zum Thema Atlantis	3
3. In der Woche vor der Unterrichtseinheit	3
4. Überlegungen zur Methodik und Didaktik	4
5. Lernziele und Kompetenzen	4
6. Zu den Unterrichtsmaterialien	5
Arbeitsblatt 1: Ein Lesetagebuch führen	6
Arbeitsblatt 2: Steckbriefe erstellen	7
Arbeitsblatt 3: Die Raben Hugin und Munin	8
Arbeitsblatt 4: Odin und die magische Insel	9
Arbeitsblatt 5: Einars Atlantis-Auftrag	11
Arbeitsblatt 6: Fragen rund um „Gefangen in Atlantis“	13
Arbeitsblatt 7: Befreiung des Vaters Mbenes	14
Arbeitsblatt 8: Beschreibung einer Insel	16
Arbeitsblatt 9: Atlantis-Rätsel	18
Arbeitsblatt 10: Poseidon und die Könige von Atlantis	19
Arbeitsblatt 11: Platon und die „Kritias“	21
Arbeitsblatt 12: Eine Wandzeitung erstellen	23
Hilfreiche Internetadressen	24

1. Zum Buch

„Gefangen in Atlantis“ gehört zur Reihe „Die magische Insel“ vom Erfolgsautor THILO. In diesen Abenteuerromanen wird der Junge Einar, der mit seinen Eltern an einem norwegischen Fjord lebt, von Odin, dem Vater der nordischen Götter, mit Aufträgen in die Welt geschickt. Mal fehlt ihm ein Teil eines Findlings, auf dem das Lobeslied des Wikingers Smigur steht und ein anderes Mal will Odin mehr über die Riten und Lebensgewohnheiten im alten Ägypten wissen.

Im vorliegenden Band schickt THILO den Jungen Einar mit seinem Hund Odin und den Raben Munin und Hugin nach Atlantis, wo Einar zum einen nach einer Landkarte der Insel suchen und zum anderen den Traum des Jungen Eufor, der unbedingt Freunde haben will, verwirklichen soll.

Bei seiner Reise gerät Einar in Gefangenschaft und muss als Sklave im Hause des reichen Jungen Eufor arbeiten. In dieser Zeit schafft es Einar, sich mit Eufor und einem afrikanischen Jungen namens Mbene anzufreunden, dessen Vater ebenfalls in Gefangenschaft lebt und der dem Gott Poseidon geopfert werden soll. Die drei Jungen machen sich auf den Weg, um den Vater zu befreien. Sie erleben dabei eine abenteuerliche Reise zum Tempel des Keito und des Poseidon. Schließlich befreien sie den Vater, Eufor gewinnt zwei Freunde und Einar bringt die Karte zu Odin.

2. Zum Thema Atlantis

Der griechische Philosoph Platon (427–347 v. Chr.) schrieb als Erster über das mythische Inselreich Atlantis. Platon stellte in seinem Dialog „Kritias“ Atlantis als Seemacht dar, die von ihrer Hauptinsel, die jenseits der Säulen des Herakles lag, große Teile Europas und Afrikas unterworfen hatte. 9600 v. Chr. ging Atlantis nach einem gescheiterten Angriff auf Athen und infolge einer Naturkatastrophe unter.

Viele Wissenschaftler vermuten, dass Platon Atlantis erfunden hat, während andere einen realen Hintergrund sehen und nach der Stelle suchen, an der Atlantis unterging. Dabei ist bei den Lokalisierungsversuchen von Helgoland, den Bahamas, Kuba, Florida und Ceylon die Rede.

Platon beschreibt die Insel sehr ausführlich. Atlantis ist reich an Rohstoffen, bietet eine Vielfalt an Bäumen, Pflanzen, Früchten und Tieren, vor allem

Elefanten. Das sehr fruchtbare Land konnte durch die künstlichen Kanäle ausreichend mit Wasser versorgt werden. Durch den Regen im Winter und dem Wasser aus den Kanälen im Sommer waren zwei Ernten im Jahr möglich.

Die Hauptinsel wurde nach klaren geometrischen Grundformen bebaut. Dabei ziehen sich ringförmig und radial ausstrahlend beschiffbare Kanäle über die Insel. Außerdem entstanden viele kleine Binneninseln. Im Zentrum von Atlantis soll die Akropolis und ein Poseidontempel gelegen haben. Um den Tempel herum waren einige goldene Weihstatuen angeordnet. Ein Kultbild zeigte Poseidon, der einen sechsspannigen Streitwagen lenkte. In diesem Zentrum wohnten die Herrscher. Daran schlossen sich die Wohnstätten der Wächter an, gefolgt von denen der Krieger, und ganz außen lebten die Bürger von Atlantis. Die beiden äußeren Kanäle waren ein Kriegshafen und ein Handelshafen.

Die Beschreibungen von Atlantis sind sehr genau, sodass sich der Leser der „Kritias“ ein reales Bild von der Insel machen kann. Doch ob es sie wirklich gab, ist bis heute ein ungeklärtes Rätsel.

3. In der Woche vor der Unterrichtseinheit

„Atlantis“ und „Platon“ sind sehr schwierige Themen, da sie sich sehr viel mit mythologischen und philosophischen Grundlagen und Fragen beschäftigen. Deshalb ist es sicher sinnvoll, sich in der Woche, in der der Roman von den Schülern gelesen wird, im Unterricht mit Platon auseinanderzusetzen. Dabei sollte den Schülern deutlich gemacht werden, was die Philosophen als ihre Aufgabe ansahen; nämlich sich mit den Fragen des Lebens zu beschäftigen. Dazu gehört natürlich auch das Nachdenken über mögliche Lebensformen, politische Ideen oder auch Staatenbildungen, die das Leben der Menschen entscheidend beeinflussen und verändern.

Da dieses Buch aber für Schüler im Alter von ca. 10/11 Jahren geschrieben wurde, muss die Unterrichtsplanung für diese Woche spannend und auch verständlich gestaltet werden. Zu viele abstrakte Ideen und schwierige Texte würden die Schüler überfordern und frustrieren. Deshalb wäre es sehr wichtig, den Kindern interessante Informationen zu bieten. Möglich wäre beispielsweise, den Disney-Film „Atlantis – Das Geheimnis der verlorenen Stadt“ zu zeigen, der auf das Thema Atlantis neu-

gierig macht. Sich danach in einfacher Form mit den Vorstellungen Platons zu diesem Thema zu beschäftigen, ist sicher angebracht und für viele Kinder interessant. Haben die Schüler das Buch von THILO gelesen, wird es für sie eine informative und lehrreiche Unterrichtseinheit.

4. Überlegungen zur Methodik und Didaktik

Die Abenteuerreise des Jungen Einar führt die Leser dieses Mal nach Atlantis, der untergegangenen Insel, nach der noch heute Wissenschaftler suchen. Wie immer bekommt Einar vorher eine Aufgabe von Odin, die er dann vor Ort erfüllen muss. Das Lösen dieser Aufgabe ist eingebunden in eine geschichtliche Zeit, in die die Leser eintauchen können. Dort erleben sie, wie Einar in einer ganz anderen Kultur zurechtkommen muss. Dabei erfahren die Kinder nebenbei viel über Atlantis.

Im Anhang des Romans finden die Leser einen Brief Einars, den er an Odin geschrieben hat. Dieser Brief enthält viele grundsätzliche Informationen über Platon und Atlantis, die Einar sich nach seiner Abenteuerreise angelesen hat und so an die jungen Leser weitergibt.

Im Vordergrund der Unterrichtseinheit sollten natürlich die Aufgaben Einars stehen, die er zu lösen hat, da es eine Schullektüre für die fünfte und sechste Klasse ist und Kinder in diesem Alter noch Schwierigkeiten mit philosophischen Themen haben werden. Dennoch muss auch Platon als Thema behandelt werden, da Atlantis nur durch ihn bekannt wurde und seine Aussagen die Grundlage dieses Buches sind.

Deshalb bietet die Lehrerhandreichung nicht nur Arbeitsblätter zur eigentlichen Geschichte des vorliegenden Bandes, sondern auch zu Informationen rund um Atlantis und Platon. Alles, was zu diesem Buch erarbeitet wird, kann auf einer Wandzeitung untergebracht werden. Die Schüler haben damit so ihre Erfolge und die gewonnenen Kenntnisse vor Augen, die immer wieder hilfreich beim Arbeiten an diesem Roman sind.

In dieser Unterrichtsreihe ist außerdem das Unterrichtsgespräch von großer Bedeutung. Es werden sich viele Fragen ergeben, die sich am besten im Gespräch beantworten lassen. Dabei ist der Lehrer als Gesprächsleiter gefragt, um nicht zu stark von der eigentlichen Geschichte des Abenteuerromans

abzukommen. Schülerinnen und Schülern sollte immer wieder anhand von Beispielen aus dem Buch gezeigt werden, wie die Geschichte in einen mit vielen Informationen gespickten Text eingebunden ist.

Haben die Schüler genügend Informationen gesammelt, sollten diese sinnvoll auf der Wandzeitung untergebracht werden. Dafür können sich Gruppen bilden, die sich thematisch geordnet um die Bestückung der Wandzeitung kümmern.

Da der Abenteuerroman in einem historischen Kontext eingebunden ist, bietet sich ein handlungs- und produktionsorientierter Unterricht an. Die mediale und fachliche Kompetenz wird durch die Nutzung von Medien wie das Internet, Zeitungen, Zeitschriften und Filme sowie durch den Besuch von Museen und Ausstellungen erweitert. Auch die Kreativität kann durch das Spielen von Theaterstücken, das Drehen von eigenen Filmen, das Erstellen der Wandzeitung oder das Schreiben einer Schülerzeitung oder durch das Konzipieren einer Ausstellung zum Thema in der Schule erweitert werden. Dadurch wird die zielgerichtete Auseinandersetzung mit den historischen Grundlagen des Romans gefördert und erweitert das Wissensspektrum der Schülerinnen und Schüler.

Wichtig sind bei der Erarbeitung der Lektüre die Gruppenarbeiten, da diese die sozialen, fachlichen und methodischen Kompetenzen innerhalb des Klassenverbandes unterstützen. Die sozialen Umgangsformen können zusätzlich gestärkt werden, wenn die Gruppen sich nicht nur aus Freundeskreisen zusammensetzen. Innerhalb der Gruppen sollten die Schülerinnen und Schüler selbst entscheiden, wie sie an die Aufgaben herangehen und wie die Ergebnisse präsentiert werden sollen. Dadurch wird die fachliche und methodische Kompetenz erweitert.

Des Weiteren sollten Referate dazu genutzt werden, den einzelnen Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit zu bieten, Themen zu vertiefen. So wird die oberflächliche Themenbehandlung vermieden und das Verständnis erweitert.

5. Lernziele und Kompetenzen

Durch die Kombination von Abenteuerroman und Sachinformationen in „Gefangen in Atlantis“ von THILO lernen die Kinder die Verknüpfung der beiden Genres kennen. Ganz nebenbei lernen auch diejenigen Schüler etwas über Atlantis, die sich sonst nicht gerne mit Sachtexten beschäftigen.

Abenteuergeschichten werden in diesem Alter noch sehr gerne gelesen und fördern dadurch die Lesemotivation.

Wenn die Leser sich für weitere Informationen über Atlantis und Platon interessieren, bietet der anschließende Brief Einars an Odin die Möglichkeit, sich näher mit diesem Thema auseinanderzusetzen. So können die Schüler entweder die reine Abenteuergeschichte lesen oder sich noch zusätzlich mit einem Sachtext beschäftigen.

Gerade bei diesem Thema ist es ein wichtiges Lernziel, den Schülerinnen und Schülern die Informationen zu Atlantis und Platon so zu vermitteln, dass sie diese verstanden haben und sich auch danach noch ungezwungener und mutiger an Texte heranwagen, die auf den ersten Blick unverständlich erscheinen.

Außerdem lernen die Schülerinnen und Schüler, sich auch außerhalb des Buches zum Thema zu informieren und diese Informationen dann an die Mitschüler weiterzugeben.

6. Zu den Unterrichtsmaterialien

Gerade bei diesem etwas schwierigeren Thema ist es sehr wichtig, den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit zu bieten, sich immer wieder durch die zur Verfügung gestellten Materialien zurechtfinden zu können. Neben der Wandzeitung sollten auch Bücher auf einem Tisch ausgelegt werden, die zu diesem Thema passen. Außerdem kann mit den Schülern ein Modell von Atlantis gebaut werden, um sich beim Arbeiten mit dem Buch gut in die Geschichte hineindenken zu können.

Die weitere Ausschmückung des Raumes hängt ganz von der Fantasie der Kinder ab. Manche werden die Elefanten für wichtig halten, andere die Schiffe, die auf den Kanälen fahren. Dazu finden sich im Internet und in Büchern viele Bilder.

Arbeitsblatt 1:

Ein Lesetagebuch führen



Illustration: Almud Künert

So führst du ein Lesetagebuch:

1. Besorge dir ein DIN-A5-Heft.
2. In diesem Tagebuch kannst du alles eintragen, was dir beim Lesen des Romans einfällt: Stellen, die dich beschäftigt haben, Personen, die vorkommen, Fragen, die du dir gestellt hast, aber auch alles, was du noch gerne zu den Themen „Atlantis“, „Platon“ und „Poseidon“ wissen willst.

Beantworte die folgenden Fragen in deinem Lesetagebuch:

1. Welche Personen kommen vor?
2. Was erfährst du über Atlantis?
3. Welche Rolle spielen die Elefanten?
4. Wie erfüllt Einar seinen Auftrag?
5. Was kannst du über Poseidon lesen?
6. Welche Begriffe werden verwendet, die dir nicht geläufig sind?
7. Welche Stellen im Buch haben dir besonders gefallen? Welche weniger?
8. Was war besonders spannend?
9. Welche Figur wärst du gerne in diesem Abenteuer?

Steckbriefe erstellen

Der Junge Einar ist die Hauptfigur in dem Kinderroman „Gefangen in Atlantis“, der sich mit seinem Hund und den zwei Raben Munin und Hugin auf eine Abenteuerreise nach Atlantis begibt, um eine genaue Karte von der verschwundenen Insel zu besorgen.



Illustrationen: Almud Künert

Trage in dem Steckbrief ein, was du über Einar erfährst.

Wo wohnt Einar? _____

Warum wohnt Einar dort? _____

Wie heißen seine Eltern? _____

Was sind seine Lieblingsfächer? _____

Was ist sein Lieblingsspruch? _____

Wie heißt sein Hund? _____

Was für eine Rasse ist sein Hund? _____

Wo will Einar herausfinden, ob Atlantis eine Legende ist?

Welche Spezialaufgabe erhält Einar? _____

Die Raben Hugin und Munin

Einar hat auf seinen Reisen zur magischen Insel immer zwei Raben an seiner Seite. Hugin und Munin übernehmen viele wichtige Aufgaben, um den Auftrag Odins erfüllen zu können.



1. Was ist das Besondere an den Raben?

2. Welche Eigenschaften haben die beiden Vögel?

3. Welche Aufgaben übernehmen sie bei der Befreiung von Mbenes Vater?

4. Wäre das Erfüllen des Auftrags ohne die Raben möglich? Begründe!

Odin und die magische Insel

Einar erlebt eine spannende Reise nach Atlantis. Dort macht er sich auf die Suche nach einer Karte von der sagenumwobenen Insel. Doch vorher muss er zum Göttervater Odin, der ihm einen Auftrag gibt.

Beantworte folgende Fragen:

1. Wann kommt Einar darauf, herausfinden zu wollen, ob Atlantis nur eine Legende ist?



Illustration: Almud Kunert

2. Was passiert, nachdem Einar diesen Wunsch geäußert hat?

3. Wer ist Odin?

4. Wo wohnt Odin?

5. Wie erreicht Einar die Insel?

6. Wie sieht Odin aus?

Arbeitsblatt 5:

Einars Atlantis-Auftrag

Odin gibt Einar den Auftrag, eine Karte von Atlantis von der Reise zu dieser geheimnisvollen Insel mitzubringen. Schon immer gibt es viele Vermutungen und Erklärungsversuche, wo sich Atlantis befunden haben könnte. Daher gibt es viele Möglichkeiten, wie die Karte aussieht, die Einar mitgebracht hat.

Lies nach, wie Einar die Insel Atlantis sieht und beschreibt. Versuche, nach diesen Angaben eine Karte von Atlantis zu zeichnen. Auf dieser Karte solltest du auch den Königspalast und andere prägnante Stellen malen, die Einar zu sehen bekommt.

Notiere danach eine Inselbeschreibung, die darauf hinweisen könnte, wo sich Atlantis befunden hat.

1. Karte von Atlantis



Arbeitsblatt 6:

Fragen rund um „Gefangen in Atlantis“

In der folgenden Tabelle findest du viele Fragen zu „Gefangen in Atlantis“.

Lies die möglichen Antworten genau durch und suche die richtige heraus. Male das entsprechende Kästchen gelb an.

Fragen	Antwort 1	Antwort 2	Antwort 3
Welche knifflige Geschichtshausaufgabe hat Einar auf?	Er soll Platons philosophische Texte erklären.	Er soll Platons Lebenslauf schreiben.	Er soll Platons Kleidung zeichnen.
Wie erreicht Einar die magische Insel?	Er springt von Fels zu Fels, bis er auf die Insel springen kann.	Er schwimmt hinüber.	Er fährt mit einem Ruderboot auf die Insel.
Womit ist Odins Hütte gedeckt, nachdem sie sich in eine Hütte auf Atlantis verändert hatte?	mit Reisig	mit Steinen	mit purem Gold
Welchen Weg nimmt Einar zur Hauptstadt?	Er fährt über einen See.	Er fährt auf einem Fluss entlang.	Er rudert auf einem Kanal.
Wie wird das Schiff genannt, das Einar als Taxi nutzt, um nicht mehr rudern zu müssen?	Trireme	Trarame	Truremi
Was befindet sich in der Kiste, die Einar im Hafen öffnet?	Waffen	Obst und Gemüse	Stoßzähne
Was wird auf dem Markt verkauft?	Tiere	Sklaven	Boote
Um was beneidet Eufor Einar?	um seine Kleidung	um sein Aussehen	um seine Freundschaft zu dem Hund Odin
Was zeigt Einar Eufor, um seinen Hund frei zu bekommen?	eine Landkarte	einen Dinosaurierzahn	die Raben
Was lernt Eufor in der Schule?	den Schwertkampf	das Lesen	das Rechnen
Wo muss Mbene als Sklave arbeiten?	auf den Feldern	im Palast	in den Minen
Wie viele Wächter stehen vor der goldenen Mauer der Burg?	fünf	vier	drei
Was machen die zehn Könige an der Säule des Poseidon?	Sie lesen gemeinsam seine Gesetze.	Sie singen für Poseidon.	Sie schlafen dort.
Wie heißt der König der Hauptinsel?	Ilantir	Atlantor	Utlantur

Arbeitsblatt 7:

Befreiung des Vaters Mbenes

Die drei Kinder Einar, Mbene und Eufor wollen den Vater Mbenes aus der Gefangenschaft im Königspalast befreien.

1. Sammle alle Informationen, die du über die Kinder gelesen hast.

Einar

Eufor



Illustration: Almud Kunert

Mbene

Die Kinder schaffen es gemeinsam, den Vater aus der Gefangenschaft zu befreien. Dafür übernimmt jeder der drei Jungen eine Aufgabe.

2. Beschreibe, wie sich die Jungen bei der Befreiung einsetzen.

Einar: _____

Mbene: _____

Eufor: _____

Atlantis-Rätsel

In dem folgenden Rätsel kannst du unter Beweis stellen, wie viel du schon über Atlantis weißt. Hinter den Fragen steht, wie du die Lösungen in die Tabelle eintragen musst.

1. **Welcher Philosoph des Altertums hat über Atlantis geschrieben?** (waagrecht)
2. **In welchem Text beschreibt er Atlantis in allen Einzelheiten?** (senkrecht)
3. **Welche Stadt griffen die Atlanter an, bevor Atlantis versank?** (waagrecht)
4. **Welches große Tier lebte auf Atlantis?** (waagrecht)
5. **Was wird aus den Stollen der Minen herausgebrochen?** (waagrecht)
6. **Welche Nordseeinsel soll ein Überrest von Atlantis sein?** (senkrecht)
7. **Als die „Säulen des Herakles“ bezeichneten die Griechen die Meerenge von ...?** (senkrecht)
8. **Wie heißt der Meeresherr, der der Vater der zehn Könige war, die über die Bewohner von Atlantis herrschten?** (senkrecht)

6)									7)				
4)													
											2)		
5)					8)								
3)													
	1)												




Illustration: Almud Kunert

Poseidon und die Könige von Atlantis

Poseidon spielt eine wichtige Rolle in der Geschichte von Atlantis. Seine Nachfahren waren die Könige der Insel, die sich alle paar Jahre im Tempel von Poseidon berieten.

1. Trage in den Kästchen ein, was du über Poseidon und die Könige von Atlantis im Buch erfährst. Erweitere anschließend deine Angaben mit den Informationen, die du aus dem folgenden Text herausziehen kannst. Unterscheide die Informationen, in dem du verschiedene Farben verwendest.



Kinder

Mutter

Städte

Paläste

Besonderheiten

Foto: Ricardo André Frantz

2. Lies den Text genau und unterstreiche die Punkte, die du für wichtig hältst.

Bis dahin aber soll es ganz vortreffliches und fruchtbares Land gewesen sein. Hier entspross ein Menschengeschlecht der Erde. Einer von ihnen, Euenor, heiratete die Leukippe und zeugte mit ihr die Kleito. Diese liebte der Poseidon, jener Olympier, dem nach der Machtergreifung des Zeus die Herrschaft über das Meer zugewiesen wurde. Sie zeugten Kinder, fünf Zwillingspaare, für die Poseidon die Insel Atlantis einrichtete.

Poseidon zog um einen Berg von rotem, schwarzen und weißen Gestein drei kreisförmige breite Gräben, wodurch die zentrale Insel vollkommen geschützt lag. Auf der bohrte er zwei Brunnen, von denen der eine kalte, der andere heißes Wasser lieferte. Die ganze Insel teilte er in zehn Gebiete, die von seinen Kindern beherrscht wurden. Der älteste, Atlas, herrschte über alle und wohnte bei seiner Mutter Kleito, die übrigen regierten als Unterkönige über ein zahlreiches Menschengeschlecht.

Die Atlanter gruben durch die Wasserkreise Gräben, durch das man mit Schiffen, der Bericht nennt hier Trieren, bequem die Insel erreichen konnte, wo die Königsburg stand, in deren Mitte Akrokoplis, ein dem Poseidon und der Kleito geweihter Tempel stand, den niemand betreten durfte, sowie ein Tempel des Poseidon selbst, der ganz mit Silber und seine Zinnen mit Gold überzogen waren.

Um die Königsburg herum weitete sich eine Ebene, die nach Süden hin sanfter zum Meer abfiel, nach Norden hin durch hohe Gebirgszüge vor kalten Nordwinden geschützt war. Die ganze Ebene umgab ein weiterer Kreisgraben, in den Gebirge und Ebene entwässerten.

Das Staatswesen sei sehr geordnet gewesen und habe lange in Wohlstand geblüht, die Menschen hätten dem Poseidon das gebotene Stieropfer dargebracht, seien sanftmütig gewesen, dabei klug und stark. Diesen Vorzug verdankten die Atlanter ihrer Herkunft vom Gott.

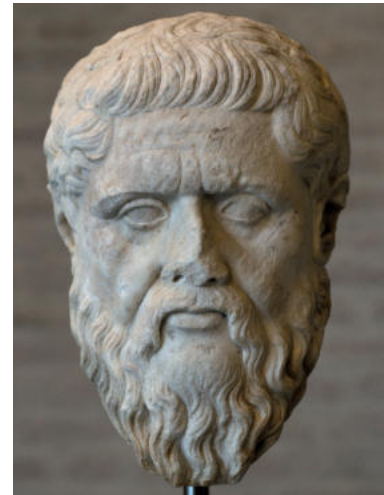


<http://www.sungaya.de/schwarz/griechen/poseidon.htm>

Illustration: Almut Kunert

Platon und die „Kritias“

Der antike griechische Philosoph Platon, der 427 v. Chr. in Athen geboren wurde und 347 v. Chr. in Athen gestorben ist, erwähnte und beschrieb Atlantis als Erster. Die Geschichte über Atlantis verfasste Platon als Dialoge „Timaios“ und „Kritias“, in denen sich die Politiker Hermokrates und Kritias bzw. die Philosophen Timaios und Sokrates unterhalten und diskutieren. Während das Thema Atlantis im „Timaios“ nur kurz angerissen wird, folgt im „Kritias“ eine ausführliche Beschreibung der Insel.



Head Platon Glyptothek München; www.wikipedia.de

In dem folgenden Text kannst du lesen, was Platon über Atlantis geschrieben hat.

Unterstreiche die für dich wichtigsten Informationen. Schreibe daraus eine eigene Geschichte, die auf dieser verschwundenen Insel spielt.

Wollt ihr die genauen Beschreibungen Platons lesen, schaut auf folgender Internetseite nach: <http://www.e-text.org/text/Platon%20-%20Kritias.pdf>

Einst lag die Insel Atlantis jenseits der „Säulen des Herakles“.
„Säulen des Herakles“ – so lautet der antike Name der Meerenge von Gibraltar, also der Meerenge zwischen dem heutigen Spanien und Nordafrika, die das Mittelmeer einfasst.

Einst lag das Inselreich in den Weiten des „Atlantis Thálassa“.
Das ist der Ozean, der heute „Atlantik“ heißt.

Einst war Atlantis größer als Asien und Libyen zusammen.
Das heißt: Die Insel soll größer gewesen sein, als das damals bekannte Asien und Afrika zusammengenommen. Im Grunde also keine Insel, sondern ein Kontinent ...

Die mächtige Hauptstadt des Inselreiches war mit roten, weißen und schwarzen Steinmauern umgrenzt und ringförmig von Kanälen umgeben, die sogar von Schiffen befahren werden konnten. Der weithin sichtbare Tempel auf der Anhöhe der Stadt war ein mit Gold und Silber beschlagenes Heiligtum, das Poseidon, dem Gott des Meeres, geweiht war. Die Königsburg war mit „Oreichalkos“ verziert, einem rätselhaften Metall, das wie Feuer glänzte. Zudem gab es auf der Insel Bäume, Pflanzen, Früchte und Tiere aller Art – unter ihnen auch das größte und gefräßigste Tier, den Elefanten. Doch als sich Neid und Missgunst in den Köpfen der Menschen einnisteten, begann der unaufhaltsame Niedergang von Atlantis. Der Inselstaat verlor im Kampf gegen Athen. Später versank Atlantis während eines einzigen schlimmen Tages und einer unglückseligen Nacht durch gewaltige Erdbeben und Sturmfluten im Meer.

Eine Wandzeitung erstellen

Auf einer Wandzeitung könnt ihr nun allen anderen Mitschülerinnen und Mitschülern sowie auch Eltern und Lehrern zeigen, was ihr alles beim Lesen des Abenteuerromans „Gefangen in Atlantis“ gelernt habt. Ihr könnt auf diesen Plakaten alles unterbringen, was euch zu den Themen „Atlantis“, „Abenteuerreisen“ und „Platon“ einfällt. Wichtig ist es, diese thematisch zu sortieren. Zum Beispiel kann eine Gruppe ein Plakat zum Thema „Atlantis“ erstellen, eine andere Gruppe kümmert sich um die Darstellung der Personen aus der Abenteuergeschichte und eine weitere Arbeitsgruppe kann sich wiederum um eine Seite zum Thema „Platon“ kümmern. Auch eure eigenen Geschichten schmücken eine Wandzeitung sehr gut. Vielleicht fallen euch noch weitere Unterteilungen ein, die ihr im Klassengespräch klären könnt. Teilt euch in Gruppen ein und erstellt eure Wandzeitung. Um die Seiten zu gestalten, bieten sich Bilder aus Zeitschriften, Zeitungen, Büchern und aus dem Internet an.

Checkliste „Erstellen einer Wandzeitung“

- Ihr stellt euer Thema mithilfe von selbst geschriebenen Texten oder Artikeln aus Zeitungen, Zeitschriften, Büchern oder dem Internet vor.
- Achtet auf einen klaren Aufbau der Seiten (Einleitung, Hauptteil, Schluss) und auf eine gute Struktur. Gliedert eure Wandzeitung mithilfe von Überschriften in Abschnitte.

So erleichtert ihr den Betrachtern Eurer Wandzeitung das Lesen:

- Als gestalterische Bestandteile könnt ihr folgende Elemente verwenden (achtet aber darauf, dass eure Darstellung nicht zu unübersichtlich wird):
 - Schriftart (groß/klein/kursiv/unterstrichen)
 - Farben (zur Verdeutlichung von Inhalten)
 - Bilder (Fotos/Karikaturen/Kollagen)
 - Symbole (Pfeile/Piktogramme/Satzzeichen)
 - Übersichtlichkeit (Tabellen/Diagramme/Schaubilder)
- Als „Untergrund“ eurer Wandzeitung könnt ihr Tapetenrolle, Pinnwand oder das Schwarze Brett verwenden.

Hilfreiche Internetadressen:

- www.atlantia.de
- www.atlantisbremer.de
- de.wikipedia.org/wiki/Atlantis
- www.atlantis-scout.de