



„Verschwörung gegen den Pharao“

- Steckbrief
- Konkrete Bucharbeit
- Aufsatzthemen
- Spiele rund um die Zeit
- Wissenswertes über den Streitwagen

Themen

- Freundschaft, auch zwischen Mädchen und Buben
- Gemeinsam sind wir stark!
- Abenteuer Geschichte
- Dialog zwischen den Kulturen und Epochen

Einsatzempfehlung

ab 9 Jahren, 3. bis 6. Schulstufe im Deutsch-, Geschichte- und Sachunterricht.
Dieses Buch eignet sich auch für fächerübergreifende Projekte.

Inhalt

Die Freunde Tanja, Alex, Cornelia und Andrea gelangen mit Hilfe des geheimnisvollen Zeitreisesezialisten Lukas und seinem Zeithopper in das alte Ägypten - und sofort in Schwierigkeiten. Bei der Verfolgung eines Diebes fallen sie dem Pharao Tutanchamun praktisch vor die Füße. Ein unbeschreibliches Abenteuer beginnt. Der junge Pharao bittet die Zeitreisenden in seinen Palast, wo die Freunde die Lebensgewohnheiten des mächtigsten Ägypters hautnah miterleben dürfen. Sie nehmen an Festen teil und lernen ägyptische Sitten und Bräuche kennen. Bei der Löwenjagd kommt es zum ersten Zwischenfall. Eine Speiche des königlichen Streitwagens bricht. Tutanchamun und Alex entweichen dem Tode gerade noch. Zufall oder Intrige, diese Frage stellt sich nach der Entführung von Andrea und Cornelia nicht mehr. Die Mädchen sollen als Sklaven verkauft werden. Das ist nur die Spitze der Verschwörung gegen den Pharao, in welche die Zeitreisenden hineingeraten sind. Teamgeist, Mut und eine gehörige Portion Glück wenden das Abenteuer in allerletzter Sekunde noch zum Guten.

Dieses Buch ist spannend und lehrreich zugleich. Der Leser erlebt gemeinsam mit den fünf Freunden das alte Ägypten hautnah.

„Verschwörung gegen den Pharao“
Unterrichtsbegleitmaterial „Verschwörung gegen den Pharao“

ISBN 3-7074-0231-2
ISBN 3-7074-0236-3

**Weitere G&G Begleitmaterialien zum gratis downloaden unter
www.kinderbuchverlag.com**

Namengewirr

Viele Personen sind in die abenteuerliche Geschichte verstrickt. Bei der turbulenten Reise mit dem Zeithopper sind die Namen durcheinandergeraten.

NELIA TAN A AN SIRIS LU TUT ANCH EJE AN
 JA CHESEN AMUN HAREM MA KAS HAB REM MUN RON
 PE PITON NE CHO COR A LEX DREA O JA

- Welche Personen hast du in der Geschichte kennen gelernt?

Steckbrief

Begib dich auf die Suche nach aussagekräftigen Merkmalen einer handelnden Person und erstelle einen Steckbrief. Gib an, auf welcher Seite und in welchem Kapitel du die Informationen gefunden hast.

Name:	Seite:	Kapitel:
Alter:		
Amt:		
Aussehen (Größe, Figur, Haare ...):		
Kleidung:		
besondere Kennzeichen:		
besondere Fähigkeiten:		

- Bildet Paare. Könnt ihr erraten, welche Person euer Partner hier beschrieben hat?
- Wie sieht dieser Mensch wohl aus. Könnt ihr ein Bild von diesem Menschen zeichnen?

Spiele rund um die Zeit

Was ist ein ZOOM?

Es wird von Person zu Person weitergegeben und ist nie zu sehen. Wenn du es hast, solltest du es so schnell wie möglich wieder loswerden. Das ZOOM fühlt sich im Kreis einer Klasse am wohlsten und trotzdem lebt es meist nicht besonders lange.

Spielanleitung: Ihr braucht eine Uhr mit Stoppfunktion. Bildet einen Kreis. Eine Person sagt ZOOM und macht dabei eine Kopfbewegung zu seinem linken Nachbarn, der wiederholt die Bewegung und das Geräusch und gibt damit das ZOOM im Kreis weiter. Wie lange dauert es, bis das ZOOM wieder am Anfang ist. Wiederholt den Vorgang und stoppt, wie lange das ZOOM lebt. Was ist eure kürzeste Bestleistung?

Reise in der Zeit

Bei diesem Spiel ist euer schauspielerisches Talent gefordert.

Zwei Schüler verlassen den Raum, sie sind zwei Zeitreisende, die noch nichts von ihrem Reiseziel wissen. Der Rest der Klasse überlegt nun, in welche Zeit sie die Wartenden entführen möchte. Einigt euch auf die Art und Weise, wie ihr die vergangene Epoche darstellen wollt.

z.B.: Mittelalter: Ritter, Burgfräulein, Hofnarren, und Bauern bei einem Turnier.

Erraten die Zeitreisenden in welcher Zeit sie gelandet sind?

Ein Kapitel für sich

Das Buch „Verschwörung gegen den Pharao“ hat ____ Seiten und ist in ____ Kapitel eingeteilt. Die Autorin heißt _____.

In jedem Kapitel passiert so einiges. Aber was genau?

- Bildet Kleingruppen.
- Jede Gruppe entscheidet sich für ein Kapitel. Teilt alle Kapitel in der Klasse auf und los geht's mit der Kapitelrecherche!

So eine Szene: Welche Szene eures Kapitels ist besonders spannend und aussagekräftig.

Überlegt euch eine passende Überschrift, welche dieses Ereignis gut beschreibt und erklärt eurer Klasse, warum ihr diese gewählt habt.

Zum Beispiel: Unerwartetes Wiedersehen - Die Polsterschlacht

Quiz: Denkt euch drei knifflige Fragen zu eurem Kapitel aus, schreibt sie auf Kärtchen und sammelt sie in der Klasse ein. Jede SchülerIn zieht ein Kärtchen und versucht die Frage zu beantworten.

Film entwickeln: Die fünf Abenteurer haben einige Fotos von ihrer Reise geschossen.

Welches Foto wurde von eurem Kapitel gemacht? Was ist alles drauf? Gestaltet ein Bild und fügt die zwölf „Fotos“ der Kapitel wie bei einer Filmrolle aneinander.

Brettspiel: Entwickelt ein Brettspiel. Das Buch ist Grundlage für die Spielregeln. Ihr könnt den Verlauf des Nils als Spielbrett verwenden und euch wie die Freunde durch die Gefahren der Reise bewegen. Ihr verwendet Spielsteine und Würfel und erstellt Aufgabenkärtchen, wo ihr die Abenteurer und Überraschungen der Zeitreisenden festhält.

Wortbedeutung

Ordne die passende Erklärung zu und notiere die Buchseite, auf der sie verwendet werden.

euphorisch

entmannter Haremswächter

eingravieren

ein besonders gutes Gefühl

Flegel

einritzen

Eunuch

eine Person mit unpassendem Benehmen

Delta

Dreieckige Landfläche zwischen mehreren Mündungsarmen eines Flusses



Aus deiner Feder ...

Die Geschichte über die fantastische Welt des alten Ägyptens inspiriert zu zahlreichen Aufsatzthemen.

Wie hat die große Sphinx von Giseh ihre Nase verloren?

Die gigantische Statue bewacht seit ungefähr 4500 Jahren den Aufweg zur Pyramide von Chefren. Sie ist über 73 m lang und 20 m hoch. Im Laufe der Geschichte ist ihre Nase „verloren“ gegangen. Dieser Vorfall ist geschichtlich nicht überliefert. Lass deiner Fantasie freien Lauf. Wie könnte das passiert sein?

Führung durch die Gegenwart

Stell dir vor, heute stößt du auf einen Zeitreisenden. Welche besonderen Sehenswürdigkeiten und Kuriositäten gibt es in der Gegenwart zu sehen? Was würdest du erklären? Kennt der Zeitreisende deine Spiele und wie gefällt ihm unsere heutige Mode?

GESCHICHTE, die fetzt!

Bei G&G Kinder- und Jugendbuch erschienen:



In „**Sei froh, dass du keine ägyptische Mumie bist!**“ erfährt man, wie die Ägypter eine Mumie herstellen. Was benötigte man dazu und wie gingen die Einbalsamierer dabei vor? Was war wichtig, um auch im Jenseits ein gutes Leben zu haben und welche Götter begleiteten einen auf den Weg dahin? Interessante Details aus dem Alltag machen Geschichte wieder lebendig.

(ISBN 3-7074-0181-2)



Die Griechen sind zivilisiert! Gehört man nicht zu ihnen, ist man ein(e) Barbar(in). In „**Sei froh, dass du kein griechischer Sklave bist!**“ erfährt man, wie Sklaven bei den Griechen lebten. Das ist natürlich kein Honigschlecken, aber man stellt sich der Herausforderung. Was die Arbeiten eines Sklaven in der Antike sind und wie man sein Leben verbringt, macht zwar nicht unbedingt glücklich, aber wir können daraus lernen ... (ISBN 3-7074-0183-9)



Toll trieben es die alten Römer. Als ihr Gefangener war es weniger lustig. In „**Sei froh, dass du kein römischer Gladiator bist!**“ erfährt man, wie ein Gladiator lebte und kämpfte. Man musste in die „Gladiatorenschule“ gehen, bekam eine spezielle Ausbildung und dann seinen (letzten) Auftritt in der Arena. Hier erfährt man wichtige Einzelheiten, um als Gladiator zu überleben.

(ISBN 3-7074-0182-0)



Mit den Wikingern auf Entdeckungsfahrt. In „**Sei froh, dass du kein Wikinger bist!**“ macht man eine Reise durch Nordamerika. Stürmisch ist die Überfahrt, hart das Leben im neu entdeckten Land. Womit und wie man den Ozean überquert, was man alles mitnehmen muss und wie das Leben mit den Kameraden aussieht, das ist spannend, lustig, aber manchmal auch sehr ernst. (ISBN 3-7074-0184-7)



Teilnehmer an den Olympischen Spielen – ein Traum für jeden Athleten. Aber so richtig lustig war es in der Antike nicht gerade. Wer läuft schon gerne bei sengender Hitze über heiße Sandbahnen oder ringt mit muskelbepackten Gegnern in der Arena? Michael Ford erzählt im Band „**Sei froh, dass du kein griechischer Athlet bist!**“ wie es wirklich war.

(ISBN 3-7074-0230-4)

Zu jedem „Sei froh, dass du ..“-Band sind Begleitmaterialien für den Einsatz im Unterricht gratis erhältlich! GRATIS-DOWNLOAD unter www.kinderbuchverlag.com

G&G BuchvertriebsgesmbH, 1160 Wien, Panikengasse 21-23; Kontakt: Christina Seeland,
Tel+ 43/1/494 96 99-450, e-mail: christina.seeland@kindermedien.at, www.kinderbuchverlag.com