Kuboria · Band 1
Das verschwundene Dorf

Ein Entscheidungsabenteuer zum Mitentscheiden für die Klassen 3 und 4 – Unterrichtsideen, Gesprächsimpulse und vier Arbeitsblätter

DREI WEGE AUS LICHTFELS
KERNWALD (Vertrauen) · KRISTALLHÖHLEN (Wissen) · GRAUTURM (Wahrheit)

Jeder der drei Wege aus Mikas Dorf prüft eine andere Stärke. Dieser Dreiklang ist der rote Faden dieses Materials: Kinder erleben, dass es mehr als einen Weg gibt, ein Problem anzugehen – und dass keiner davon der einzig richtige ist.

Text: Lena Bertenstein · App: Lesepfadfinder (Android: Google Play · iPhone/iPad: Apple App Store) · Band 1 ist ein Einzelkauf (2,99 €), vollständig mit 10 Enden, einer Kuboria-Karte und 8 Illustrationen · keine Werbung, kein Konto, keine Datenerhebung, zum Lesen offline.
Dieses Material steht unter der Lizenz CC BY-SA 4.0 (creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de): Sie dürfen es kopieren, verändern und weitergeben, auch in eigenen Materialien.
Namensnennung: „Begleitmaterial zu Kuboria 1 – Das verschwundene Dorf – Lena Bertenstein, Wunderkammer (wunderkammer-apps.de), CC BY-SA 4.0“.

1 · Auf einen Blick

Geschichte	Entscheidungsabenteuer in einer Fantasiewelt aus klingenden Blöcken. 25 Entscheidungsknoten, drei große Wege, die sich zwischendurch auch kreuzen können.
Alter / Klasse	7–10 Jahre; als gemeinsame Klassenlektüre ab Klasse 3, mit Vorlesefunktion (Android) auch früher
Umfang	Rund 60 Abschnitte plus Enden, 10 verschiedene Enden, etwa 25.000 Wörter insgesamt. Ein Weg durch das Buch umfasst **15–20 Abschnitte (etwa 6.000–8.000 Wörter)**, pro Abschnitt meist 300–500 Wörter. Das passt zu einer Leseeinheit von 5–10 Minuten.
Schauplatz	Kuboria, eine Welt aus klingenden Blöcken: das Dorf Lichtfels, der Kernwald, die Kristallhöhlen und der Grauturm
Figuren	**Mika** (10, hört die Blöcke lauter als alle anderen) · **Pixel** (ihr Blockhund, warnt durch Knurren und Wedeln) · **Finn** (11, lebt seit einem Jahr allein im Kernwald) · **Glimma** (Steinhauerin, 67, kennt ein altes Geheimnis) · **Vex** (14, hat einen Fehler gemacht, den er nicht zugeben will)
Themen	Mut trotz Angst · Vertrauen schenken · Fehler verzeihen statt bestrafen · Zusammenhalt · Genau hinhören
Technik	Android-Smartphone/-Tablet oder iPhone/iPad. Bücher sind in der App enthalten, Internet ist nur für den Kauf nötig.

2 · Worum es geht

Mika wacht auf. Und ihr Dorf Lichtfels ist leer. Keine Eltern, keine Nachbarn, kein Summen in den Wänden – dabei klingt in Kuboria sonst jeder einzelne Block. Nur Pixel, ihr kleiner Blockhund, ist noch da. Auf dem Dorfplatz liegt ein schwarzer Block, der keinen Ton von sich gibt: ein Schattenblock.

Drei Hinweise führen aus dem Dorf hinaus: Fußspuren in den dunklen Kernwald, ein geheimer Tunnel unter dem Brunnen, ein Rauchsignal vom fernen Grauturm. **Du entscheidest, welcher Spur Mika folgt** – und trittst damit entweder dem einsamen Finn, der weisen Glimma oder dem ehrgeizigen Vex gegenüber.

NUR FÜR LEHRKRÄFTE – WORAUF DIE GESCHICHTE HINAUSLÄUFT

Schattenblöcke sind in Kuboria keine Monster, sondern ein Ungleichgewicht – das ist eine feste Weltenbau-Regel der Reihe. Niemand ist „böse“: Finn tut nur so, als bräuchte er niemanden, weil er schon einmal alles verloren hat. Glimma weiß mehr, als sie zunächst sagt, weil sie fürchtet, dass die Wahrheit Panik auslöst. Und Vex hat aus Ehrgeiz einen Fehler gemacht, den er lieber vertuschen als zugeben will.

Jeder der drei Wege prüft etwas anderes: Vertrauen (Finn), Geduld und Wissen (Glimma) oder die Bereitschaft, eine unbequeme Wahrheit anzuerkennen (Vex). Von den zehn Enden sind drei rundum gut, vier bittersüß und drei schwierig – aber keines bestraft Mut. Selbst das härteste Ende („Die Falle“, wenn Mika Vex blind vertraut und die Maschine startet) endet mit einem offenen Hinweis und der Einladung, es noch einmal zu versuchen.

3 · Warum Verzweigen beim Lesen hilft

- **Verstehen als Voraussetzung:** Wer an einer Weggabelung sinnvoll wählen will, muss den Abschnitt verstanden haben. Die Entscheidung prüft das Textverständnis, ohne dass es nach Test aussieht.
- **Wiederholtes Lesen aus eigenem Antrieb:** Mit zehn Enden gibt es einen echten Grund, das Buch noch einmal zu lesen – und dabei einen ganz anderen Weg zu wählen. Wiederholtes Lesen gilt als einer der wirksamsten Wege zu flüssigem Lesen.
- **Sprache zum Hinhören:** Kuboria beschreibt Klänge in Bildern („Das klingt wie ein müder Seufzer“). Das schult bildhaften, sensorischen Wortschatz – genau die Art von Sprache, die beim lauten Vorlesen am meisten wirkt.
- **Ruhiger Bildschirm:** Pro Seite gibt es einen Abschnitt, keine Animationen, keine Minispiele und keine Punkte. Zusatzeffekte in digitalen Kinderbüchern lenken nachweislich vom Text ab.
- **Gesprächsanlass:** Drei Kinder, drei Wege. „Bei mir war das ganz anders!“ ist der natürlichste Einstieg in ein Gespräch über Figuren, Motive und Folgen.

4 · Bezug zu den Bildungsstandards

KMK-Bildungsstandards Deutsch, Primarbereich, Kompetenzbereich *Lesen – mit Texten und Medien umgehen*:

- über Lesefähigkeiten verfügen, altersgemäße Texte sinnverstehend lesen
- Leseerwartungen und -erfahrungen bewusst nutzen, Aussagen mit Textstellen belegen
- Texte erschließen: Figuren, Handlungsmotive und Zusammenhänge erfassen
- eigene Gedanken zu Texten entwickeln, zu Texten Stellung nehmen, mit anderen darüber sprechen

Außerdem *Sprechen und Zuhören* (Begründen, Gespräche führen), *Wortschatz* (sensorische/bildhafte Sprache, AB 1) und *Schreiben* (Arbeitsblatt 4: Texte weiterschreiben).

5 · Vorschlag für den Unterricht (6–8 Einheiten)

1 · Einstieg	Ein Raum, in dem plötzlich alle Geräusche fehlen (oder: „Stellt euch vor, heute Morgen wäre alles still.“). Gemeinsam die ersten Abschnitte lesen oder vorlesen lassen, bis zum Fund des Schattenblocks.
2 · Drei Hinweise	Weiterlesen bis zur ersten Entscheidung. Gemeinsam überlegen: Welche Spur verrät am meisten? Die Klasse entscheidet per Handzeichen, welchem Weg sie zuerst folgt.
3 · Erste Weggabelung	Jedes Tandem liest ab jetzt einzeln weiter und entscheidet selbst. Gespräch zur ersten großen Figuren-Begegnung (Finn, Glimma oder Vex, je nach Weg): Vertrauen schenken oder nicht?
4 · Genauer hinhören	An einer beliebigen Stelle innehalten: Welche Klänge hat Mika gerade beschrieben? Was bedeuten sie wohl? Erste Einträge in **AB 1**.
5–6 · Eigene Wege	Selbstständig bis zu einem Ende lesen, im eigenen Tempo. Wer fertig ist, trägt sein Ende auf der Klassen-Landkarte ein (**AB 3**) und startet einen zweiten Weg.
7 · Enden vergleichen	Kinder mit unterschiedlichen Enden erzählen einander, wie sie dorthin gekommen sind. Wo haben sich eure Wege getrennt?
8 · Weiterschreiben	**AB 4**: einen eigenen Weg am Schattenportal erfinden. Wer mag, liest vor.

Tipp zur Organisation: In Tandems an einem Gerät lesen, abwechselnd abschnittsweise laut. Vor jeder Entscheidung müssen sich beide einigen, und das Aushandeln ist die eigentliche Verstehensarbeit. Mit der Zurück-Taste lässt sich eine Entscheidung zurücknehmen, ohne dass Fortschritt verloren geht.

Differenzieren mit den App-Einstellungen

Alle Einstellungen liegen im Eltern-Bereich (erreichbar über eine kleine Rechenaufgabe):

- **Vorlesen zum Mitlesen (Android):** Die App liest vor, der laufende Satz ist hinterlegt und das gesprochene Wort fett. Ein Wort antippen genügt, um es einzeln zu hören. Auf iPhone/iPad ist das Vorlesen noch nicht verfügbar.
- **Zwei Lesestufen:** größere Schrift und mehr Zeilenabstand für Leseanfänger, kompakter für geübte Leser.
- **Schrift und Buchstabenabstand:** Andika (für Leseanfänger entworfen), Literata oder Systemschrift, dazu ein Regler für den Buchstabenabstand. Mehr Abstand hilft vielen Kindern mit Leseschwierigkeiten.
- **Farbthemen:** Papier, Sepia, Nacht.

Datenschutz im Klassenzimmer

Die App kommt ohne Konto, Anmeldung, Werbung, Analyse-Dienste und Benachrichtigungen aus. Sie erhebt keine Daten, und das Lesen funktioniert ohne Internet. Lesestand und gefundene Enden bleiben nur auf dem Gerät. Band 1 und Band 2 sind Einzelkäufe (2,99 € je Buch), nur im Eltern-Bereich möglich; im Kinder-Regal erscheinen weder Preise noch Werbung dafür.

6 · Gesprächsimpulse zu den Entscheidungen

Die Fragen passen jeweils *vor* der Wahl (Vorhersage) oder *danach* (Begründung). Da die drei Wege sich stark unterscheiden, sind hier die wichtigsten Knoten aus allen dreien versammelt – nicht jedes Kind erlebt alle.

> »Drei Hinweise« · Fußspuren, Tunnel oder Rauchsignal?
> Welche Spur verrät am meisten über den, der sie hinterlassen hat? Würdet ihr dem schnellsten, dem sichersten oder dem geheimnisvollsten Weg folgen?

> »Finn« (Kernwald) · Vertrauens-Entscheidung
> Finn sagt: „Pff, mir egal" – meint er das wirklich? Warum tut jemand so, als bräuchte er niemanden, obwohl er einsam ist?

> »Glimma erklärt« (Kristallhöhlen)
> Glimma sagt zu Mika: „Du hörst nicht zu laut. Du hörst genau richtig." Kennt ihr eine eigene Eigenschaft, die zuerst wie ein Nachteil wirkte und sich dann als Stärke zeigte?

> »Vex« (Grauturm) · Glaubens-Entscheidung
> Vex behauptet: „Ich hab euer Dorf gerettet!" Glaubt ihr ihm – und woran würdet ihr merken, ob er lügt?

> »Schattenblock-Entscheidung« (Kristallhöhlen)
> Den gefährlichen Schattenblock als Schlüssel benutzen oder lieber zurücklassen? Darf man etwas Gefährliches einsetzen, wenn es helfen könnte?

> »Portal-Entscheidung«
> Allein durch das Schattenportal gehen oder Finn mitnehmen? Was verändert sich an einer schwierigen Aufgabe, wenn man sie nicht allein angeht?

7 · Über die Enden sprechen

Kein Ende heißt „gewonnen" oder „verloren". Drei Sätze aus den Schluss-Abschnitten eignen sich als Tafelanschrieb:

»Und zum ersten Mal klang Mikas Block nicht anders als alle anderen – sondern wie der schönste Klang von allen.«
»Sogar die Stille konnte klingen lernen.«
»Lichtfels stand wieder. Aber unter der Erde war es still geworden. Zu still.«

Der letzte Satz stammt aus einem bittersüßen Ende: Das Dorf ist gerettet, aber der Weg dorthin hatte einen Preis. Das zeigt, dass auch „gute“ Entscheidungen nicht immer ohne Folgen bleiben – ohne dass jemand dafür schuldig gesprochen wird.

- Hast du Mika vertraut oder eher Finn, Glimma oder Vex? Warum?
- Was hättest du an Vex' Stelle getan, nachdem der Fehler passiert war?
- Was bedeutet es, mutig zu sein – auch wenn man Angst hat?
- Warum war es wichtig, dass Mika nicht allein weitergegangen ist?
- Welches Ende hat dir am besten gefallen? Warum?

Anschlussideen

- **Eigene Blockwelt:** Zeichnet einen Raum aus klingenden Blöcken – welchen Klang hätte jeder Block?
- **Klassen-Glimma:** Wer in der Klasse weiß etwas, das anderen weiterhilft – so wie Glimma ihr Wissen teilt?
- **Kuboria-Karte weiterzeichnen:** Die Karte aus dem Buch als Vorlage nehmen und einen eigenen vierten Weg einzeichnen.
- **Fehler-Geschichten:** Von einem eigenen Fehler erzählen, der sich am Ende als nicht so schlimm herausstellte – wie bei Vex.

Lesepfadfinder ist eine App von Wunderkammer (Michael Andres, Dorsten). Rückmeldungen aus dem Unterricht sind sehr willkommen. Kontakt: kontakt@wunderkammer-apps.de · Mehr zur App: lesepfadfinder.wunderkammer-apps.de · Datenschutz: wunderkammer-apps.de/lesepfadfinder/ · Lizenz dieses Materials: CC BY-SA 4.0

AB 1 · Kuborias Klänge

Name: _____

In Kuboria klingt jeder Block anders. Mika beschreibt, was sie hört, immer in Bildern: *„Das klingt wie ein müder Seufzer.“*

Sammle beim Lesen drei Klänge, die beschrieben werden. Trage ein, wie sie klingen – und was Mika dabei fühlt.

WAS KLINGT?	WIE KLINGT ES?	WAS FÜHLT MIKA DABEI?
Zum Beispiel: der Leuchtblock, der Klangstein, ein Schattenblock.	Das Bild aus dem Text, oder dein eigenes.	Angst, Mut, Geborgenheit, Neugier …

Tipp: Lest eure Klang-Bilder am Ende einander vor. Habt ihr dieselben Stellen gefunden?

AB 2 · Meine Entscheidung

Name: _____

1. An welcher Stelle musstest du entscheiden? (Überschrift des Abschnitts)

2. Welche Möglichkeiten gab es? Kreuze an, was du gewählt hast.

- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

3. Ich habe so entschieden, weil …

4. Was ist danach passiert? War es so, wie du gedacht hast?

5. Was wäre wohl passiert, wenn du anders gewählt hättest?

AB 3 · Unsere Enden-Landkarte

Klasse: _____

Das Buch hat **zehn** Enden. Wer ein Ende gefunden hat, schreibt den Namen des Endes in den Kreis und setzt seinen eigenen Namen darunter. Wie viele Enden findet eure Klasse?

1	**2**	**3**	**4**	**5**
6	**7**	**8**	**9**	**10**

Die Nummer des Endes steht in der App auf der Ende-Karte. In der App zeigt die Enden-Landkarte jedem Kind, welche Wege es schon gefunden hat.

Unser Klassen-Gespräch: Welches Ende hat euch am meisten überrascht? Warum?

AB 4 · Mein eigener Weg

Name: _____

Vor dem Schattenportal muss Mika sich entscheiden: allein hindurchgehen – oder Finn mitnehmen?

Schreib, was als Nächstes passiert. Erfinde deinen eigenen Weg zu Ende.

Mein Ende heißt:

Zeichne den Ort, an dem deine Geschichte endet: