Kuboria · Band 2
Die Klangschmiedin

Die Fortsetzung des Entscheidungsabenteuers für die Klassen 3 bis 6 – Unterrichtsideen, Gesprächsimpulse und vier Arbeitsblätter

DREI WEGE ZUM SCHMIEDEN
GEDULD (Resonanz) · MUT (Erkundung) · ERFINDUNGSGEIST (Technik)

Jeder Weg prüft eine andere Art, ein schwieriges Problem anzugehen. Alle drei treffen sich später wieder – am Ende zählt nicht, welcher Weg der „richtige" war, sondern was Mika auf ihm gelernt hat.

Text: Lena Bertenstein · App: Lesepfadfinder (Android: Google Play · iPhone/iPad: Apple App Store) · Band 2 ist ein Einzelkauf (2,99 €), vollständig mit 8 Enden, einer Kuboria-Karte und Illustrationen. Setzt Band 1 nicht zwingend voraus, baut aber auf Mikas Entwicklung auf · 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 2 – Die Klangschmiedin – Lena Bertenstein, Wunderkammer (wunderkammer-apps.de), CC BY-SA 4.0".

1 · Auf einen Blick

Geschichte	Fortsetzung des Entscheidungsabenteuers, einige Monate nach Band 1. 17 Entscheidungsknoten, drei Wege, die sich zweimal wieder treffen.
Alter / Klasse	8–12 Jahre; als Klassenlektüre ab Klasse 3, durch die komplexere Handlung auch noch gut geeignet für Klasse 5/6
Umfang	103 Abschnitte, 8 verschiedene Enden, rund 50.000 Wörter insgesamt. Ein Weg durch das Buch umfasst **etwa 20–25 Abschnitte (rund 8.000–10.000 Wörter)**, pro Abschnitt meist 300–500 Wörter (Enden ausführlicher, 500–800 Wörter).
Schauplatz	Lichtfels, die Kristallhöhlen (Kristalltiefe), Hallaras alte Werkstatt, der Große Riss
Figuren	**Mika** (10–11, Lehrling, soll jetzt selbst Klangschmiedin werden) · **Pixel** (ihr Blockhund) · **Glimma** (Mentorin, kannte die legendäre Hallara persönlich) · **Vex** (nur auf einem der drei Wege, versucht einen alten Fehler gutzumachen) · **Lyrra** (Dorfälteste von Kristalltiefe, misstrauisch gegenüber Fremden, aber nicht böse)
Themen	Geduld statt Drauflosstürmen · Scheitern aushalten · Um Hilfe bitten · Jemandem noch eine Chance geben · Von innen hören statt von außen
Technik	Android-Smartphone/-Tablet oder iPhone/iPad. Bücher sind in der App enthalten, Internet ist nur für den Kauf nötig.

2 · Worum es geht

Die Kristalle in den Höhlen unter Lichtfels sterben. Der Klangstein im Dorf klingt immer leiser. Glimma ruft um Hilfe: Tief unten, am „Großen Riss“, saugt ein Strudel die Resonanz aus ganz Kuboria ab. Wenn niemand ihn aufhält, wird die Welt stumm – für immer.

In Hallaras alter Werkstatt – der letzten Klangschmiedin, die vor vierzig Jahren spurlos verschwand – versucht Mika zum ersten Mal selbst zu schmieden. Es scheitert. **Du entscheidest, wie es weitergeht:** geduldig üben und den Kristallen zuhören, allein tiefer in die Dunkelheit vordringen, oder Hallaras alte Werkzeuge benutzen – mit Hilfe eines Jungen, der ein Geheimnis hat.

NUR FÜR LEHRKRÄFTE – WORAUF DIE GESCHICHTE HINAUSLÄUFT

Alle drei Wege führen am Ende zur selben Erkenntnis: Resonanz kommt von innen, nicht von außen. Mika kann die Kristalle nicht beherrschen, sie kann ihnen nur zuhören und mit ihnen zusammenwirken. Das gilt gleich doppelt für Vex (nur auf dem dritten Weg erreichbar): Seine alte Resonanz-Maschine hat den Strudel überhaupt erst erzeugt, und sein Fehler lässt sich nur eingestehen, nicht wegbasteln.

Die Autorin hat sich für dieses Buch eine feste Regel gesetzt: **Jedes Ende ist sicher, und jedes Ende lässt Hoffnung** – kein Epilog spricht einen Schuldsatz aus, auch die drei schwierigeren Enden nicht. Selbst wenn ein Weg scheitert (etwa beim zu frühen Sprung in den Riss oder beim überstürzten Kraftaufwand), kommen Mika und Pixel immer sicher nach Hause. Das passt zur zentralen Botschaft des Buches: Scheitern gehört zum Erschaffen dazu.

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:** Acht Enden geben einen echten Grund, das Buch noch einmal zu lesen – diesmal mit einer anderen Strategie. Wiederholtes Lesen gilt als einer der wirksamsten Wege zu flüssigem Lesen.
- **Serien-Spannung:** Kinder, die Band 1 kennen, erleben Mika „eine Stufe weiter" – vom Entdecken zum Erschaffen. Das funktioniert aber auch ohne Band 1.
- **Ruhiger Bildschirm:** Pro Seite ein Abschnitt, keine Animationen, keine Minispiele, keine Punkte.
- **Gesprächsanlass:** Drei Kinder, drei Strategien. „Ich hab's mit Geduld versucht, du mit Technik!" ist ein natürlicher Einstieg ins Gespräch über Problemlösestrategien.

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 über Problemlösestrategien führen) und *Schreiben* (Arbeitsblatt 4: Texte weiterschreiben).

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

1 · Einstieg	Kennt jemand Band 1? Kurzer Rückblick, oder Direkteinstieg: Die Blöcke summen leiser. Etwas stimmt nicht. Gemeinsam lesen bis zu Glimmas Hilferuf.
2 · Erster Versuch	Weiterlesen bis Hallaras Werkstatt: Mikas erster Schmiede-Versuch scheitert. Gemeinsam überlegen: Geduld, Mut oder Technik – was würdet ihr versuchen? Die Klasse entscheidet, mit welchem Weg sie beginnt.
3 · In den Wegen	Ab jetzt lesen die Tandems einzeln weiter, im gewählten oder einem eigenen Weg. **AB 1** zum gewählten Weg ausfüllen.
4 · Die Stille Kammer	Alle drei Wege treffen sich wieder. Gespräch zur zentralen Erkenntnis: „Resonanz kommt von innen, nicht von außen." Was bedeutet das für euch?
5–6 · Abstieg und Enden	Selbstständig bis zu einem Ende lesen. 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. Welche Wege haben sich wieder getroffen?
8 · Weiterschreiben	**AB 4**: einen eigenen Weg am Großen Riss 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. 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.
- **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 2 ist ein Einzelkauf (2,99 €), 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.

> »Erster Versuch« · Schmieden scheitert. Was tun?
> Was macht ihr, wenn etwas beim ersten Versuch nicht klappt? Geduldig weiterüben, nach einer anderen Erklärung suchen, oder ein neues Werkzeug probieren?

> »Vex taucht auf« (Weg Technik)
> Vex ist schuldbewusst und will helfen – darf man jemandem noch einmal vertrauen, der schon einmal etwas falsch gemacht hat?

> »Wer kommt mit zum Abstieg?« · Allein, mit Glimma oder mit Vex?
> Was bringt jede Begleitung mit sich? Wann hilft Erfahrung (Glimma), wann Technik (Vex), wann die eigene Entschlossenheit (allein)?

> »Wie den Strudel bewältigen?« · Einsingen, Kristall schmieden oder Gegenresonanz?
> Reicht die eigene Kraft, oder braucht Mika andere dafür? Welcher Weg wirkt am klügsten – und welcher am mutigsten?

> »Durchhalten oder zurückziehen?«
> Manchmal reicht die Kraft nicht ganz. Ist Zurückziehen dann feige – oder klug?

7 · Über die Enden sprechen

Kein Ende bestraft. Drei Sätze aus den Schluss-Abschnitten eignen sich als Tafelanschrieb:

»Scheitern ist Teil des Erschaffens.«
»Sie hat den Strudel nicht besiegt – sie hat ihn zum Tanzen gebracht.«
»Der Strudel wartet. Und Mika wird wiederkommen.«

Der letzte Satz stammt aus dem Ende „Atempause“: Mika zieht sich rechtzeitig zurück, statt sich zu überfordern. Das zählt im Buch ausdrücklich als kluge Entscheidung, nicht als Versagen.

- Welchen der drei Wege hättest du gewählt: Geduld, Mut oder Technik? Warum?
- Was bedeutet der Satz „Scheitern ist Teil des Erschaffens“ für dich selbst?
- Darf man jemandem noch eine Chance geben, der schon einmal einen Fehler gemacht hat – so wie Vex?
- Warum ist „Zurückziehen“ im Ende „Atempause“ kein schlechtes Ende?
- Welches Ende hat dir am besten gefallen? Warum?

Anschlussideen

- **Klang-Werkstatt:** Baut ein einfaches Klangwerkzeug (Becher-Telefon, gespannte Gummis) – Anknüpfung an den Sachunterricht zum Thema Schall.
- **Fehler-Werkstatt:** Jedes Kind erzählt von einem eigenen „ersten Versuch“, der nicht gleich geklappt hat.
- **Weiterdenken:** Was macht wohl Lyrra, wenn die Kinder Kristalltiefe das nächste Mal besuchen?
- **Kuboria-Karte weiterzeichnen:** Die Karte aus dem Buch als Vorlage nehmen und den Großen Riss einzeichnen.

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 · Meine drei Wege

Name: _____

Mika kann es mit Geduld, mit Mut oder mit Technik versuchen. Jeder Weg hat seine eigene Stärke.

Trage zu jedem Weg ein: Was ist seine Stärke? Was könnte schiefgehen? Und welchen Weg hast du gewählt?

GEDULD	MUT	TECHNIK
Zuhören und üben.	Allein in die Tiefe gehen.	Werkzeuge nutzen, mit Hilfe.

Welcher Weg passt am besten zu dir? Warum?

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 **acht** 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**

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: Welcher Weg (Geduld, Mut oder Technik) hat in eurer Klasse am häufigsten zu einem guten Ende geführt?

AB 4 · Mein eigener Weg

Name: _____

Mika steht am Rand des Großen Risses. Der Strudel wirbelt und saugt die Resonanz ab.

Schreib, wie Mika den Strudel bezwingt. Erfinde deinen eigenen Weg zu Ende.

Mein Ende heißt:

Zeichne den Resonanz-Strudel, wie du ihn dir vorstellst: