

Inhalt

Vorwort	4
---------------	---

EINSTIEG

Der erste Eindruck – Das Buchcover beschreiben	5
Wer ist denn das? – Gezielt lesen	6
Fowl Manor – Angaben des Textes ausgestalten	7

INHALTSSICHERUNG

Kennst du dich aus? – Fragen beantworten (Teil 1)	8
Kennst du dich aus? – Fragen beantworten (Teil 2)	9
Die beiden Welten – Eine Figurenkonstellation erstellen	10

FIGUREN

Artemis – Sich von einer Figur ein Bild machen	11
Butler und Artemis – Die Figurenbeziehung untersuchen	12
Artemis und Holly – Die Hauptfiguren beschreiben (Teil 1)	13
Artemis und Holly – Die Hauptfiguren beschreiben (Teil 2)	14
Commander Root und Foaly – Stellung nehmen	15

HANDLUNG

Artemis' Plan – Handlungsabläufe nachvollziehen	16
Artemis' Trumpf – Schwierige Handlungselemente verstehen	17
Und wie geht's weiter? – Den Spannungsaufbau untersuchen	18

THEMATISCHE ASPEKTE

Menschenwelt und Elfenfolk – Zwei Welten vergleichen	19
Regeln und Regelverstöße – Handlungen einordnen	20
Und Action ... – Die Kampfszenen diskutieren	21
Sciencefiction – Die technische Ausrüstung beschreiben	22
„Artemis Fowl“ und irische Märchen – Parallelen herausarbeiten	23

ERZÄHLWEISE

Prolog und Epilog – Den Erzählrahmen näher betrachten	24
Was wird passieren? – Vorausdeutungen erkennen und erschließen	25
Wer erzählt hier eigentlich? – Die Erzählperspektive bestimmen	26
Innere und äußere Handlung – Erzählweisen untersuchen (Teil 1)	27
Innere und äußere Handlung – Erzählweisen untersuchen (Teil 2)	28

REZEPTION UND PRODUKTION

Welche Figur passt? – Selbst eine Figur erfinden und beschreiben	29
Eoin Colfer – Sich über den Autor und seinen Roman informieren (Teil 1)	30
Eoin Colfer – Sich über den Autor und seinen Roman informieren (Teil 2)	31
„Artemis Fowl“ im Netz – Internetseiten vergleichen	32

VORSCHLÄGE FÜR KLASSENARBEITEN

Klassenarbeit 1: Einen literarischen Text untersuchen	33
Klassenarbeit 2: Produktiv-gestaltend zu einem literarischen Text schreiben	34

Didaktischer Kommentar und Lösungen	35
---	----