

Vorwahl 0049

– Kategorie III – Die unendliche Geschichte

Lösungsschlüssel

Finde die richtige Antwort für insgesamt 18 Punkte.

| | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. | 10. |
| B | C | C | B | A | C | B | C | C | B |

| | | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 11. | 12. | 13. | 14. | 15. | 16. | 17. | 18. |
| B | A | C | A | B | A | B | B |

Kreuze die richtige Lösung an für insgesamt 10 Punkte

| Aussage | R | F |
|---------|---|---|
| 1. | x | |
| 2. | | x |
| 3. | | x |
| 4. | x | |
| 5. | | x |
| 6. | x | |
| 7. | | x |
| 8. | x | |
| 9. | | x |
| 10. | | x |

Kannst Du das Amulett malen? Wie sah das aus?

Bei dieser Aufgabe kann man entweder 5 Punkte oder 0 Punkte vergeben. Wenn auf dem Amulett zwei Schlangen zu sehen sind, die einander in den Schwanz beißen (eventuell auch noch hell und dunkel, muss aber nicht unbedingt sein, das Motiv reicht), dann gibt es 5 Punkte. Wenn etwas Anderes abgebildet ist, kann man keine Punkte vergeben.

Nummeriere die richtige Reihenfolge wie sie in der Geschichte steht. Was am Anfang passiert, bekommt die Nummer 1 wie im Beispiel. Für insgesamt 9 Punkte.

| | |
|-----|--|
| 5. | Atréju und Artax brechen auf und machen sich auf die Suche. |
| 10. | Die alte Morla zieht sich wieder in ihre Höhle zurück. |
| 3. | Caíron bekommt den Auftrag Atréju zu finden und ihm das Amulett zu geben. |
| 9. | Atréju bekommt ein neues Ziel für seine Suche: Er muss in den Süden zu den Uyulalas. |

| | |
|----|--|
| 1. | Phantásien droht das Sterben und die Kindliche Kaiserin ist krank. |
| 7. | Artax und Atréju erreichen die Sümpfe der Traurigkeit und Artax versinkt im Schlamm. |
| 4. | Atréju erfährt von Caíron, dass er auserwählt wurde und das Reich retten muss. |
| 6. | Die Borkontrolle zeigen Atréju, wie die Vernichtung sich ausbreitet. |
| 2. | Es versammeln sich ganz viele Wesen aus dem Reich um die Kaiserin zu heilen. |
| 8. | Atréju findet Morla und Morla verrät ihm, was er tun muss. |

□ Finde die richtige Reihenfolge der Texte. 0. ist ein Beispiel. Für insgesamt 7 Punkte.

| | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 0. | 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. |
| a | f | b | g | e | h | d | c |

□ Finde aus den Silben die Wesen Phantásiens, die zum Heilen zur Kindlichen Kaiserin kommen. Hier gibt es für jede richtige Lösung 2 Punkte, also insgesamt 12 Punkte.

- A – Skarabäus
- B – Wassermann
- C – Gespenster
- D – Feenärztinnen
- E – Zwergenärzte
- F – Feuergeist

□ Verbinde die Synonyme (die selbe Bedeutung). Für insgesamt 10 Punkte, denn in dieser Aufgabe gibt es einen kleinen Fehler: Aus Versehen wurden für „etwas nachlaufen“ 2 Synonyme und für „Anstalten machen“ kein Synonym angegeben.

| | |
|------------------------|--|
| umkehren | wenden |
| flüstern | leise sprechen |
| jemandem fehlt etwas | man hat Probleme |
| erwidern | antworten |
| es gibt kein Entrinnen | man findet keinen Ausweg |
| etwas nachlaufen | eine Sache verfolgen / etwas verfolgen |
| sinnlos | ohne Ziel und Zweck |
| sich gehenlassen | aufgeben |
| etwas schaffen | eine Sache erreichen |
| etwas ist aus | eine Sache ist beendet |
| Anstalten machen | etwas beginnen |

+ -Aufgabe für zusätzliche 2 Punkte:

„Mondenkind“ , eventuell auch „Mondkind“ sind die akzeptablen Lösungen.

Gesamtpunktzahl: 73 Punkte