

## G. Beyerlein/H. Lorenz – Die Sonne bleibt nicht stehen- Leseprotokoll; Kap. 1-3

Kap.- Titel- S.(von -bis)	Schau- platz	Figuren	Handlung in wenigen Stichworten	Angaben über das Leben der Menschen (Klima, Landschaft, Siedlung, Kleidung, Ernährung,...)
1 - Dilgo S. 7-21	Jagd an der Felskante, Feuerstelle, Höhle und Wald, Feuerstelle	Dilgo, Onkel, Talgor, Mutter, Endris, Rion, Labon, Vater, Großvater, Falbo	1. Auerochsenjagd (7-10) 2. Fest, Spiel und Schaden an Häusern, Dilgo wird als bezeichnet, will die Probe bestehen Kind (10-13) 3. Abschied von der Höhle, Wunder des Frühlings, Endriss erfährt von Dilgos Plan von der Probe (13-17) 4. Spielen im Fluss, Dilgo informiert seinen Großvater über den Plan, Abhäuten des Rehs, Beschreibung der Probe (17-21)	- Auerochse als göttliches Tier (10) - große Feuerstelle mit Stangengerüst (10) - Nomaden: ziehen weiter (11) - der Wald ist unser Leben (12) - Höhle als Schutz (13) - Feuerstein aus Hirschgeweih, Schnecke, Auerhahn, Bärenzahn (14) - Jäger und Sammler (16) - enge Verbindung zur Natur: Wolfsrudel/-geheul(16)
2 – Mirtani S. 22-33	Dorf, Fluss, Dorf Bett, Weizenfeld, Bett Haus, Lehmgrube	Mirtani, Schwager, Efnidi, Lurini, Vater, Mutter, Sandor	1. Häuserbau: Mirtani übergießt ihren Schwager, rettet Lurini das Leben (22-26) 2. Nachtlager (Krankheiten, Sterblichkeit), heimliches Opfer für Efnidis Kind, Hirsche im Feld → Schaden (27-31) 3. Häuserbau:Arbeit und Spiel mit Lehm (31-32)	- Häuserbau mit Lehm(22) - grünes Getreidefeld (239) - Zaun, der das Dorf umschließt (23) - Ruten und Flechten für Häuserwände (23) - strohbedeckte Häuser (26) - Kindersterblichkeit (27) - Opfer für Rettung Lurinis – Schößlinge(28/29) - neu angelegtes Weizenfeld mitten im Wald (29) - Altar im Haus – geschnitzte Figur der Göttin (31)
3 – Dilgo S. 34-49	Dorf, Flusslauf (Berghöhe), Fluss, Höhle, Wald, südlich vom Fluss, Wald und Spuren von Menschen, toter Wald, Lichtung	Dilgo, Talgor, Endris, Familie, Wolf, Mirtani, Lurini	1. Abschied Dilgos, Gespräch mit Talgor über die Probe: Eins werden mit dem Wald, Wanderung, baden, Anpirschen ans Wolfsrudel, Parabel vom Angreifer und Verfolgten, Reh als Nahrung (34-39) 2. Nacht: Angst über Geräusche, innerer Monolog (39-40) 3. Wanderung, Begegnung mit einem einzelnen Wolf, Spuren von Menschen und Auerochsen, das unbekannte als Gefahr, abgestorbene Bäume, Begegnung mit Mirtani, Lichtung, Gefahr durch den Wolf und Rettung durch Dilgo, der den Wolf verjagt (41-49)	- Fellsack, Lendenschurz (36) - Schlafplatz in Höhle (36) - Glücksgefühl beim Beobachten der Wölfe (38) - Lieblingsspeise: Knochenmark des Rehs (39) - Technik des Feuermachens - Orientierung im Gelände (41) - Nahrung: Wurzeln (42) - Verwunderung über ausgetretene Wege: Menschen! (43), planmäßig angelegt (44) - Auerochsenfährten ?(44) - Wald als Ursprung von Leben und Nutzwald (46/47) - Lichtung mit seltsamer Grassorte (47)

