



westermann



ZUM LESEN VERLOCKEN

Neue Materialien für den Unterricht

Klassen 1–4



Henriette Wich

TEAM LUPE ermittelt (2)

Spurensuche um Mitternacht

Illustrationen von ZAPF

Arena/Westermann

ISBN 978-3-401-71678-7

64 Seiten

Geeignet ab dem 3. Lesejahr

Eine Erarbeitung von

Peter Conrady & Barbara Sengelhoff

Herausgegeben von

Peter Conrady

Zum Inhalt

Die vier LUPE-Detektive, Lulu & Umut & Paul & Elsa, langweilen sich in ihrem Detektivbüro, einem Gartenhäuschen gleich neben dem Bauernhaus, in dem Elsa wohnt. Sie versuchen etwas aufzuräumen. Aber lustlos verabschieden sie sich bis zum nächsten Tag.

Am frühen Morgen entdeckt Elsa, dass jemand die Tür vom Detektivbüro aufgebrochen hat. Sofort machen sich die Vier auf Spurensuche, richtig professionell. Plötzlich hören sie Geräusche – nur ein Igel ...

Dann entdecken sie wieder etwas: ein unbekannter Mann nähert sich dem Bauernhaus und dem Garten, schaut sich im Garten um und verschwindet. Die vier Detektive natürlich hinterher, vorsichtig und unauffällig. Mit einem Phantombild suchen sie Zeugen, leider ohne Erfolg. Plötzlich klappert der Briefkasten: Eine anonyme Botschaft, ein Drohbrief! Die Kinder sollen aus dem Gartenhäuschen verschwinden. Wieder beginnt die Spurensuche, diesmal ein Fußabdruck. Und die Karotten wurden geklaut. Die vier Detektive beschließen, die

Nacht im Gartenhäuschen zu verbringen und zu wachen. Um Mitternacht beginnt der Spuk. Mutig leuchten sich die Vier durch die Nacht. Sie entdecken eine Schnur und einen Kasten, der sich als Lautsprecherbox entpuppt und ein verlassenes Zelt.

Rätselnd untersuchen sie den Lagerplatz. Da taucht der Mann auf, den sie beschattet hatten. Der entpuppt sich als jemand, der ein Baugrundstück für ein Bio-Hotel sucht. Noch jemand taucht auf: ein Junge, der einen verletzten Hasen bei sich hat. Er hat es sich zur Aufgabe gemacht, Tiere zu retten und zu pflegen – und wollte das in dem Gartenhäuschen tun. Das wird zukünftig nun im Stall von Elsas Familie sein.

Für etwas weniger geübt lesende Kinder gibt es das Abenteuer mit TEAM LUPE:

Der rätselhafte Hundedieb.

ISBN 978-3401-71677-0

Zur Autorin

Henriette Wich ist eine erfolgreiche Kinderbuchautorin, besonders wenn es um spannende Krimis und Detektivgeschichten geht. Sie studierte Germanistik und Philosophie und war als Lektorin tätig. Seit 2000 schreibt sie eigene Kinder- und Jugendbücher, u.a. auch für die Bestsellerreihe »Die drei !!!«. Sie lebt mit ihrer Familie in Regensburg.



© Privat

Zum Illustrator

ZAPF, 1980 in Berlin geboren, ist seit seiner Kindheit fasziniert von Büchern und Comics. Nach seinem Lehramtsstudium begann er, anstatt zu unterrichten, Bücher für Kinder zu illustrieren. Er lebt derzeit als freier Illustrator in Wien.



© Privat

Zur Thematik der Reihe „Team LUPE ermittelt“

Mit dieser Kinderbuch-Reihe fürs Grundschulalter werden die Aktivitäten der Kinder in besonderer Weise angesprochen. Handlungsorte sind die, die die Kinder gut kennen: Schule und Schulweg und der Alltag. Dazu kommt als spannungsgeladener Ort das Detektivbüro der vier Hauptfiguren: **Lulu & Umut & Paul & Elsa = LUPE**.

Die jeweiligen Handlungen laufen ab wie ein Krimi, doch für die lesenden Kinder mit eingebauten Rätsel-Sequenzen. Immer am Kapitelende ist ein handlungsführendes Rätsel zu lösen, um im »Fall« weiterzukommen.

Rätselarten sind z. B.

- Beweise und Spuren finden
- Wo ist der einzig mögliche Fluchtweg?
- Zeugenaussage/Alibi überprüfen
- Lüge aufdecken
- Werkzeug/Hilfsmittel finden, das den Detektiven beim nächsten Ermittlungsschritt weiterhilft
- Schatten auf dem (Such-)Bild entdecken
- Geheimschriften, Codes entschlüsseln

In jedem Buch geht es um einen großen Fall, der in Kapiteln erzählt wird. Die Erzählperspektive ist personal aus der Sicht der LUPE-Kinder.

Diese Kinderbuch-Reihe erscheint parallel zu der Lehr-Lern-Buch-Reihe »Passwort Lupe« vom Westermann-Verlag für den Deutschunterricht in der Grundschule, steht aber unabhängig davon als Kinderbuch für den Lesespaß.

So sind auch diese Unterrichtsmaterialien konzipiert: Zum Lesen verlocken. Die Arbeit mit einem Kinderbuch sollte zwei Schulwochen nicht übersteigen. Das verlangt von der Lehrkraft eine besondere Einstellung. Es ist prinzipiell vor der Verschulung von Literatur zu warnen. Es darf primär nicht darum gehen, ein Buch in Länge und Breite und Höhe und Tiefe durchzuarbeiten, auch das Buch nicht für Klassenarbeiten zu missbrauchen, wie Diktate oder Ähnliches, vielmehr das Umgehen mit Literatur als ein freudiges Tun erfahrbar zu machen – auch für mich als Lehrkraft.

Zum Konzept von Büchern ab dem 3. Lesejahr

Bei der Entwicklung und Konzeption (auch) dieser Reihe wurden wichtige Kriterien berücksichtigt, die den Kindern das Wahrnehmen und Lesen wesentlich erleichtern (vgl. dazu www.peter-conrady.de).

1. Druckschrift; denn das Erlesen einer jeden Schreibschrift dauert doppelt so lange.
2. Flattersatz, also keine Worttrennungen; noch besser: sinnbezogener Flattersatz, weil so das zusammen bleibt, was inhaltlich zusammen gehört.
3. Schriftgröße nicht über 1 cm, weil sonst die Schrift zu breit und zu hoch wird und das kindliche Auge viel zu oft fixieren muss, um den und die Buchstaben zu erkennen.

4. Zeilenlänge nicht unbedingt über 8 cm; denn diese Textmenge ist vom Kind gerade noch auf den ersten Gedanken hin zu behalten.
5. Gliederung des Textes in Kapitel und Absätze.
6. Wörter und Syntax, die dem kindlichen Erfahrungsbereich nahe sind.
7. Illustrationen begleiten den ganzen Text.
8. Die Bilder müssen einladen zu verweilen, zu interpretieren, zu fragen, (weiter) zu lesen.

Didaktische Prämissen

Lernen entwickelt sich und geschieht im sozialen Raum und in sozialen Zusammenhängen. Der Mensch lernt vom Menschen und mit den Menschen. Immer und (hoffentlich) gut.

Lernen ist so gesehen eine spezifische Tätigkeit in einem bestimmten sozialen Raum. Die besonderen institutionellen Zusammenhänge und die gesellschaftlichen Rahmenbedingungen sollten und dürften aber nicht ein demokratisches Menschenbild, eine demokratische Pädagogik behindern.

In der Pädagogik wurde immer versucht, die Planung des Lernens zu strukturieren und auch lehrbar zu machen. Für unsere Arbeit sind die Anregungen von Wolfgang Klafki wichtig. Er macht deutlich, dass diese Aspekte bei der Auswahl der Inhalte wichtig seien:

- Elementares
- Fundamentales und
- Exemplarisches!

Darüber hinaus sei es notwendig, sich als Lehrkraft mit der Gegenwartsbedeutung und der Zukunftsbedeutung des Inhaltes für die Schülerinnen und Schüler intensiv auseinanderzusetzen: Was bedeutet der Inhalt für die Schülerinnen und Schüler heute und morgen?

In seinen Überlegungen zur kritisch-konstruktiven Didaktik ergänzt Wolfgang Klafki diese Entscheidungsfelder durch Forderungen an eine sinnvolle Zugänglichkeit bzw. Darstellbarkeit der Inhalte und mit Ideen zur Lehr-Lern-Prozessstruktur.

Wir plädieren weitergehend dafür, sich (wieder) stärker auf den Menschen und seine Fähigkeiten und Fertigkeiten zu besinnen. Damit nehmen wir Anregungen der Tätigkeitspsychologie auf. Denn beim Zusammenleben spielen die Tätigkeiten des Menschen im Umgang mit der Sprache die wesentliche Rolle. Durch seine Aktivitäten greift der Mensch vorhandene Möglichkeiten auf und bewirkt etwas. Er reagiert nicht nur, sondern agiert. Seine Aktivitäten haben Folgen. Dabei stehen die Art und Weise seiner Tätigkeiten in Beziehung zu seinen Fähigkeiten. Ausprägungen dieser wechselseitigen Verbindungen sind biologisch und gesellschaftlich vermittelt. Insofern sind all unsere Tätigkeiten entwickelt und verwickelt zugleich, von Mensch zu Mensch verschieden.

Doch warum mag der Mensch lernen? Mag er wirklich? Was motiviert ihn?

Um diese Fragen sinnvoll zu beantworten, sind Anregungen aus der Organisationspsychologie hilfreich. Immer dann, wenn Menschen ernst genommen werden und sie eigenständig entscheiden können, stärkt das ihr

Selbstwertgefühl und ihre Bereitschaft, sich einzusetzen und zu entwickeln. Darum ist es wünschenswert, auch bei didaktischer Planung diese Aspekte für Lernende und Lehrende zu berücksichtigen:

- Bescheid wissen darüber, was getan wird
- Bescheid wissen darüber, wozu es getan wird
- Bescheid wissen darüber, warum es getan wird
- und das Wollen eines Ziels!

Basierend auf diesen Prämissen lassen sich Lernlandschaften planen, die es den Schülerinnen und Schülern eröffnen, sich ihren Lernweg zu suchen, auszuwählen und Schritt für Schritt zu gehen. Diese Lernlandschaften beinhalten als integrativen Teil einzelne **Lerndörfer**. Getreu des afrikanischen Sprichwortes: »Es braucht ein ganzes Dorf, um ein Kind zu erziehen oder ein Kind stark zu machen.«

Dies ist auch so zu interpretieren: Es braucht ein ganzes Dorf herausfordernder Aufgaben, um jedem Kind die Möglichkeit zu geben, auszusagen: Ich möchte hier wohnen und leben und lernen ...

Oder auch so: Wir entwickeln »**Häuser des Lernens**« mit interessanten Aufgaben für Kinder und Jugendliche, z. B. zur Kinder- und Jugendliteratur und vielleicht mit diesen anregenden und fantastischen Welten: Ein Alice-im-Wunderland-Haus; eins mit Peter Pan; ein anderes mit Abenteuern zum Dschungelbuch; eines, in dem es mit Nils Holgersson auf seine wundersame Reise geht; und eins mit dem nostalgischen Leben rund um Heidi, sicher auch eins zu den Märchen der Brüder Grimm.

Bei dieser Unterrichtsentwicklung kann eine Fülle von Aufgaben entdeckt werden, vor allem auch dann, wenn zum Kernthema (dem Kinder- und Jugendbuch) Themen aus der Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler eingebracht werden. Der reine Fachunterricht wird über die Fachorientierung zum fächerübergreifenden Unterricht. Die Fachdidaktik strebt dann neben fachlichen Zielen wichtige überfachliche Fähigkeiten an, wie argumentieren, modellieren, Problem lösen, experimentieren, recherchieren, kommunizieren.

Für dieses Vorhaben braucht es einen Orientierungsrahmen, eine Planungsgrundlage: **Die kognitive Lernlandkarte**. Sie bildet die verschiedenen Aufgaben, Aufträge und Lernangebote eines Lernhauses ab.

Innerhalb eines Lernhauses werden die Aufgaben so differenziert gestellt, dass eine eigenverantwortliche persönliche Passung möglich ist, dass alle Schülerinnen und Schüler kognitiv aktiv sind und von verantwortlichen Lehrpersonen unterstützt werden können.

Innerhalb des Orientierungsrahmens werden Aufgaben entwickelt, die folgende Fähigkeiten fördern und fordern (**A E I O U**-Aufgaben; die Buchstaben dienen als Eselsbrücke beim Entwickeln der Aufgaben! – nach A. v. d. Groeben und I. Kaiser):

Argumentieren

Diese Aufgaben haben die Fragerichtung: Warum kann man es so oder anders sehen?

Erkunden, Entdecken

Diese Aufgaben haben die Fragerichtung: Was ist Sache, wie ist es?

Imaginieren, Fabulieren

Diese Aufgaben haben die Fragerichtung: Wie wäre es, wenn?

Ordnen

Diese Aufgaben haben die Fragerichtung: Welchem Plan folgt es, wie passt es zu anderem?

Urteilen

Diese Aufgaben haben die Fragerichtung: Was bedeutet es für mich, für dich, für andere? Wie ist es zu beurteilen?

Wenn es das Ziel ist, das Lernen als aktiven, selbstgesteuerten Prozess zu betrachten, in dem Wissen für das Heute und das Morgen erworben, vernetzt und angewendet wird, kommt der Auswahl und Gestaltung der Aufgaben also eine besondere Rolle zu. Wir haben uns für AUFGABENKARTEN entschieden – und nicht für Arbeitsblätter. Damit eröffnen wir den Schülerinnen und Schülern das eigenständige Lernen und sind selbst (lediglich) als Lernbegleiter aktiv.

Die Lehrkraft als Lernbegleitung wird damit zum »Gerüstbauer«, indem systematisch Strukturen und Hilfen angeboten und eröffnet werden. Die Schülerinnen und Schüler können damit ihren Weg des Lernens zur nächsten Kenntnis oder Fähigkeit selbstständig gehen (Scaffolding).

Sie arbeiten nach diesen Karten und dokumentieren ihre Arbeiten in individuellen Lerntagebüchern. Bisweilen arbeiten sie allein, zu zweit, in der 4-er Gruppe oder in der gesamten Lerngruppe. Hilfreich ist dabei der sozialpädagogische 3-Schritt: Think – Pair – Share, bei dem kognitives Lernen und soziales Lernen in einem Gleichgewicht praktiziert werden.

Didaktische Strukturen

Im didaktischen Material haben wir für die Lehrkraft die **kognitive Lernlandkarte** für das Lernhaus »Team LUPE ermittelt« zusammengefasst. Dort sind die Verstehensziele und Kompetenzen aufgelistet und die Themenschwerpunkte der einzelnen Aufgabenbereiche übersichtlich dargestellt. All das eröffnet Lernlandschaften für ganz unterschiedliche Lerngruppen, einschließlich der Kinder mit Handicap (Stichwort: Inklusion) mit ganz verschiedenen Tätigkeiten: Argumentieren; Erkunden/Entdecken; Imaginieren/Fabulieren; Ordnen; Urteilen.

Für diese Aufgabenbereiche haben wir jeweils vier Aufgabenkarten entwickelt. Weiterhin finden Sie jeweils zwei Blankokarten für die Entwicklung eigener Aufgabenkarten.

Diese Aufgabenkarten sollten kopiert werden, zur Unterscheidung am besten auf farblich unterschiedlichem Papier, dann laminiert und in Karteikästen den Kindern zugänglich sein.

Der Schwierigkeitsgrad der Aufgabenkarten ist sehr unterschiedlich und kann im Niveau von den Kindern zudem selbst angepasst werden.

Genau das eröffnet und ermöglicht extrem differenziertes Arbeiten:

- für unterschiedliche Jahrgänge
- für jahrgangsübergreifende Klassen
- und immer offen für die Schwerpunkte Inklusion und Migration

Jeder Aufgabenbereich beinhaltet als Kopiervorlage eine SELBSTEINSCHÄTZUNG, passend zu dem Aufgabenbereich. Ergänzend haben wir hierbei die entsprechenden Lernfelder aus dem SPRACHTURM eingefügt (=unterlegte Felder).

Durch das breite Materialangebot werden verschiedene Lernkanäle angesprochen und verschiedene Fähigkeiten und Fertigkeiten geübt. Die freie Wahl der Reihenfolge der Aufgabenkarten und die Selbstkontrolle

fördern das selbstständige Lernen auf einem individuellen Lernweg – aber ohne zu vereinzeln, weil wir die Aufgaben bewusst auch auf gemeinsames Denken und Handeln angelegt haben.

Wir haben die Aufgabenkarten so konzipiert und formuliert, dass sie auch weiterführend **im Lern-Atelier der Klasse** verwendet werden können.

Die Dokumentation der Arbeitsergebnisse kann in Form einer **Lesekiste** entstehen.

Lesekiste Jahrgangsstufen 1-10

Schülerinnen und Schüler können mit der Erarbeitung und Gestaltung einer Lesekiste ihre persönliche Buchlektüre reflektieren und ihr Buch anderen anschaulich vorstellen.

In einem leeren Schuhkarton sammeln die Schüler und Schülerinnen während und nach der Lektüre wichtige Gegenstände (z. B. einen Gegenstand pro Kapitel), die für den Verlauf des Textes eine wichtige Bedeutung haben. Zu jedem Gegenstand wird ein kleines Aufstellkärtchen mit einem erklärenden Satz beschriftet.

Der Schuhkarton wird zudem außen und innen passend zum Buch gestaltet. In den Deckel wird ein Buch-Steckbrief geklebt, der wichtige Informationen über das Buch enthält (z. B. Autorin / Autor, Titel, Verlag, evtl. kurze Zusammenfassung, persönliche Meinung ...).

Im Unterricht erhalten alle zu einem festgelegten Zeitpunkt Gelegenheit, die eigene Lesekiste zum Buch anhand der Gegenstände und Kärtchen vorzustellen. Im Anschluss könnten die Lesekisten die Klassenbücherei ergänzen. Auch der Schulgemeinschaft können die Lesekisten in kleinen Ausstellungen präsentiert werden (z. B. am 23. April, dem Welttag des Buches).

Quelle: <https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/lesekiste> (gelesen am 04.03.2021)

Arbeitsergebnisse können auch in Form eines **Lapbooks** dokumentiert werden.

Lapbook – Jahrgangsstufen 1 bis 10

Lapbooks werden in nordamerikanischen Schulen sehr häufig im Rahmen der Beschäftigung mit einem Sachthema eingesetzt. Ein Lapbook ist eine kleine oder größere Mappe, die sich mehrfach aufklappen lässt und in die kleine Faltbüchlein (Leporellos, Stufenbücher, Kreisbücher usw.), Taschen, Klappkarten, Pop-ups, Umschläge mit Kärtchen usw. eingeklebt sind und so immer wieder neue Überraschungen bietet. Es ist eine hochmotivierende Präsentationsform für individuelle Lernergebnisse.

Lapbooks können auch im Zusammenhang mit der Lektüre eines Sachbuchs, eines Sachtextes oder eines Bilderbuchs, eines Kinder- oder Jugendromans entwickelt werden. Während des Lesens und danach trägt die Schülerin bzw. der Schüler (meist durch konkrete Aufgabenstellungen gesteuert) wichtige Erkenntnisse, ermittelte Informationen zu verschiedenen Aspekten, persönliche Einschätzungen usw. schriftlich und zeichnerisch in unterschiedliche selbst gestaltete attraktive Präsentationsformen ein, die am Ende in einer Mappe, einem gefalteten Karton o. Ä. befestigt werden.

Es gibt unendlich viele Varianten von Lapbooks, kein Ergebnis gleicht dem anderen. Bedingung für die Erarbeitung ist, dass die Schülerinnen und Schüler mehrere kleine Präsentationsformen kennen und ihnen vielfältige Materialien (farbiges Papier, Karton, Umschläge, Kataloge usw.) und ausreichend Zeit zur Verfügung stehen. Lapbooks können auch in Gruppenarbeit hergestellt werden und so die gemeinschaftliche Arbeit der Schülerinnen und Schüler sichtbar machen.

Quelle: <https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/lesen> (gelesen am 04.03.2021)

Zusätzliches Service-Material für den Unterricht

Nach den Arbeitskarten finden Sie alle Rätsel aus dem Kinderbuch »Team LUPE ermittelt – Spurensuche um Mitternacht«. Damit eröffnet sich die Möglichkeit, diese Rätsel zu lösen, ohne ins Kinderbuch selbst reinschreiben zu müssen.

Literatur

Conrady, Peter/Sengelhoff, Barbara: *Sprachtürme*.

In: www.ifas-verlag.de/shop/sprachtürme/

(zuvor: Zeitschrift GRUNDSCHULE, 44. Jg. (2012), H. 2: *Lernwege im Deutschunterricht. Beobachten – Begleiten – Gestalten*, mit dem Beihefter: SPRACHTURM)

Conrady, Peter: *Lernlandschaften entwickeln und gestalten*. In: Daniela A. Fricke/Andre Kagelmann (Hg.): *Der inklusive Blick. Die Literaturdidaktik und ein neues Paradigma*. Frankfurt/M. u.a.: Peter Lang 2016 (Beiträge zur Literatur- und Mediendidaktik, Band 33), S. 265-280

Conrady, Peter: *Sichtbares Lernen in Lernlandschaften. Klassiker der Kinder- und Jugendliteratur von 5 bis 12*. In: *transfer Forschung – Schule*. 2 (2016). H. 2 (*Visible Didactics – Fachdidaktische Forschung trifft Praxis*), S. 15-33. Klinkhardt: Bad Heilbrunn (www.pedocs.de/volltexte/2021/21709)

Conrady, Peter: *Zum Lesen verlocken: Bücher sind zum Lesen da: Einführung Primarstufe*. 2021, 21 S. (www.pedocs.de/volltexte/2021/21925)

von der Groeben, Annemarie/Kaiser, Ingrid: *Werkstatt Individualisierung*. Hamburg 2012

Hattie, John: *Visible Learning für Teachers. Maximizing Impact on Learning*. London/New York 2011/Abingdon 2012

Klafki, Wolfgang: *Kritisch-konstruktive Pädagogik. Herkunft und Zukunft*. In: Eierdanz, Jürgen/Kremer, Armin (Hrsg.): *Weder erwartet noch gewollt – Kritische Erziehungswissenschaft und Pädagogik in der Bundesrepublik Deutschland zur Zeit des kalten Krieges*. Baltmannsweiler 2000, S. 152-178

Zeitschrift GRUNDSCHULE, 44. Jg. (2012), H. 7/8: *Was wirkt? Was das Lernen positiv beeinflusst und was ihm schadet*

LERNHAUS: Team LUPE ermittelt – kognitive Lernlandkarte

**Team LUPE ermittelt
Band 2
Spurensuche um Mitternacht**

FUNDAMENTUM: Verstehensziele → Kompetenzen

- Gemeinsam ein Kinderbuch lesen
- Bild- und Text-Beziehungen erkennen
- Rätsel lösen
- Über Sprache nachdenken
- Kritische Fragen stellen
- In eine Rolle schlüpfen/Perspektive wechseln
- Eine eigene Meinung angemessen vertreten.

Leitendes Bildungsziel:
Ein Kinderbuch lesen und verstehen
und Fragen dazu stellen.

ARGUMENTIEREN

- Eigene Problemlösungen finden.
- Diskussion über das Anfertigen von Phantombildern.
- Überschriften überdenken.
- Qualität von Sätzen und Abschnitten diskutieren.
- Veränderungen der Geschichte erwägen.
- Eigene Forscherfragen entwickeln.

ENTDECKEN/ERFORSCHEN

- Protagonisten genau betrachten und „sketchen“.
- Den Wohnort der Protagonisten, den eigenen Wohnort und die Schwerpunkte der Geschichte in einer Lesekiste darstellen.
- Einen Vorgang beschreiben; Fingerabdruck erkennen und recherchieren.
- Stimmungen beobachten und beschreiben.
- Eigene Forscherfragen entwickeln.

IMAGINIEREN/FABULIEREN

- Besondere Wörter und ihre Bedeutung erkennen.
- Vermutungen zu Beobachtungen/Perspektivwechsel.
- Stadtplan für Fremde.
- Vermutungen und Assoziationen zum Geschehen.
- Eigene Forscherfragen entwickeln.

ORDNEN

- Eine Geschichte in eine andere mediale Form übersetzen.
- Umordnung wird zu Ordnung.
- Aus einem langen Text wird ein kurzer Text.
- Ein Spuren-Lexikon entsteht.
- Eigene Forscherfragen entwickeln.

URTEILEN

- Meinung vertreten und begründen (z. B. zum Aufräumen).
- Verabredung mit einer „Wunsch-Figur“ wählen und begründen.
- Eine Buchempfehlung Kriterien bezogen schreiben.
- Eine eigene Detektivgeschichte entwerfen.
- Eigene Forscherfragen entwickeln.

Argumentieren 1

Das 1. Kapitel des Buches lockt dich zu lesen,
was das LUPE-Team erlebt:

Lies bis Seite 16.

Voll das Chaos

Das LUPE-Team hat das Chaos entdeckt:
In das Detektiv-Büro wurde eingebrochen.

Schau dir die Gesichter von Lulu, Umut, Paul und Elsa genau an.

Was verrät der Illustrator mit seiner Zeichnung?

Überlege: Was sollen die vier Detektive nun tun?

Diskutiere mit deinen Freundinnen / Freunden.

Was würdest du tun oder welchen Tipp gebt ihr den Kindern?

Sicher gibt es viele Ideen und Lösungen. Schreibe auf.



Argumentieren 2

Die LUPE-Detektive lösen kleine Kriminal-Fälle.
Sie wollen so gut werden wie große Detektive.

Deshalb üben sie, PHANTOM-Bilder zu zeichnen.

Was sind Phantom-Bilder?

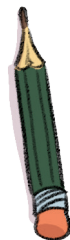
Schau nach auf Karte 1 von ENTDECKEN / ERFORSCHEN und im
Rätsel auf Seite 33.

Phantombilder zeigen Personen, die verdächtigt werden, etwas
Schlimmes getan zu haben.

Was meinst du? Dürfen die LUPE-Kinder ein Phantombild von
einer Person zeigen, die sie getroffen haben? Zum Beispiel von
Herrn Fischer, den sie auf der Straße (Seite 24 bis 28) treffen?
Nur weil sie glauben, dass er sich verdächtig gemacht hat?

Tauscht eure Argumente aus, begründet eure Meinung.

Arbeitet auch mit der Karte 1 von ENTDECKEN / ERFORSCHEN =
speedy-selfie!





ACHTUNG: Diese Karte kannst du am besten bearbeiten, wenn du alle Kapitel kennst!

Eine Überschrift verlockt, ein Kapitel zu lesen.

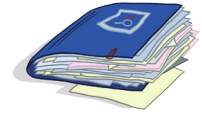
Die Überschriften dieses Buches heißen:

- Voll das Chaos
- Frische Spuren
- Zeugen gesucht
- Aufgeben gilt nicht
- Spuk um Mitternacht
- Geheimnis im Wald
- Fallakte



Überlege

1. Ob die Überschrift dich verlockt hat, das Kapitel zu lesen:
JA / NEIN
2. Ob der Inhalt des Kapitels zu der Überschrift passt:
JA / NEIN
3. Ob du eine andere Überschrift für das Kapitel findest.
Welche? _____
4. Welche Überschrift dir am besten gefällt?
Mir gefällt _____,
weil _____



ACHTUNG: Bearbeite diese Karte immer wieder einmal... oder: schreibe den Satz, der dir besonders gut gefällt, sofort hier auf!

Manche Sätze in diesem Buch gefallen mir besonders gut, dir auch?

Besprecht genau, warum dir ein Satz oder auch ein Abschnitt in dem Text besonders gut gefällt oder gar nicht gefällt.

Zum Beispiel

- Sind es besonders lange Sätze?
- Sind es besonders kurze Sätze?
- Sind es Sätze mit vielen Adjektiven?
- Oder ist es ein Satz mit »besonderen« oder »komischen« Wörtern wie auf Karte 1 von IMAGINIEREN / FABULIEREN?



Argumentieren 5



Du hast einen langen Text gelesen.
In diesem Text gibt es eine Menge Figuren.
Es gibt auch – wie in einem richtigen Kriminalroman –
verschiedene Verdächtigungen.

Die Autorin legt verschiedene Spuren,
welche die LUPE-Kinder zum Nachdenken anregen.

Lies noch einmal auf Seite 24 die Zeilen 1 bis 13.
Welche »falsche Spur« ist das?



Überlegt und diskutiert:

- Welche Rolle spielt die falsche Verdächtigung (die falsche Spur?)
- Würdest du die Geschichte gerne verändern? Wie? Warum?
- Welche Figur würdest du verändern, austauschen oder auch weglassen?
- Oder welche andere Lösung schlägst du vor? Warum?

Argumentieren 6





LUPE, Band 2 – Selbsteinschätzung Argumentieren

Name:	++	+	-	--	Tipps zur Weiterarbeit
Ich kann an einem Gespräch teilnehmen, zuhören und Fragen stellen.					
Ich kann über Themen und Ideen nachdenken und meine Meinung äußern.					
Ich kann aus Texten Informationen entnehmen, um meine Meinung begründen zu können.					
Karte 1: Ich kann eigene Ideen zur Problemlösung finden: Was sollen wir nun tun?					
Karte 2: Ich kann Argumente austauschen: Darf ich ein Phantombild von einem Fremden zeichnen und zeigen?					
Karte 3: Ich kann eine Entscheidung treffen und eine Überschrift überdenken.					
Karte 4: Ich kann eine Entscheidung treffen über die Qualität eines Satzes.					
Karte 5: Ich kann eine Entscheidung treffen über eine Veränderung der Geschichte.					
Karte 6: Ich kann eigene Forschungsfragen stellen und bearbeiten.					
Karte 7: Ich kann eigene Forschungsfragen stellen und bearbeiten.					

Das sagen meine Lehrkräfte zu meiner Arbeit:	
Das möchte ich meinen Eltern über das Thema erzählen:	
Meine eigenen Ideen, Tipps, Links (Internet) zu diesem Thema:	
Das möchte ich zu diesem Thema noch wissen:	



LUPE – Kenne ich dieses Team?

Die vier LUPE-Detektive spielen eine Hauptrolle in Büchern für den Deutschunterricht in der Grundschule.

1. Was stimmt?

- Ich kenne das LUPE-Team aus dem Deutschunterricht: JA / NEIN
- Ich kenne den ersten LUPE-Krimi. Er heißt: _____
- Ich weiß, woher die Abkürzung LUPE kommt: NEIN / JA
- Ich habe die Steckbriefe der LUPE-Kinder gelesen.

2. Ich zeichne in einer Minute ein »Schnell-Portrait« oder ein »speedy-selfie« der vier Kinder: Jedes Lupe-Mitglied zeichne ich mit seinem besonderen Merkmal und mit einem zu ihm passenden Gegenstand.

3. Ich zeichne in einer Minute ein »speedy-selfie« meiner besten Freundin / meines besten Freundes mit einem besonderen Merkmal und mit einem passenden Gegenstand.

4. Ich zeichne in einer Minute ein »speedy-selfie« meiner Lehrkraft mit einem besonderen Merkmal und mit einem passenden Gegenstand.

5. Ich zeichne in einer Minute ein »speedy-selfie« von mir mit einem besonderen Merkmal und mit einem passenden Gegenstand.

Arbeitet auch mit Karte 2 von ARGUMENTIEREN.

Wo wohnt das LUPE-Team?

Lies genau auf Seite 14 und 15.

Schau dir auch die Illustrationen genau an.

1. Stelle den Wohnort der vier Kinder dar.
 - Gestalte eine Lesekiste mit allen wichtigen Informationen zu dem Wohnort, zu der Umgebung, zu den Personen und auch zu den Tieren.
 - Vergiss nicht, auch das Detektivbüro zu zeigen.
 - In der Lesekiste kannst du Texte, Wörter oder Rätsel verstecken, die zu der Geschichte passen!
2. Stelle deinen Wohnort auch in einer Kiste vor.
Wer wohnt bei dir, in welcher Umgebung lebst du?
Auf dem Land? In der Stadt?





Detektive – Was dürfen sie eigentlich – und was dürfen sie nicht?

Elsa öffnet den Detektivkoffer. ... Lulu holt das Fingerabdruckset heraus. (S. 20)

1. Was ist in dem Koffer?
Was würdest du noch mitnehmen, wenn du einen Tatort besichtigst und Spuren suchst?
2. Was benötigen die LUPE-Kinder?
3. Was ist »Rußpulver«? Versuche zu erklären.
Schreibe eine Gebrauchsanleitung auf für das »Fingerabdruck-Nehmen«.
4. Sammelt eure eigenen Fingerabdrücke.
Kopiert sie und vergrößert sie. Vergleicht die Abdrücke.
Vielleicht kannst du deinen eigenen Abdruck immer wiedererkennen?
5. Sind einige Abdrücke gleich? JA / NEIN
6. Recherchiert, was Detektive dürfen, was sie nicht dürfen.
Schreibt die Regeln für das LUPE-Team auf.



www.dresdner-stadtindianer.de/verbrecherjagd/kindergeburtstag/echte-detektive/
www.diedetektei.eu/handyortung-duerfen-detektive-handys-orten/



Schau genau: Verschiedene Gesichter

Als Illustratorin / Illustrator musst du es schaffen, die Gesichter ganz unterschiedlich zu zeichnen.

Die Stimmung der Menschen sollte immer zu erkennen sein.

1. Schau dir die Gesichter im Buch an. Ist es dem Illustrator gelungen, ganz unterschiedliche Stimmung der Menschen darzustellen?

Er benutzt einen Trick! Welchen?



2. Zeichne 12 Gesichter mit ganz unterschiedlichem Gesichtsausdruck.

3. Schreibe kleine Stimmungskarten dazu.

Du kannst daraus ein Rätsel machen: Welche Karte passt zu einem Gesicht? Oder auch ein Memory ...

4. Stelle die Gesichter in einem Standbild dar, mache ein Foto.

Und schon hast du eine »Stimmungs-Karteik«.

Entdecken/Erforschen 5



Entdecken/Erforschen 6





LUPE, Band 2 – Selbsteinschätzung Entdecken/Erforschen

Name:	++	+	-	--	Tipps zur Weiterarbeit
Ich kann bewusst Texte auswählen, Informationen finden und wiedergeben.					
Ich kann zu Personen, Handlungen und Gedanken kritisch Stellung nehmen.					
Ich kann Rätsel verstehen und eigene Rätsel herstellen.					
Ich kann Texte verstehen.					
Karte 1: Ich kenne das LUPE-Team.					
Karte 2: Ich gestalte eine Lesekiste zu der Geschichte					
Karte 3: Ich erkenne Besonderheiten eines Fingerabdruckes und kann einen Vorgang beschreiben. Ich recherchiere zu den Tätigkeiten eines Detektivs.					
Karte 4: Ich beobachte Gesichter genau und beschreibe ihre Stimmung.					
Karte 5: Ich kann eigene Forschungsfragen stellen und bearbeiten.					
Karte 6: Ich kann eigene Forschungsfragen stellen und bearbeiten.					

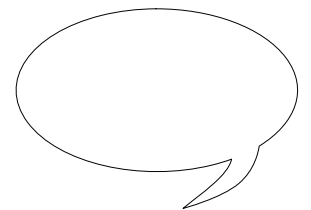
Das sagen meine Lehrkräfte zu meiner Arbeit:	
Das möchte ich meinen Eltern über das Thema erzählen:	
Meine eigenen Ideen, Tipps, Links (Internet) zu diesem Thema:	
Das möchte ich zu diesem Thema noch wissen:	



Komische Wörter! Was stelle ich mir darunter vor?

1. Erkläre die besonderen Wörter. Zeichne auch dazu.
2. Finde noch mehr Wörter.
Frage deine Eltern, deine Freunde. Oder suche in anderen Büchern.

Seite / Fundort	Das besondere Wort	Das stelle ich mir darunter vor	Das bedeutet das Wort
10	Wollmäuse		
15	Über alle Berge		
17	Mir verschlägt es die Sprache		
17 20	Gänsehaut		
18	treuherzig		
19	Tablet		
20	kühler Kopf		
56	Fallakte		





Ein Verdacht – viele Vermutungen

Das LUPE-Team macht besondere Beobachtungen:

Lies genau S. 24, Zeile 1 bis Zeile 13.

Paul rollt lautlos zum Fenster. ...

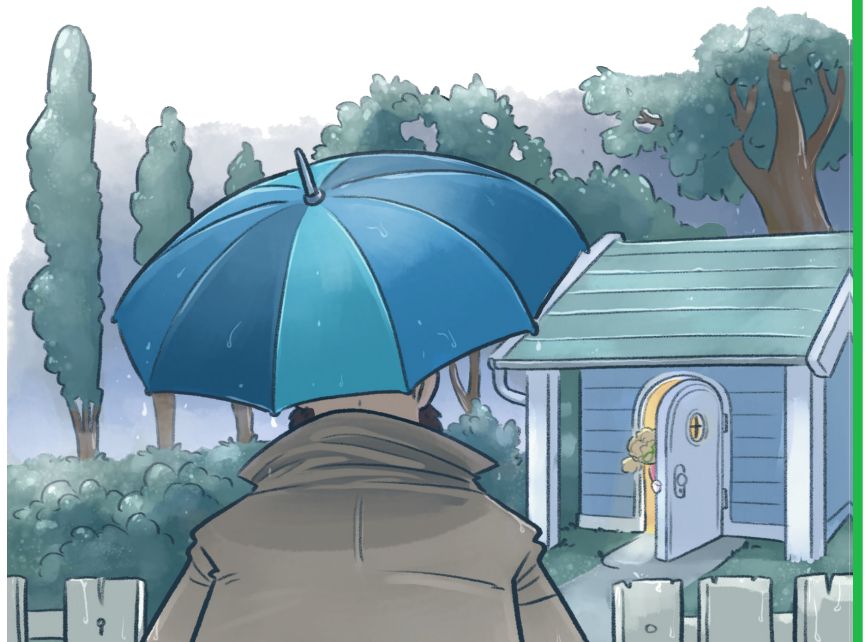
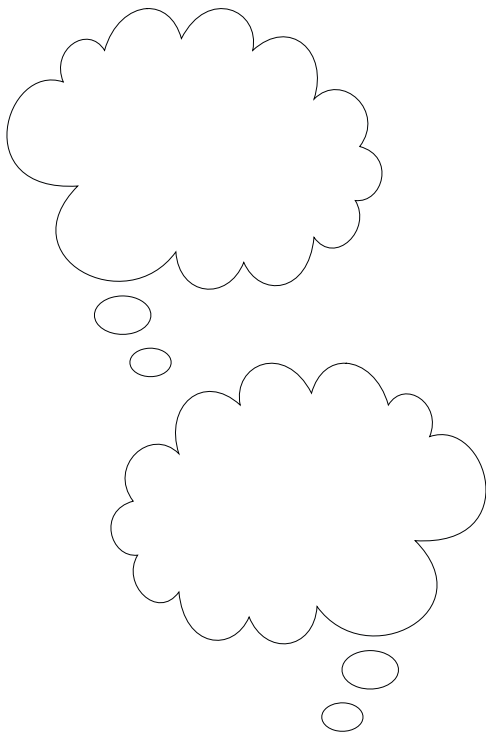
Nervös dreht er sich nach allen Seiten um.

1. Überlegt, was das LUPE-Team vermutet.

Schreibt alle Ideen auf.

2. Überlegt, was der Mann denkt.

Die Lösung findet ihr auf Seite 58 und 59.





Der Weg

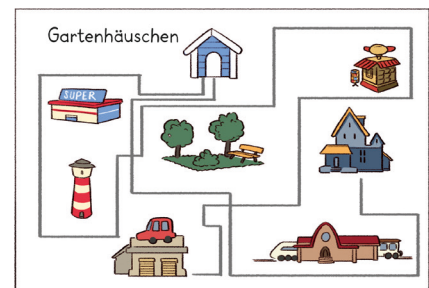
Wenn du das Rätsel auf Seite 26 gelöst hast, kennst du den Weg, den der Fremde geht.

Wenn du das Rätsel richtig gelöst hast, hast du eine ganz andere Form einer Landkarte oder eines Stadtplanes kennengelernt.

1. Stell dir vor, du bist fremd in einem Land und kennst die Sprache der Menschen dort nicht.
Helfen dir Bilder, den richtigen Weg zu einem Ort zu finden?
2. Stelle dir deinen eigenen Schulweg vor.
Was siehst du auf dem Weg: ein besonderes Haus? Einen Park? Eine Kirche? Eine Moschee? Eine Straßenbahn oder eine Polizeistation?
3. Erkläre deinen Schulweg mit Bildern so, dass Fremde wissen, wie sie von deiner Wohnung (Adresse?) zur Schule kommen.
4. Zeichne genau. Wenn du unsicher bist, befrage deine Eltern.

Wohin läuft der Mann?

Sein Weg führt vorbei an einem Supermarkt, einem Park und am Bahnhof.





Aufgaben gibt es nicht

1. Lies die Seiten 34 bis 49.

Aufgaben gibt es nicht & Spuk um Mitternacht

Das LUPE-Team hat viele Fragen.

Denn es geschehen seltsame Dinge.

Und alle müssen scharf nachdenken, um alles zu verstehen.

2. Die Autorin hat bewusst mehrere falsche Spuren gelegt.
Schreibe und zeichne auf, was auf diesen Seiten geschieht.
3. Markiere dabei, welche Spur zur Lösung führt.



Seite 34	
Seite 39	
Seite 44	
Seite 46 / 47	

Imaginieren/Fabulieren 5



Imaginieren/Fabulieren 6





LUPE, Band 2 – Selbsteinschätzung Imaginieren/Fabulieren

Name:	++	+	-	--	Tipps zur Weiterarbeit
Ich kann in eine Rolle schlüpfen, die Perspektive wechseln.					
Ich kann meine Meinung und meine Gefühle beschreiben.					
Ich kann eigene Vorstellungen zu meinem Lebensort entwickeln.					
Ich kann über mich selbst nachdenken.					
Karte 1: Ich kann besondere Wörter erklären.					
Karte 2: Ich kann mich in andere Menschen hineinversetzen.					
Karte 3: Ich kann einen Stadtplan für Fremde gestalten.					
Karte 4: Ich kann mich in die Geschichte so hineinversetzen, dass ich den Weg zur Lösung entdecke.					
Karte 5: Ich kann mir noch viel mehr Aufgaben zum Fantasieren/Fabulieren ausdenken.					
Karte 6: Ich kann noch viel mehr fantasieren.					

Das sagen meine Lehrkräfte zu meiner Arbeit:	
Das möchte ich meinen Eltern über das Thema erzählen:	
Meine eigenen Ideen, Tipps, Links (Internet) zu diesem Thema:	
Das möchte ich zu diesem Thema noch wissen:	

Ordnen 1



Vom Text zum Comic

1. Wie viele Seiten hat das Buch? Schau nach.
50 / 55 / 59?
2. Wie viele Kapitel hat das Buch?
5 / 6 / 7?
3. Wie viele Seiten hat das kürzeste Kapitel?
4 / 6 / 8
4. Diese Aufgabe könnt ihr auf Gruppen aufteilen.
(für jede Gruppe ein Kapitel)
 - Zeichnet zu jedem Kapitel ein Comic.
 - Lest das Kapitel mit verteilten Rollen vor.
Nehmt es als Hörspiel auf.
 - Versucht, euer Kapitel szenisch darzustellen.
Denkt dabei an die Geräusche (z.B. Tiere ...)
 - Ihr könnt euer Kapitel auch in der Lesekiste als Kartontheater darstellen, vielleicht mit Knetefiguren und dann als Video aufnehmen.



Lösung:
59 Seiten / 7 Kapitel / 6 Seiten, Kapitel 7



Eine große Unordnung ordnen

Bildet ein Team

1. Sortiert die Spielsachen:

- nach der Größe
- nach Farben
- zeichnet das Zimmer »Nach dem Aufräumen«

2. Zeichnet euren Klassenraum:

- vor dem Aufräumen
- nach dem Aufräumen

3. Macht aus den Bildern ein Rätsel, so wie auf Seite 16:

- Versteckt ein Buch ... eine Kiste ... einen Farbkasten
...und die anderen Gruppen sollen suchen.





Aus einem langen Text wird ein kurzer Text

Nicht alle Kinder können schon ganz lange Texte lesen oder verstehen, besonders dann, wenn sie die deutsche Sprache noch nicht gut verstehen.

Doch wenn der Text etwas kürzer und einfacher wird, dann können sie sich auch mit dem LUPE-Team beschäftigen.

(Ihr könnt wieder in Gruppen arbeiten: jede Gruppe beschäftigt sich mit einem = seinem Kapitel)

1. Ihr wisst von Karte 1 ORDNEN, was in eurem Kapitel geschieht.

Ihr seid nun die »Text-Fachpersonen«:

Zu jedem Kapitel sollt ihr DREI kurze Sätze sagen und aufschreiben:

Was ist das Wichtigste im Kapitel?

Welche Überschrift passt?

Denkt daran, dass es auch spannend sein muss.

2. Zusatzaufgabe:

Diese drei Sätze könnten Sprach-Fachpersonen auch gut in eine andere Sprache übersetzen; dabei ist ein Übersetzungsprogramm aus dem Internet hilfreich.

3. Schreibt euren kurzen Text zu eurem Comic, den ihr bei Karte 1 ORDNEN gezeichnet habt.

Gestaltet damit z.B. ein Plakat oder eine große Buchseite.

4. Ihr könnt auch mit der app »bookcreator« ein e-book gestalten!

Viel Spaß!



Spuren

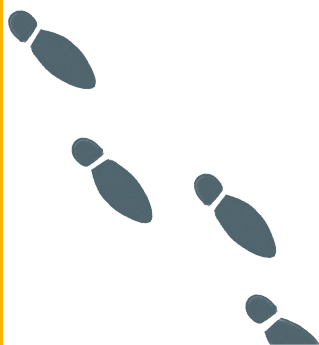
In Kriminalgeschichten versuchen Detektive, Spuren zu entdecken.

Sie sammeln Spuren. Darum heißen Detektive oft auch »Spürnasen«.

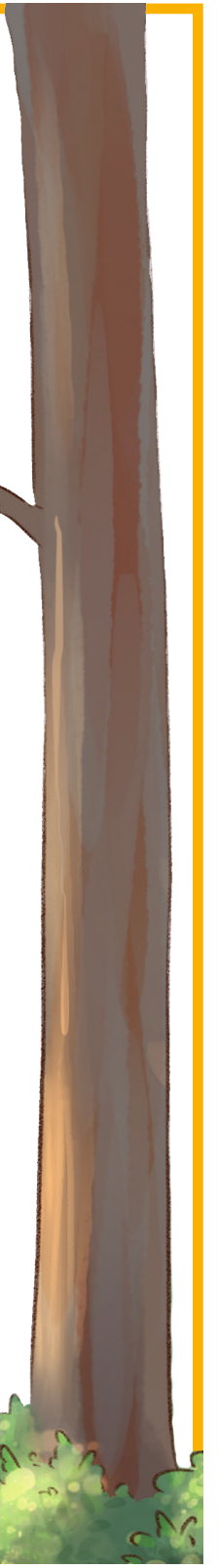
Welche Spuren könnten die Menschen und Tiere in diesem Buch hinterlassen?

Lege ein »Spur-Lexikon« an, für alle Fälle.

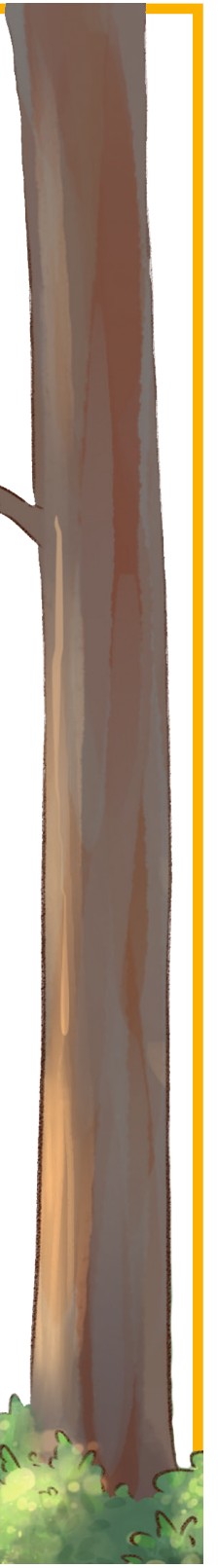
Wer hinterlässt eine Spur?	Wie sieht die Spur aus?	Wie kann das Team diese Spur sichern?



Ordnen 5



Ordnen 6





LUPE, Band 2 – Selbsteinschätzung Ordnen

Name:	++	+	-	--	Tipps zur Weiterarbeit
Ich kann Sprachspielerei verstehen.					
Ich kann Bilder und Texte zuordnen.					
Ich kann Arbeitsmaterial für die Klasse herstellen.					
Karte 1: Ich kann eine Geschichte darstellen (als Comic, Theater, Hörspiel).					
Karte 2: Ich kann aus Unordnung eine Ordnung machen.					
Karte 3: Ich kann als Textexperte aus einem langen Text einen kurzen Text machen.					
Karte 4: Ich kann ein „Spuren-Lexikon“ herstellen.					
Karte 5: Ich kann eigene Forschungsfragen stellen und bearbeiten.					
Karte 6: Ich kann eigene Forschungsfragen stellen und bearbeiten.					

Das sagen meine Lehrkräfte zu meiner Arbeit:	
Das möchte ich meinen Eltern über das Thema erzählen:	
Meine eigenen Ideen, Tipps, Links (Internet) zu diesem Thema:	
Das möchte ich zu diesem Thema noch wissen:	

Urteilen 1



Aufräumen ... ist das denn wichtig?

Räum doch mal endlich dein Zimmer auf!

Räumt den Klassenraum auf!

Räumt endlich ...!!!

Kennt ihr das?

Wie sieht es denn im Kinderzimmer, im Klassenraum, in deiner Sporttasche, in deiner Schultasche aus?

Warum sollst du immer aufräumen?

Sammle gute Gründe für das Aufräumen. Gibt es die?

Sammle gute Gründe gegen das Aufräumen. Gibt es die?

Entscheide dich und begründe deine Entscheidung. Verteidige deine Meinung in einem Gespräch mit Erwachsenen (Eltern, Großeltern, Geschwistern, Lehrkräfte).





Verabredung mit einer Hauptperson

1. Du darfst dich mit einer Person deiner Wahl (aus diesem Buch) verabreden zu einem Interview.
 - Welche Person würdest du gerne genauer kennen lernen?
 - Warum möchtest du diese Person kennen lernen?
2. Welche Fragen stellst du dieser Person?
3. Würdest du gerne in die Rolle dieser Person schlüpfen? Warum?
4. Welche Person aus deinem Leben ... deinen Lieblingsfilmen ... Lieblingsliedern ... möchtest du immer schon kennen lernen? Begründe deinen Wunsch.

Mein Schreiben an diese »Wunschperson«:





Eine Buchempfehlung

1. Bevor ich ein Buch – in diesem Fall eine Detektivgeschichte – empfehle, denke ich darüber nach,
 - ob es spannend ist und woran ich das merke?
 - ob es ein Geheimnis gibt?
 - ob die Geschichte logisch ist?
 - ob ich einen »roten Faden« entdecken kann?
 - ob beim Lesen Bilder in meinem Kopf entstehen?
 - ob ich angeregt werde, auch eine Lösung zu finden?
 - ob ich die Wörter verstehe?
 - ob ich eine Fortsetzung lesen möchte?
 - ob die Illustrationen zum Text passen?
 - ob es zu meinem Lesealter passt?
 -

2. Dieses Buch kann ich empfehlen, weil

Meine Idee für eine Detektivgeschichte – ein Vorschlag für die Autorin

Urteilen 4



Liebe Frau Wich, lieber ARENA-Verlag!

Heute möchte ich Ihnen einen Vorschlag für eine neue Detektivgeschichte machen. Natürlich soll wieder das LUPE-Team ermitteln. Damit sind die Personen schon klar.

Es könnten aber noch dazu kommen:

- *andere Personen*
- *andere ...*

Diesen Fall schlage ich vor:

-

An diesem Ort geschieht etwas:

-

Eine ganz besondere Situation:

-

Eine erstaunliche Lösung:

-

Besondere Illustrationen:

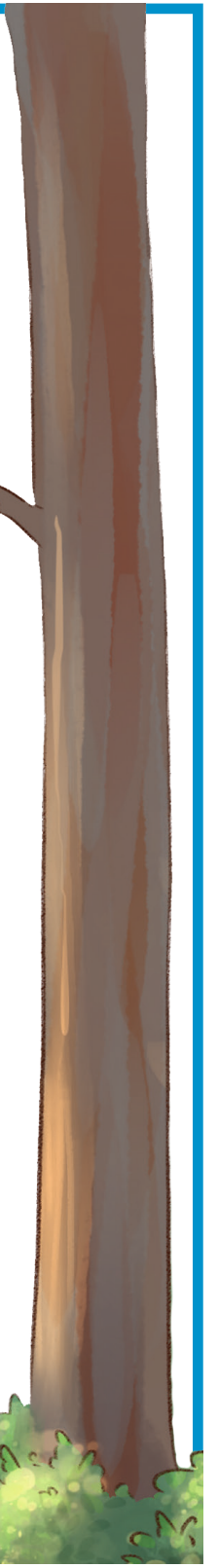
- *Fotos?*
- *Comic?*
- *Kinderzeichnungen?*
-

Ich freue mich, wenn Sie sich für meine Geschichte interessieren.

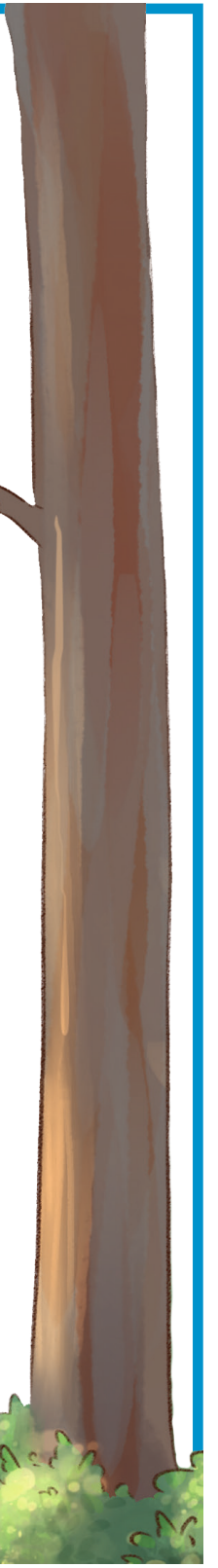
Dann verabrede ich mich gerne mit Ihnen!

Mit freundlichen Grüßen

Urteilen 5



Urteilen 6





LUPE, Band 2 – Selbsteinschätzung Urteilen

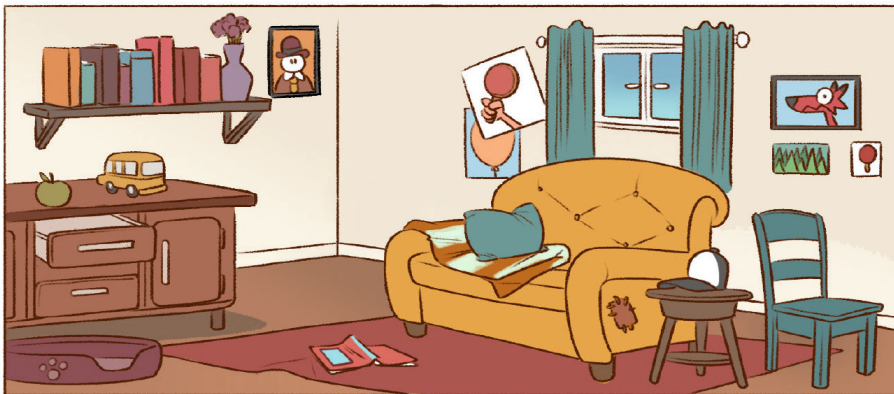
Name:	++	+	-	--	Tipps zur Weiterarbeit
Ich kann die Wirkung verschiedener Medien benennen, beurteilen und meine Meinung verteidigen.					
Ich kann bewusst Texte auswählen und zu Personen, Handlungen, ... Stellung nehmen.					
Ich kann Leistungen beurteilen					
Karte 1: Ich vertrete meine Meinung, auch wenn sie anders ist, als von mir erwartet wird.					
Karte 2: Ich begründe eine Verabredung mit einer Wunsch-Person.					
Karte 3: Ich schreibe eine begründete Buchempfehlung.					
Karte 4: Ich entwerfe eine eigene Detektivgeschichte.					
Karte 5: Ich habe eine Aufgabe gefunden, in der ich/wir/ eine Entscheidung/ein Urteil/fällen muss/müssen.					
Karte 6: Ich habe eine Aufgabe gefunden, in der ich/wir/ eine Entscheidung/ein Urteil/fällen muss/müssen.					

Das sagen meine Lehrkräfte zu meiner Arbeit:	
Das möchte ich meinen Eltern über das Thema erzählen:	
Meine eigenen Ideen, Tipps, Links (Internet) zu diesem Thema:	
Das möchte ich zu diesem Thema noch wissen:	

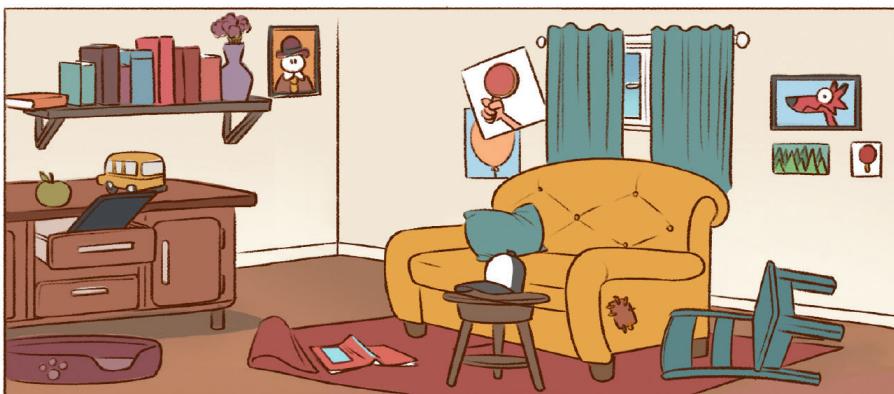
Lulu sagt leise: „Das glaub ich jetzt nicht. Seht euch das an!“

Wie viele Unterschiede entdeckst du?

Vor dem Einbruch

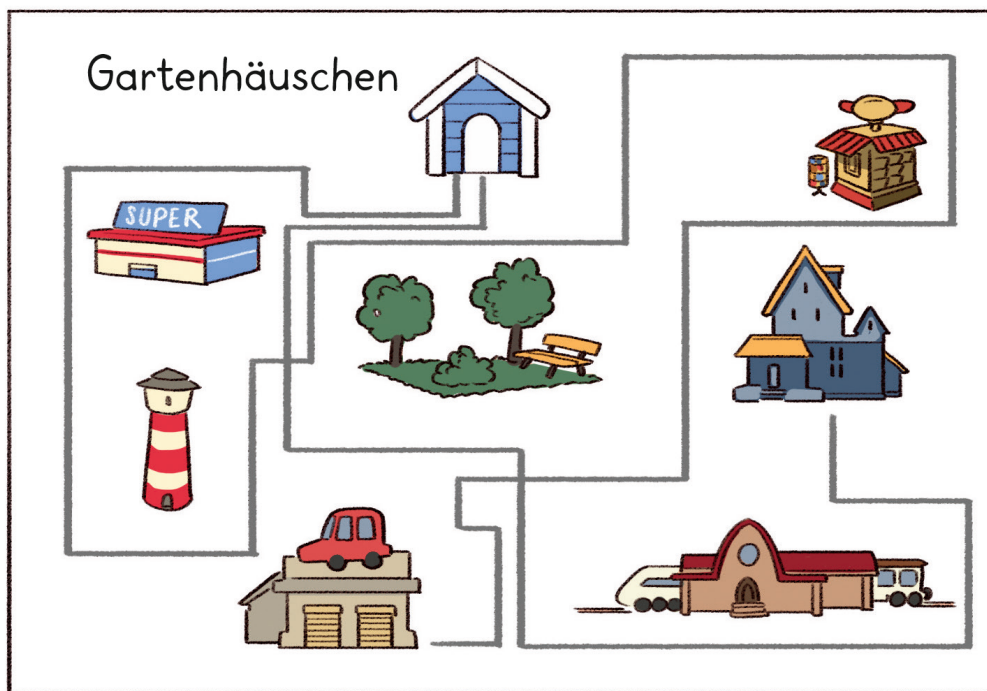


Nach dem Einbruch



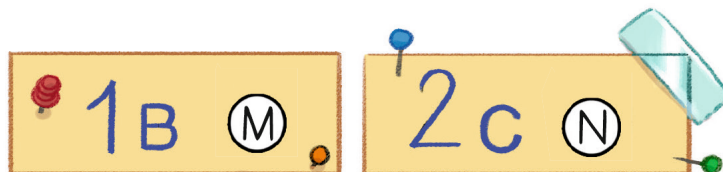
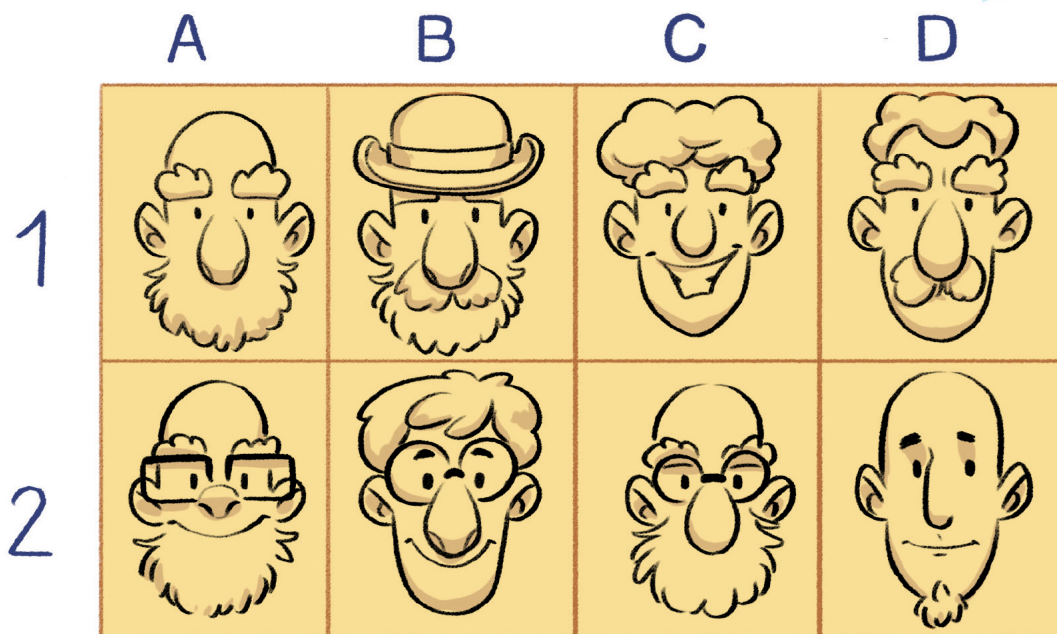
Wohin läuft der Mann?

Sein Weg führt vorbei an einem Supermarkt, einem Park und am Bahnhof.



Lies die fünf Hinweise, und finde das richtige Bild heraus.

1. Herr Fischer hat einen Bart.
2. Er hat buschige Augenbrauen.
3. Er hat eine Glatze.
4. Er trägt eine runde Brille.
5. Er hat eine große Nase.



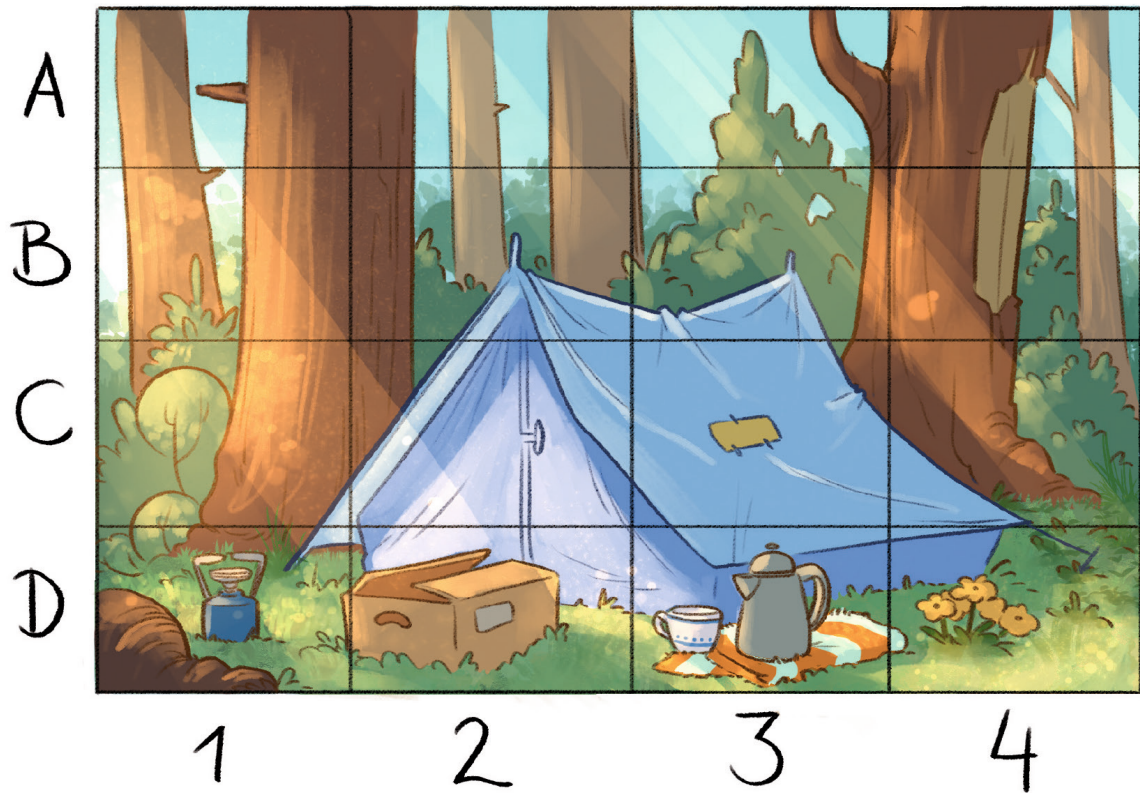
Passt der Gipsabguss zum Abdruck im Beet?



Ja (P)

Nein (R)

In welchem Feld hat Lulu etwas entdeckt?



D3 (A)

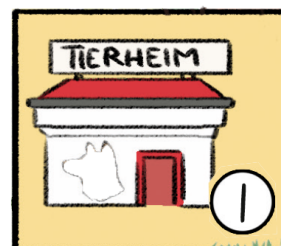
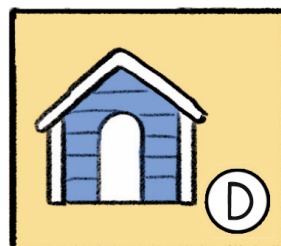
C3 (R)

Was ist das schöne, neue Zuhause,
von dem der Junge spricht?

Finde das Lösungswort
im Buchstabenkasten.



P	Ä	G	I	P	S	D	F
H	T	A	B	L	E	T	I
A	I	R	T	Ü	A	I	N
N	E	T	I	E	S	E	G
T	I	E	P	H	F	R	E
O	Z	N	B	Z	J	P	R
M	B	H	T	F	K	K	A
B	W	Ä	E	I	Ö	L	B
I	L	U	P	E	M	D	D
L	O	S	N	H	H	E	R
D	Ü	C	B	I	E	P	U
P	S	H	T	E	G	R	C
H	Y	E	Ö	K	B	Ö	K
A	W	N	T	M	N	Z	P

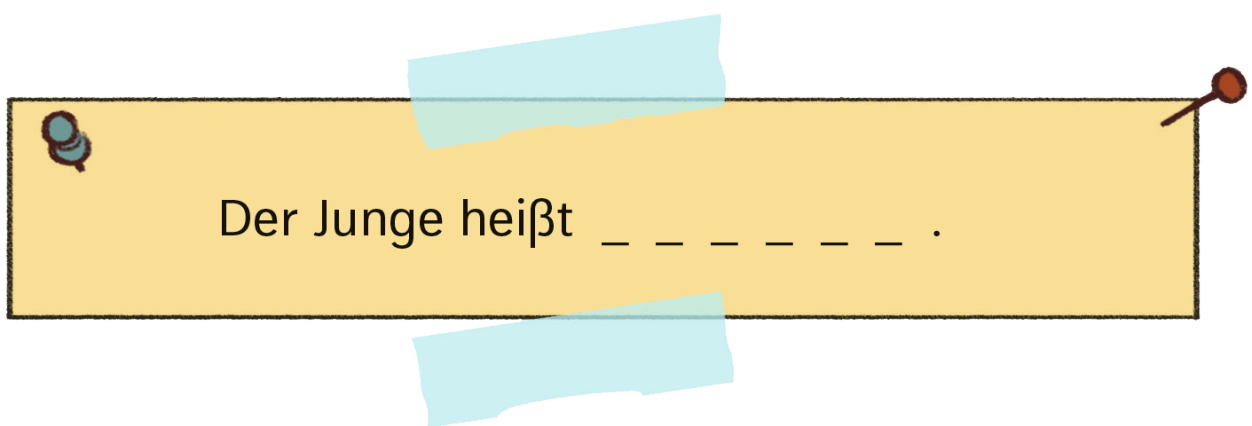


Gratuliere!

Du hast den Detektiven geholfen, den Fall zu lösen.

Jetzt fehlt dir nur noch das Lösungswort.

Die richtigen Buchstaben der Detektivrätsel verraten es dir.



Das Lösungswort lautet: KONRAD.