



ZUM LESEN VERLOCKEN

Neue Unterrichtsmaterialien für die Grundschule 1 – 4

Geeignet ab dem 3. Lesejahr



Henriette Wich · Michael Stapper
Team LUPE ermittelt (4)
Eingeschlossen im Museum

Arena Verlag
Reihe »Team LUPE ermittelt«
ISBN 978-3-401-71991-7
60 Seiten

Geeignet ab dem 3. Lesejahr

Erarbeitet von
Peter Conrady & Barbara Sengelhoff

Herausgegeben von
Peter Conrady



Hier geht es direkt
zur Website
www.arena-verlag.de

Inhaltsverzeichnis

Methode	Karteikarte Nr.
Zum Inhalt	2
Zur Thematik der Reihe	3
Didaktische Prämissen	4
Didaktische Strukturen	6
Zusätzliches Service-Material	7
Anmerkungen zu den Arbeitskarten	8
LERNHAUS	9
Arbeitskarten Argumentieren	10
Arbeitskarten Erforschen	17
Arbeitskarten Imaginieren / Fabulieren	24
Arbeitskarten Ordnen	31
Arbeitskarten Urteilen	38
Rätsel	45

1.0 Zum Inhalt

Schock! Das Gemälde, das Lulus Oma dem Museum geliehen hat, wurde gefälscht. Wo ist das Original? Bei seinen Ermittlungen wird TEAM LUPE im Museum eingeschlossen. Die vier LUPE-Detektive, Lulu & Umut & Paul & Elsa, kommen auch diesmal in arge Bedrängnis. Nun müssen die Detektive nicht nur den Fälschern auf die Spur kommen, sondern auch einen Weg aus dem Museum finden...

Ein spannender neuer Fall, perfekt für alle Leseratten und auch zur Ergänzung des Westermann Lehrwerks PASSWORT LUPE.

Es gibt drei weitere Abenteuer mit TEAM LUPE:

Der rätselhafte Hundedieb

ISBN 978-3401-71677-0

(für etwas weniger geübte Leserinnen und Leser)

Spurensuche um Mitternacht

ISBN 978-3-401-71678-7

Koffer-Klau im Klassenzimmer

ISBN 978-3-401-71879-8

1.1 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.



© Simon Zaus

1.2 Zum Illustrator

Michael Stapper, geboren in Köln, studierte Animation an der Filmhochschule HFF Potsdam und arbeitete anschließend viele Jahre für Trickfilmproduktionen. Heute lebt er in Berlin und illustriert Kinderbücher.



© Privat

2.0 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 Lehrerin und Lehrer.

2.1 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.zum-lesen-verlocken.de&urn:nbn:de:0111-pedocs-219260).

1. Druckschrift; denn das Erlesen einer jeden Schreibrift dauert doppelt so lange.
2. Flattersatz, also keine Worttrennungen, weil so das zusammen bleibt, was inhaltlich zusammen gehört.
3. Schriftgröße nicht über ein 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 acht 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.

3.0 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 von Lernen 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 und
- 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 Beziehungen 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 je 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 Wortes: »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; 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 Kern-Thema (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 das Lernen **IN** den Schülerinnen und Schülern und sind selbst (lediglich) als Lernbegleiter aktiv.

Die Lehrkraft als Lernbegleiterin/Lernbegleiter wird damit zum »Gerüstbauer«, indem sie/er systematisch Strukturen und Hilfen anbietet und eröffnet. 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 oder mit dem Partner oder in der 4-er Gruppe – bis hin zur gesamten Lerngruppe. Hilfreich ist dabei der sozialpädagogische 3-Schritt: Think – Pair – Share, bei dem kognitives Lernen und soziales Lernen in einem Gleichgewicht praktiziert werden.

3.1 Didaktische Strukturen

Im didaktischen Material haben wir für die Lehrkraft die kognitive Lernlandkarte für das Lernhaus »TeamLUPE 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. Autor, Titel, Verlag, evtl. kurze Zusammenfassung, persönliche Meinung...).

Im Unterricht erhält jede(r) zu einem festgelegten Zeitpunkt Gelegenheit, ihre/seine 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).

<https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/lesekiste> (gelesen am 23.04.2024)

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.

<https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/lesen-lapbook> (gelesen am 23.04.2024)

4.0 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/sprachtuerme/

(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. Frickel/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.
(urn:nbn:de:0111-pedocs-219260)

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*

5.0 Anmerkungen zu den Arbeitskarten

Empfohlen wird diese Seite, um didaktische Anregungen zu bekommen:

<https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/faecher/sprachen/deutsch/Lesen/PISA-Koffer/leseinteresse.pdf> (zuletzt gelesen am 23.04.2024)

(alle Internetseiten zuletzt geöffnet am 04.04.2024)

6.0 LERNHAUS: Team Lupe ermittelt

**Team LUPE ermittelt, Band 4
Eingeschlossen im Museum**

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

- Pro/contra-Gespräch zu einer erstaunlichen Situation (allein im Museum)
- Gemeinsam Ideen sammeln und begründen (Ausweg aus einer Not-Situation)
- Einen Verdacht begründen (Infos aus dem Text entnehmen)
- Verhalten von Protagonisten bewerten

ENTDECKEN ERFORSCHEN

- Bilderlesen: ein eigenes Bild/Portrait fälschen: Partner-Spiel: Finde den Fehler! Wissen aneignen: Recherche zu Afrika und Afrikas Tieren
- Museen in der Nähe meiner Schule: Erfahrungen, Beobachtungen
- Inklusion: Barrierefreiheit überall?

IMAGINIEREN FABULIEREN

- Alleine im Museum – ist das überhaupt möglich? Assoziation: Vom Titelbild auf den Inhalt schließen
- Perspektivenwechsel: Wenn ich verdächtigt werde...
- Perspektivenwechsel: So geht es den Verdächtigen
- Wie ergeht es dem LUPE-Team im dunklen Museum? Zwischen Angst und Mut

ORDNEN

- Typisch ich: so bin ich
- Ein Interview: Erfahrungen im Museum mit Malerei, Kunst...
- Ein Museum der Erdteile: Besonderheiten der Erdteile
- Die Tiere in den Nationalparks von Afrika

URTEILEN

- Eine Entscheidung: Verdächtigung ist Recht oder Unrecht?
- Konsequenzen aus dem »Fall«: Kunst für alle?
- Meinungen zu Kinderbüchern in unserem Unterricht: So sollten sie sein
- Eine Rezension des Buches schreiben



Argumentieren 1



Eingeschlossen im Museum? Alleine im Museum? Im Dunkeln? Das kann doch nicht sein, oder? Wie soll das klappen?

Diskutiert darüber, ob so etwas überhaupt möglich ist.

Begründet eure Meinung und schreibt eure Argumente auf.

Am Ende der Geschichte werdet ihr wahrscheinlich eine Lösung auch für diese Frage finden.

Dann könnt ihr vergleichen.



Plötzlich winkt Elsa – Plötzlich verlässt er das Museum

Zwei Personen geraten in Verdacht

Das LUPE-Team beobachtet einen Mann im Museum. (Seite 13-14)

Das LUPE-Team hat eine Vermutung (Seite 20)

Beide Personen kommen den Detektiven sehr verdächtig vor.

Aber warum?

Ihr werdet in der Geschichte noch mehr Gründe für die Verdächtigung finden.

1. Schreibt die Hinweise zu einem Verdacht auf den Mann und Armani auf.
Tipp: Schreibt die Seitenzahl dazu.
2. Diskutiert miteinander Gründe, was den Mann und auch Amari im neuen Fall so verdächtig macht.
3. Sogar Team LUPE wird verdächtig. Warum?



Wer hat das Bild gestohlen?

Der geheimnisvolle Mann	Armani, das Giraffenbild gefällt ihr so gut



Verdacht ohne Beweise? Recht oder Unrecht?



Mein Sportschuh
ist verschwunden,
das war bestimmt

...



Mein Ball ist weg,
den hat sicher

...



Eben stand mein Fahrrad
noch hier, das wollte
immer schon

...

1. Überlegt, ob das richtig oder falsch ist, einen Menschen zu verdächtigen.
2. Überlegt, wie ein Mensch sich verdächtig verhält und dann auch verdächtigt wird.
3. Vielleicht habt ihr einmal erlebt, wie ein Kind aus eurer Klasse oder Schule in falschen Verdacht geraten ist. Berichtet davon.



Kann die Fall-Akte geschlossen werden?

Lest das letzte Kapitel (Seite 55-57)

In einem Geständnis begründet die Verdächtige, warum sie das Bild gestohlen und kopiert hat.

1. Besprecht in eurer Gruppe, ob ihr sie als »Täterin« verstehen könnt. Sie hat so gehandelt, weil ...

.....

2. So hat sie versucht, ihren Diebstahl zu »vertuschen«.

.....

3. Wie bewertet ihr den Betrug?

.....

4. Findet gemeinsam eine andere Lösung für ihren Wunsch:

.....



Argumentieren 5





Argumentieren 6





LUPE, Band 4 – 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 über einen erstaunlichen Vorgang nachdenken und diskutieren.					
Karte 2: Ich kann einen Verdacht (wer ist der Täter?) mit Textstellen begründen.					
Karte 3: Ich kann über Vorurteile / Verdächtigungen nachdenken.					
Karte 4: Ich kann das »Geständnis« der Verdächtigen bewerten.					
Karte 5: Ich kann eigene Forscherfragen stellen und bearbeiten.					
Karte 6: Ich kann eigene Forscherfragen stellen und bearbeiten.					

Das sagen meine Lehrer / Lehrerinnen 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:	



Erforschen 1



Original oder Fälschung? Suche die Fehler!

Das kannst du auch: Ein Bild malen!

Suche dir ein Thema aus.

1. Male / Zeichne das 1. Bild. (*Tipp*: schwarz-weiß)
2. Kopiere dein Bild.
3. Nun kannst du Farben benutzen.
4. Zeichne in die Kopie mindestens 5 kleine Veränderungen. Auch bei den Farben kannst du noch ein paar Veränderungen wählen.
5. Stellt euch gegenseitig eure Bilder vor: Original oder Fälschung?
 - Ein Portrait von dir
 - Eine Giraffe
 - Ein Elefant
 - Ein Monster
 -



Afrika erforschen

Im Museum der fünf Erdteile findet ein Afrika-Tag statt. Künstler aus vielen afrikanischen Ländern werden dort sein. Sie machen Musik und stellen kleine Kunstwerke aus.

Das Team LUPE begegnet in dem Museum einigen afrikanischen Ländern:

TANSANIA, KAMERUN, KENIA.

Eine Stadt wird genannt: MOMBASA.

Ein Nationalpark heißt AMBOSELI.

Eine Sprache ist SUAHELI.

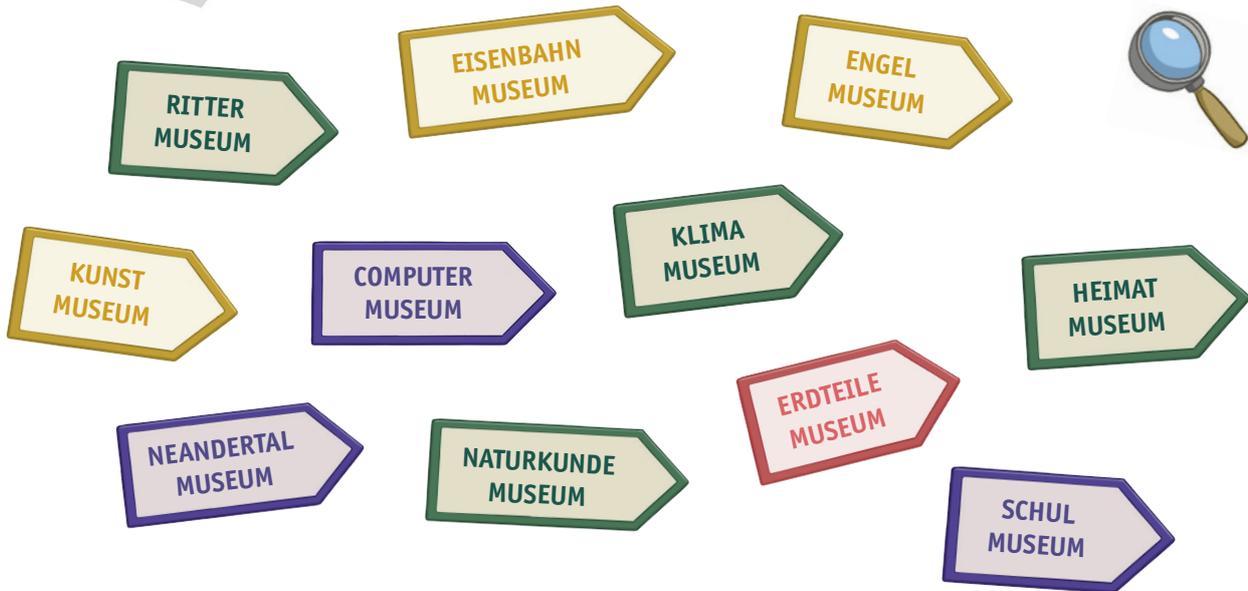


Bildet kleine Afrikaforscher – Teams:

1. Recherchiert und sammelt Informationen zu den drei Ländern.
Welche Hauptstadt hat das Land...?
Was ist typisch ...?
Wo in Afrika findest du das Land?
(*Tipp*: MOMBASA ist in KENIA!
Der AMBOSELI ist auch in KENIA.
SUAHELI wird auch in KENIA gesprochen.)
2. Gestaltet in jeder Gruppe ein Plakat und stellt euch die Ergebnisse vor.
3. Startet alle Recherchen mit einem Blick auf Afrika aus dem Weltall:
<https://miniklexikon.zum.de/wiki/Afrika>. Malt dieses Bild auf das Plakat!
4. Stöbert hier: <https://www.afrika-junior.de/inhalt/kontinent.html>
Alle Länder Afrikas findet ihr auf dieser Seite!
Und auch ganz viele Informationen zu euren Ländern!



Erforschen 3



Museum Museum Museum

In vielen kleinen und großen Städten gibt es ein Museum, oder auch viele verschiedene Museen.

1. Welches Museum gibt es in deinem Wohnort oder in der Nähe deiner Schule?
2. Beschreibe es. Was kannst du darin entdecken?
3. Sucht euch in eurer Lerngruppe ein Museum aus, welches euch besonders interessiert: <https://www.fragfinn.de/?s=Museum>
4. Stellt euch »euer« Museum vor.
5. Schreibt einen kleinen Werbetext zu diesem besonderen Museum.



»So ein Mist, hier kommt er nicht weiter« (S.24)

INKLUSION Ein Problem für Paul... und nicht nur für ihn.



Paul aber braucht Hilfe, so wie viele andere Menschen im Rollstuhl auch. Viele Orte sind für Menschen im Rollstuhl nicht zu erreichen: Restaurants und Kinos, Sehenswürdigkeiten, Geschäfte und auch Schulen haben Treppen. Oft gibt es eine RAMPE oder einen Aufzug.

Forscherauftrag:

Was bedeutet Inklusion?

<https://www.kindersache.de/bereiche/wissen/lernen/was-ist-inklusion?page=0%2C1>



1. Erforsche deine Schule: Ist sie so gestaltet, dass niemand benachteiligt ist?

- Suche die Orte in deiner Schule, die für alle gut erreichbar sind
- Suche die Orte, die NICHT gut erreichbar sind für Menschen z.B. im Rollstuhl
- Besprecht eure Ergebnisse mit den Lehrpersonen...

2. Erforsche deine Stadt, die Umgebung deiner Schule, ob sie »behinderten-gerecht« gestaltet ist. Wo gibt es Stolperstellen für Rolli-Fahrer, für Menschen mit Beeinträchtigung?

Eine Idee:

- Leih euch einen Rollstuhl (in einer Förderschule, in der Nachbarschaft...) oder einen Bollerwagen
- Sucht euch ein Ziel aus. Zeichnet den Weg dorthin auf und markiert die Stolperstellen. (Treppen, Eingänge ohne Rampe, hohe Bürgersteige, defekte Aufzüge findest du oft am Bahnhof...)
- Fragt in eurem Rathaus nach, was die Stadt, die Gemeinde für Menschen mit Beeinträchtigung tut.



Erforschen 5





Erforschen 6



LUPE, Band 4 = 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 kann eine Handlung aus einem Text übernehmen für eine eigene Handlung.					
Karte 2: Ich kann mir Wissen aneignen zu Afrika und einigen Ländern Afrikas.					
Karte 3: Ich kann Museen entdecken und von meinen Erfahrungen im Museum berichten.					
Karte 4: Ich kann mir Wissen zur Inklusion aneignen und meine Umgebung erforschen.					
Karte 5: Ich kann eigene Forscherfragen stellen und bearbeiten.					
Karte 6: Ich kann eigene Forscherfragen stellen und bearbeiten.					

Das sagen meine Lehrer / Lehrerinnen 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:	



... es gab einen
2. Schlüssel

... sich tagsüber
versteckt

... Alarmanlage
ausgetrickst



... durch ein offenes
Kellerfenster
geklettert

Alleine im Museum – geht das überhaupt?

1. Überlegt gemeinsam: Kann das sein? Wie schafft Team LUPE denn das?
2. Stellt Vermutungen an, zuerst alleine, dann zu zweit und dann entscheidet euch für die Idee, die am besten passt
3. Was könnte der neue Fall für Team LUPE sein?



Unschuldig verdächtig?

In diesem Fall hat LUPE auch wieder einen Verdacht.

Es werden wieder Personen verdächtig.

Zu Recht oder auch zu Unrecht.

Erst einmal müssen Beweise gefunden werden.

1. Nun bist DU gefragt, stelle dir vor:
DU wirst verdächtig! Aber du bist unschuldig!
 - Hast du schon einmal so etwas erlebt?
 - Wann? Was war da los?
2. Schreibe auf oder zeichne einen Comic dazu
3. Suche dir eine Situation aus, in der du beschuldigt werden könntest, etwas Unrechtes getan zu haben:
 - Plötzlich fehlt Geld aus der Klassenkasse!
(Wer war mal allein in der Klasse?)
 - Eine Wand am Schulhof ist plötzlich beschmiert!
(Wer hatte Farbe an den Händen...)
 - Ein Füller ist verschwunden!
(Wer hatte sonst nie einen Füller dabei...?)
 -
4. Sprecht über das Verhalten von den Kindern, die dich verdächtigen



Die Verdächtige ist wirklich die Schuldige!

1. Lest gemeinsam das Kapitel »Die Fallakte«:
Team LUPE hat entdeckt, dass die Leiterin des Museums das Bild gestohlen und auch kopiert hat. Sie ist die Fälscherin. Sie wird »entlarvt« und gesteht ihre Tat.
 - Stellt die Szene, die ihr auf dem Bild seht, in kleinen Gruppen nach.
 - Sprecht in der Rolle von Lulu, Umut, Paul und Elsa.
 - Nicht die Rolle für die Leiterin vergessen!
2. Wie fühlt sich die Leiterin in dieser Runde?
 - Beschreibt ihr Gesicht!
 - Beschreibt ihre Körperhaltung!
 - Ahmt sie nach. So könnt ihr euch in ihre Situation hineinversetzen.



Eingeschlossen in der Dunkelheit

Lest die Seiten 30-35 noch einmal ganz genau.

Jetzt ist klar, warum Team LUPE allein im Museum ist: sie wollten es.
Und es ist nicht ganz gut gegangen.

Was ist passiert? Sie sind plötzlich eingeschlossen und es ist dunkel!

Wie geht es ihnen? Was fühlen sie?

1. Findet im Text (S. 30-35) Sätze, die ihre Gedanken, ihre Stimmung beschreiben.
2. Welche Gefühlswörter passen? Sie sind:

**Ängstlich – mutig – traurig – munter – verzweifelt – hoffnungsvoll –
fröhlich – zuversichtlich – müde – voller Ideen – verlassen –
hoffnungslos – erschrocken ...**

3. Schreibt ein kurzes »Protokoll« über die Stimmung von Team LUPE in dieser Situation. Denkt an die richtige Reihenfolge:
Zuerst... dann... später... immer... plötzlich...





Imaginieren / Fabulieren 5





Imaginieren / Fabulieren 6



LUPE, Band 4 = 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 von einem Titelbild und einer »Schlagzeile« auf den Inhalt des Buches schließen.					
Karte 2: Ich kann beschreiben, wie es mir geht, wenn ich verdächtigt werde.					
Karte 3: Ich kann mich in die »Täterin« und ihre Stimmung hineinversetzen.					
Karte 4: Ich kann in einem Text verschiedene Stimmungen mit Gefühlswörtern beschreiben.					
Karte 5: Ich kann mir noch viel mehr Aufgaben zum Fantasieren / Fabulieren ausdenken.					
Karte 6: Ich kann noch viel mehr fantasieren.					

Das sagen meine Lehrer / Lehrerinnen 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



Typisch... das kann nur ICH sein

Team Lupe stellt sich mit einem besonderen Portrait vor.

Das kannst du auch!



DAS kann ich gut ...

DAS möchte ich
noch lernen ...

1. Gestalte ein »Typisch-Ich« Bild. Dieses Portrait ist **NUR FÜR DICH!**
Was passt zu dir?
Was weißt du über dich?
2. Schreibe zu deinem Portrait mindestens fünf Fähigkeiten, auf die du stolz sein kannst.
3. Schreibe auch dazu, was du noch lernen möchtest.
4. Male dich in einer Umgebung, in der du gerne lebst.

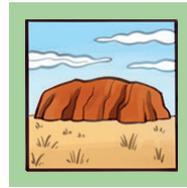
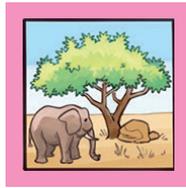
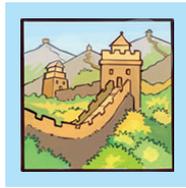


Ordnen 2



Museums-Besuche

1. Gestaltet einen Fragebogen für ein Interview zu Museumsbesuchen.
Frage deine Mitschüler, deine Lehrkräfte, Erwachsene:
Welches Museum kennen sie? Welches Museum besuchen sie gerne?
Warum besuchen sie es? Was ist dort zu entdecken...
2. Gestaltet einen Fragebogen für ein Interview zur Kunst.
Welche Erfahrungen hast du mit der Malerei gemacht?
Frage deine Mitschüler und Lehrkräfte, Erwachsene:
Haben sie Lieblings-Maler? Wie heißen sie? Wie malen sie?
3. Stelle eine Künstlerin oder einen Künstler vor.
Suche dir ein Bild von dieser Künstlerin oder diesem Künstler aus und mache eine Skizze dazu.
Ideen findest du auch hier:
<https://www.fragfinn.de/?styp=&s=k%C3%BCnstler>



Das Museum der fünf Erdteile

Team LUPE ist unterwegs im Museum der fünf Erdteile.

Sie haben kaum Zeit, die Sehenswürdigkeiten und Besonderheiten der Erdteile zu erforschen.

Das ist nun eure Aufgabe.

Im Rätsel auf Seite 47 seht ihr fünf Sehenswürdigkeiten aus fünf Erdteilen.

Wo aber sind sie zu sehen?

1. Schreibt die Namen der fünf Erdteile auf fünf Plakate.

Achtung: sie werden KONTINENTE genannt!

Und manchmal werden auch sieben genannt.

2. Gestaltet in Gruppen die Wissens-Plakate mit Bildern, Texten und Besonderheiten.

Sie heißen?

Recherchiert und forscht, schaut nach im Atlas, auf Weltkarten, im Internet.

Z.B.: https://kiwithek.wien/index.php/Kontinente_der_Erde

3. Welche Sehenswürdigkeiten gibt es auf diesen KONTINENTEN / Erdteilen?

Tipp:

Recherchiere in einem Kinderatlas (oft mit Bildern) oder:

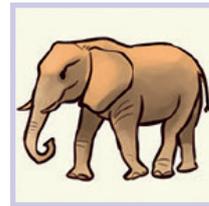
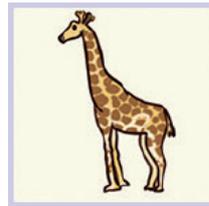
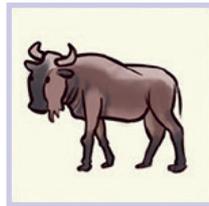
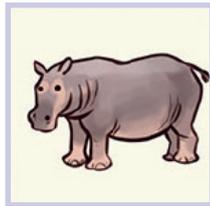
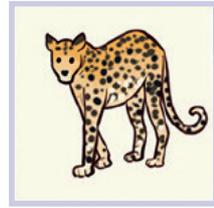
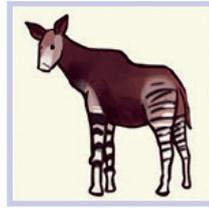
Gib zu jedem Erdteil das Stichwort »Sehenswürdigkeiten / Bilder« in Suchmaschinen ein. Dann bekommst du alle Informationen!

Und sicher erkennst du dann auch, aus welchem Erdteil die abgebildeten Sehenswürdigkeiten kommen!





Ordnen 4



Die Tiere Afrikas

Die Tiere Afrikas kennen wir aus Filmen, Dokumentationen, Büchern und auch aus dem Zoo.

Schaut die Bilder genau an.

Sicher sind einige Tier-Experten unter euch!



1. Tauscht euch aus über die Tiere. Nennt ihre Namen und schreibt diese Namen auf Karteikarten.
2. Sammelt Informationen zu diesen besonderen Tieren:
Aussehen / Lebensraum / Ernährung / Feinde / bedrohte Rasse / Lebensform
3. Gestaltet die Karten so, dass ein Tier-Lexikon entsteht.



Ordnen 5





Ordnen 6





LUPE, Band 4 – Selbsteinschätzung ORDNER

Name:	++	+	-	--	Tipps zur Weiterarbeit
Ich kann Sprachspielerei / Rätsel verstehen.					
Ich kann Bilder und Texte zuordnen.					
Ich kann Arbeitsmaterial für die Klasse herstellen.					
Karte 1: Ich kann über meine eigenen Fähigkeiten nachdenken und sie aufschreiben.					
Karte 2: Ich kann einen Fragebogen zu Erfahrungen in Museen erstellen.					
Karte 3: Ich kann die Erdteile der Welt erkunden und Informationen entnehmen.					
Karte 4: Ich kann einige Tiere Afrikas benennen, beschreiben und Arbeitskarten für die Klasse gestalten.					
Karte 5: Ich kann eigene Forscherfragen stellen und bearbeiten.					
Karte 6: Ich kann eigene Forscherfragen stellen und bearbeiten.					

Das sagen meine Lehrer / Lehrerinnen 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



Verdächtigung – Recht oder Unrecht? Vorurteile oder Urteile?

Team LUPE löst schon den 4. Fall.
Immer wieder gibt es Verdächtigungen.
Auch falsche.
Es müssen Beweise gesammelt werden.
Erst dann kann ein Urteil gesprochen werden.

Also:
Diskutiert und entscheidet:
Handelt Team LUPE richtig oder falsch?
Immerhin: Sie verdächtigen zwei Menschen.
Sie verfolgen sie! Sie beobachten sie!
Diese Personen werden auch verunsichert!
Sie fühlen sich nicht gut!

Also:
Ein Vorurteil beurteilt, bevor Beweise gesammelt sind.
Ist das richtig oder falsch? Begründet euer Urteil.



Urteilen 2



Ist Kunst für alle da?

1. Die »Täterin« begründet ihre Tat.
Welchen Grund hat sie?
Könnt ihr sie verstehen oder nicht verstehen?
JA oder **NEIN**
Begründe deine Meinung.
2. Besprecht die Fragen:
 - Sollten alle Menschen Kunst anschauen und genießen können?
 - Warum sind Bilder so teuer?
 - Warum kostet der Eintritt in ein Museum Geld?
 - Sollen alle Menschen Bilder kaufen können?
3. Vielleicht findet ihr eine Lösung?
So, dass die Leiterin des Museums kein Bild mehr stehlen
oder fälschen muss...



Meine Meinung zu einem Literaturprojekt in meiner Klasse

Deine Meinung ist gefragt:

In welcher Form möchtest du neue Geschichten kennen lernen?

Begründe dein Urteil.

1. Ich möchte Geschichten kennen lernen:

- im Buch
- im Hörspiel
- im Film
- im Computerspiel
- im Theaterstück
- im Comic
- in einer graphic novel
- wenn ich sie vorgelesen bekomme

2. Die Bilder sollen sein:

- Fotos
- Zeichnungen
- Comicstrips
- Gemälde
- Es sollen gar keine Bilder dabei sein

3. Ich möchte die Bücher aussuchen können:

- in einer Buchhandlung
- nach Empfehlung meiner Freunde

4. Begründe deine Urteile.

So sollen die Bücher sein:

- spannend
- geheimnisvoll
- lustig
- fantastisch
- gruselig



Eine Rezension

1. Zu diesem Buch möchte ich eine Rezension schreiben.

Ich beachte einige Schwerpunkte, denn so können sich andere Kinder vielleicht entscheiden, ob sie dieses Buch auch lesen möchten:

Sollten alle Menschen Kunst anschauen und genießen können?

- Ist es spannend? Eine besonders spannende Stelle im Buch ...
- Gibt es ein Geheimnis?
- Kann ich einen »roten Faden« entdecken?
- Entstehen beim Lesen auch Bilder in meinem Kopf?
- Werde ich angeregt, eine Lösung zu finden?
- Verstehe ich die Wörter?
- Mag ich eine Fortsetzung lesen?
- Passen die Illustrationen zum Text?
- Passt das Buch zu meinem Lesealter?

2. Das Besondere an diesem Buch ist:

.....

3. Ich empfehle dieses Buch für,

weil



Urteilen 5





Urteilen 6





LUPE, Band 4 – 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 kann mir eine klare Meinung bilden, ob Team LUPE zu Recht oder Unrecht jemanden verdächtigt					
Karte 2: Ich kann mir Gedanken machen, ob Kunst für alle da ist (Konsequenzen aus diesem LUPE-Fall).					
Karte 3: Ich kann Wünsche und eine Entscheidung begründen, welche Bücher im Unterricht gelesen werden sollten.					
Karte 4: Ich kann eine Rezension für den Verlag schreiben.					
Karte 5: Ich habe eine Aufgabe gefunden, in der ich / wir / eine Entscheidung / ein Urteil / finden muss. / müssen.					
Karte 6: Ich habe eine Aufgabe gefunden, in der ich / wir / eine Entscheidung / ein Urteil / finden muss. / müssen.					

Das sagen meine Lehrer / Lehrerinnen 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:	

Welches Zuckertütchen hat der Mann benutzt? Es ist quadratisch, hat keine Zacken am Rand und zwei grüne Kreise, die sich nicht überschneiden.

a) Tütchen 1



b) Tütchen 4



Wo geht der Mann hin?
Zu einem ...

- a) blauen Haus
- b) roten Haus



Als die Türen zufielen, gab es einen Luftzug.
Was ist dadurch heruntergefallen? Vergleiche
die Bilder.

a) Globus

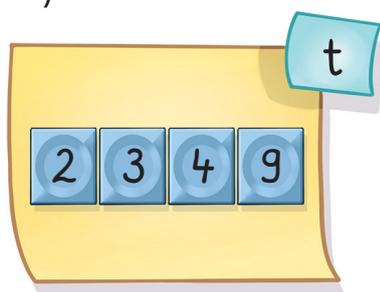


b) Vase

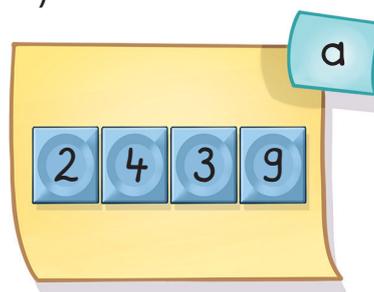


Hilf TEAM LUPE, den Türcode zu knacken.
 Ein Tipp: Schau dir die Anfangsbuchstaben
 der Tiere genau an. Fällt dir was auf?

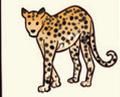
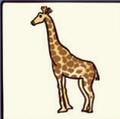
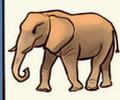
a)



b)



Code = Code

1		2		3	
4		5		6	
7		8		9	

Vergleiche die beiden Schatten mit dem Foto vom Porträt. Ist die Frau auf dem Stuhl Amari?

a) ja



b) nein



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.

Lulus Oma malt den Detektiven zur Belohnung
ein Tierbild. Das Tier lebt in Afrika und
ist ein _ _ _ _ _ .

