



Henriette Wich

TEAM LUPE ermittelt (1)

Der rätselhafte Hundedieb

Eine Detektivgeschichte zum Mitraten

Illustrationen von Steffen Gumpert

Arena/Westermann

ISBN 978-3-401-71677-0

64 Seiten

Geeignet ab dem 2. Lesejahr

Eine Erarbeitung von

Peter Conrady & Barbara Sengelhoff

Herausgegeben von

Peter Conrady

Zum Inhalt

Paul rollt mit seinem Rolli und seiner Hündin Murrel zum Schulfest. Natürlich trifft er dort seine drei besten LUPE-Freund*innen Lulu, Umut und Elsa. Alle Kinder sind begeistert von den Kunststücken, die Murrel auf Kommando zeigt.

Auf dem Heimweg gehen die LUPE-Kinder noch in die Döner-Bude von Umuts Onkel Sefa und seiner Tante Tula. Kurz begegnet ihnen der Besitzer einer Zoohandlung, Herr Weber, der Murrel aufmerksam wahrnimmt.

Schock am nächsten Morgen: Murrel ist verschwunden. Paul bekommt einen anonymen Anruf, dass Murrel übermorgen zurückkäme.

Die Vier wollen natürlich nicht solange warten. Sie nehmen sofort die Spur auf – und die führt zunächst in die falsche Richtung, zu Herrn Weber. Dann kommen sie Lukas auf die Spur, einem Jungen aus der Schule. Der will mit Murrel auf der Bühne eine Show präsentieren. Doch die LUPE-Kinder sind schneller ...

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

Steffen Gumpert zeichnet schon sein ganz Leben lang und seit einigen Jahren auch Kinderbücher. Manchmal schreibt er selber welche. Nebenbei zeichnet er Comics und Cartoons für große und kleine Unerwachsene. Er lebt mit seiner Familie in Berlin.



© 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 nicht primär darum gehen, ein Buch in Länge und Breite, Höhe und Tiefe durchzuarbeiten; auch sollte ein Buch nicht für Klassenarbeiten wie Diktate oder Ähnliches missbraucht werden. Die Lektüre in der Klasse soll vielmehr das Umgehen mit Literatur als ein freudiges Tun erfahrbar machen – für die Schüler und Schülerinnen ebenso wie für die Lehrkräfte.

Zum Konzept von ERSTLESERN

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 Buchsteckbrief 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 15.12.2020)

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

Lapbook

Ein Lapbook ist ein Buch oder eine Mappe, das bzw. die sich mehrfach aufklappen lässt und in die kleinen Faltbüchlein (Leporellos, Stufenbücher, Kreisbücher usw.), Taschen, Klappkarten, Pop-ups, Umschläge mit Kärtchen usw. eingeklebt sind und so immer wieder neue Überraschungen bieten.

Während der Projektarbeit und danach trägt die Klasse 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 oder einem Buch befestigt werden. Es gibt unendlich viele Varianten von Lapbooks, kein Ergebnis gleicht dem anderen.

Quelle:

<https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/lesen> (gelesen am 22.07.2019)

Zusätzliches Service-Material für den Unterricht

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

Anmerkungen und Lösungen zu den Arbeitskarten

ARGUMENTIEREN

Karte 4

Tierschützer raten vom Kauf von Hunden in der Zoohandlung ab. Die Tiere haben dort zu wenig Auslauf. Kaufen Sie lieber beim Züchter.

ENTDECKEN/ERFORSCHEN

Karte 1

1. Es sind Lulu, Umut, Paul, Elsa

2. = individuelle Lösungen

Der Star kann nur Murmel sein.

Karte 2

Lösungswort: LOSBUDE

Lösungswort: EISBUDE

Karte 3

Lösungswort: GUT

Karte 4

Summe: 23

ORDNEN

Karte 1

Aus welchem Namen ist der Name L U P E entstanden?

LULU UMUT PAUL ELSA

Karten 1 & 2

Diesen beiden Arbeitskarten liegen die Ideen und Realisierungen zugrunde, die wir entwickelt und in dem Beitrag »Lesenlernen mit FÜNF PLUS« beschrieben haben (s. www.peter-conrady.de). Mit dieser Methode des Lesenlernens ohne Fibel nehmen wir wichtiges sprachwissenschaftliches Basiswissen und die Fähigkeiten und Fertigkeiten der Kinder ab etwa fünf Jahren auf.

Wir entdeckten über 60 Wörter aus den angebotenen Buchstaben A / I / M / O / P / Z.

Karte 3

A	B	C	D	E	F	G
R	A	E	T	S	E	L

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. 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

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 1
Der rätselhafte Hundedieb**

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

- Gehorchen auf Signal?
Trick oder Dressur?
- Schau genau und sprechen über
Gründe für eine Lüge.
- Züchter oder Tierschützer?
- Eigene Forscherfragen stellen
und bearbeiten.
- Eigene Forscherfragen stellen
und bearbeiten.
- Selbsteinschätzung der
Schülerinnen und Schüler.

ENTDECKEN/ERFORSCHEN

- Wer ist das LUPE-Team?
Ein Rebus-Rätsel lösen.
- Sachinformation (Döner) und ein
Quiz lösen.
- Genau lesen und Fragen beant-
worten.
- Eigene Forscherfragen stellen und
bearbeiten.
- Eigene Forscherfragen stellen und
bearbeiten.
- Selbsteinschätzung der
Schülerinnen und Schüler.

IMAGINIEREN/FABULIEREN

- Szenen spielen mit verteilten
Rollen.
- Hunde beobachten und
„hundisch“ sprechen.
- Redensarten erklären.
- Hunde als Haustier – Hunde als
Schulhunde.
- Eigene Aufgaben zum Fantasieren/
Fabulieren ausdenken.
- Eigene Aufgaben zum Fantasieren/
Fabulieren ausdenken.
- Selbsteinschätzung der
Schülerinnen und Schüler.

ORDNEN

- Lesenlernen durch Buchstaben-
Mixen.
- Buchstaben-Mixen und neue
Wörter entdecken.
- Bilderrätsel lösen.
- Rätselbilder und Redensarten.
Eigene Forscherfragen stellen
und bearbeiten.
- Eigene Forscherfragen stellen
und bearbeiten.
- Selbsteinschätzung der
Schülerinnen und Schüler.

URTEILEN

- Wirkung von Werbung verstehen
- Warum hat Lukas das getan? Eine
Handlung beurteilen.
- Wie „funktionierte“ ein Witz?
- Eine Buchempfehlung verfassen.
- Eine eigene Aufgabe finden, in
der ich eine Entscheidung/ein
Urteil finden muss.
- Eine eigene Aufgabe finden, in
der ich eine Entscheidung/ein
Urteil finden muss.
- Selbsteinschätzung der
Schülerinnen und Schüler.



Seite 10

Kunststücke mit Murrel: Gehorchen auf Signal

Paul schnippt mit den Fingern.
Sofort macht Murrel Männchen.
Paul wedelt mit der Hand.
Murrel robbt über den Boden.
Am Schluss gähnt Paul: »Uaaah!«
Murrel legt sich hin und tut so,
als ob sie schlafen würde.

1. Lies genau:
Auf welches »Signal« hört Murrel und macht das, was Paul will?
Paul dressiert* seinen Hund.
Warum macht Murrel das Kunststück?
2. Diskutiert, warum Paul das macht und warum Murrel gehorcht.
3. Begründet eure Meinung.
Gefällt dir das? Gefällt dir das nicht?
4. Was fällt euch zu »Dressur« ein? Befragt auch eure Lehrkraft.

**dressieren heißt: zeigen, beibringen, erziehen, zähmen.
Für Erfolge gibt es eine Belohnung.*

Argumentieren 2



Seite 13

Was ist der Trick?

Lukas macht Quatsch.

»Tschüss!«, sagt er zu Murrel.

Danach versteckt er sich
hinter einem Baum.

Murrel findet Lukas superschnell.

Lukas tut total erstaunt.

1. Stellt Vermutungen an, wie Lukas es schafft,
Murrel zu sich zu locken.

Vielleicht hat er

Oder ...

2. Macht seinen Trick »sichtbar« und malt die
Illustration dann weiter.

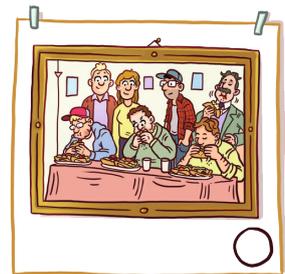




Seite 22 und Seite 24

Schau genau!

1. Schau genau:
Wie sieht Herr Weber aus?
2. Schau dir die Bilderwand genau an.
Warum ist ein Bild besonders verräterisch?
Was verrät ein Bild?
3. Markiere das »verräterische« Bild.
Beschreibe, was du entdeckt hast.
4. Überlegt gemeinsam, warum Herr Weber gelogen hat.
5. Stellt die Situation mit LUPE und Herrn Weber dar:
Sprecht mit Herrn Weber: Warum haben Sie gelogen?
6. Lies in der Geschichte weiter, dann erfährst du vielleicht mehr über Herrn Weber.





Seite 38 bis 43

Züchter oder Tierschützer?

Lest die Geschichte weiter.

Es ist inzwischen viel geschehen: Mummel wurde entführt.

LUPE hat schon wieder einen neuen »Fall«

und die Kinder besuchen Herrn Weber.

Hm?

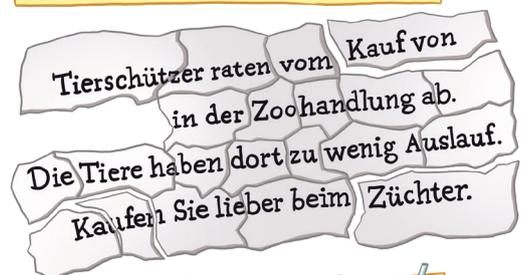
Herr Weber zerfetzt gerade wütend eine Zeitung und wirft sie in den Papierkorb.

Herr Weber raunzt* ...

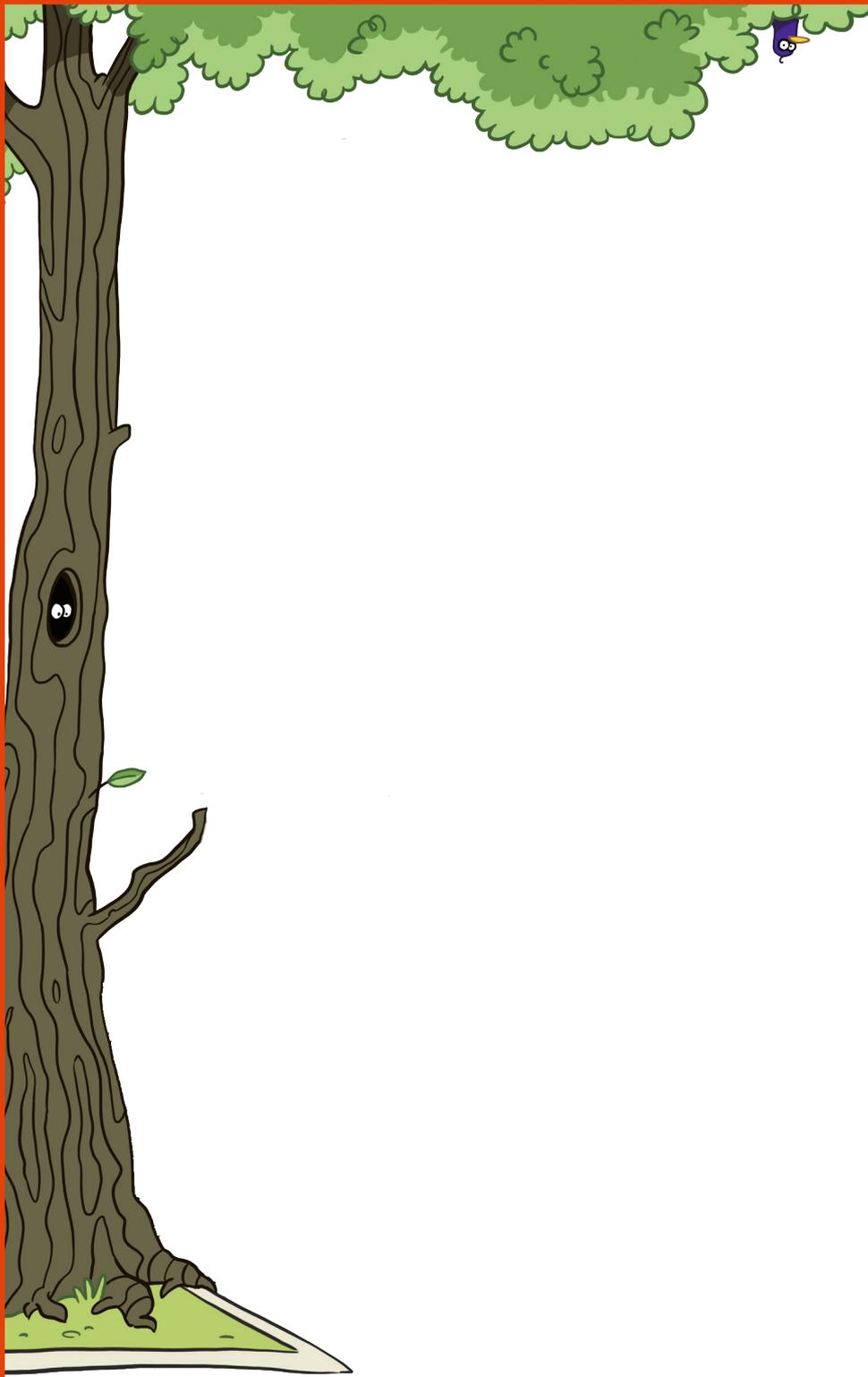
LUPE setzen die Schnipsel wieder zusammen.

Das ist die richtige Schlagzeile:

**raunzen: wütend sprechen*

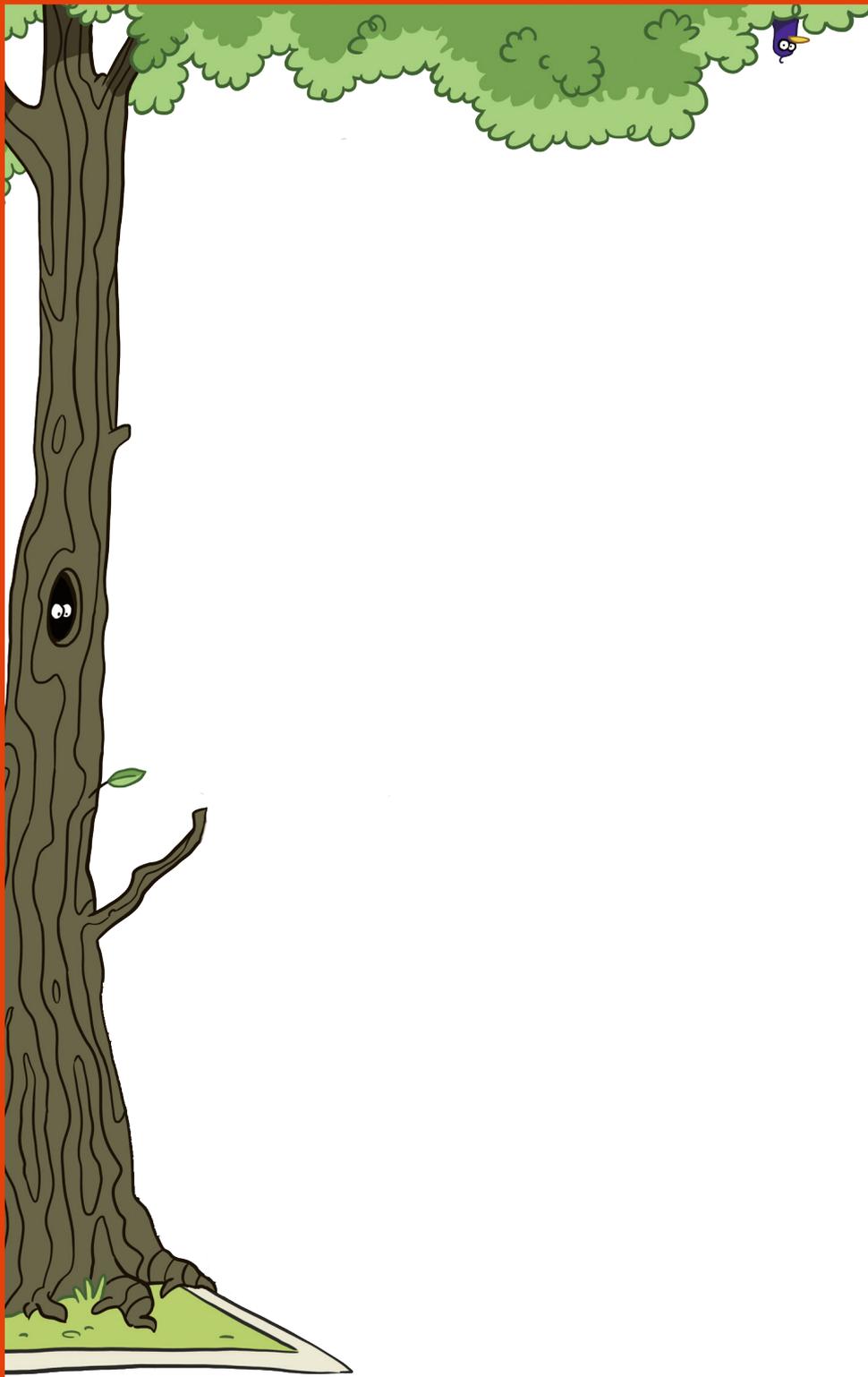


1. Haben die Tierschützer Recht?
Sollen Tiere direkt beim Züchter gekauft werden?
Warum? Warum nicht?
2. Sammelt auf einem Plakat gute Argumente FÜR Herrn Weber und FÜR die Tierschützer.
3. Spielt ein Streitgespräch zwischen Herrn Weber und den Tierschützern.
4. Stimmt ab, wer Recht bekommen soll.



Argumentieren 5





Argumentieren 6





LUPE, Band 1 – 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 kritisch über ein Verhalten nachdenken.					
Karte 2: Ich kann Vermutungen anstellen und sie begründen.					
Karte 3: Ich kann mich auf eine Diskussion einlassen.					
Karte 4: Ich kann ein Streitgespräch führen.					
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:	

Entdecken/Erforschen 1



Titelbild

Das Titelbild verlockt: das LUPE-Team kümmert sich um einen neuen Fall.

Schau das Bild genau an.

Beantwortet gemeinsam die Fragen:

1. Wer ist wohl die Hauptperson?

Es sind _____

2. Was passiert?

Die Überschrift für das 1. Kapitel heißt:

Wer ist der Star? Auf Seite 10 erfahrt ihr mehr.

Der Star kann nur _____ sein.

Also kann er Kunststücke! Welche Kunststücke?

Wie können Tiere dressiert* werden?

Sammelt Kunststücke, zu denen Tiere dressiert werden können.

Schreibt eure Ideen zu verschiedenen Tieren auf kleine Plakate:

Kunststücke für Hunde / Pferde / Flöhe / Katzen / ... /

**dressieren heißt: zeigen, beibringen, erziehen, zähmen. Für Erfolge gibt es eine Belohnung.*



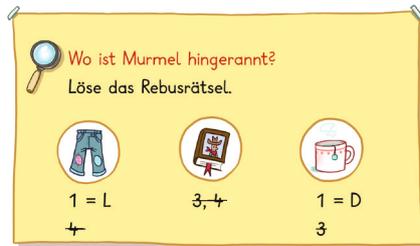


Seite 16

Ein Rätsel

Jetzt brauchen die Detektive schon Hilfe.

Helft ihnen, das Rebusrätsel zu lösen:



Ein Rebusrätsel ist ein Bilderrätsel.

1. Finde heraus, was das Bild bedeutet. (= eine HOSE) Nummeriere die Buchstaben: Schreibe unter die Buchstaben Zahlen. Tausche nun den Buchstaben 1 (H) gegen ein L (LOSE). Streiche den 4. Buchstaben weg: (LOSE) —

2. Das nächste Bild ist ein BUCH

3. Das nächste Bild ist ein TEE

Befolge genau die Anweisungen.

Dann heißt das Lösungswort: _____

Jetzt bist du dran:

Denkt euch noch mehr Rebusrätsel aus.

Die könnt ihr auch auf die Arbeitskarten 5 und 6 schreiben.



Seite 17

1. Was ist ein DÖNER?

Wenn du es weißt, dann erkläre genau, was ein Döner ist.

Mache eine Zeichnung dazu.

Wenn du es nicht weißt, dann lasse dir genau erklären, was ein Döner ist. Frage in der Klasse, deine Lehrkraft oder deine Eltern. Mach dann eine Zeichnung dazu.

2. Döner-Quiz

Überlege genau und schreibe die Lösungsbuchstaben auf: _ _ _

Döner wird mit SCHWEINEFLEISCH (A) oder mit RINDFLEISCH (G) gemacht. Döner kommt aus GRIECHENLAND (A) oder aus der TÜRKEI (U). Döner wird gegrillt AM SPIEß (T) oder in der PFANNE (D).

3. Wörter-Quiz

Sucht euch aus dem Buch Wörter aus. Stellt mindestens drei Fragen dazu. Das müsst ihr gut planen: Welches Lösungswort soll gefunden werden? Macht es den Detektiven nicht zu leicht!



Fragen zum Text

Ihr habt schon ganz viel erfahren über die LUPE-Detektive. Sie müssen immer sehr genau zuhören, genau schauen, gut nachdenken, damit sie ihren Fall lösen können.

So ähnlich ist es mit dem Lesen auch. Damit man die Geschichte richtig versteht, kann man Fragen an den Text stellen – und dann die richtige Antwort finden.

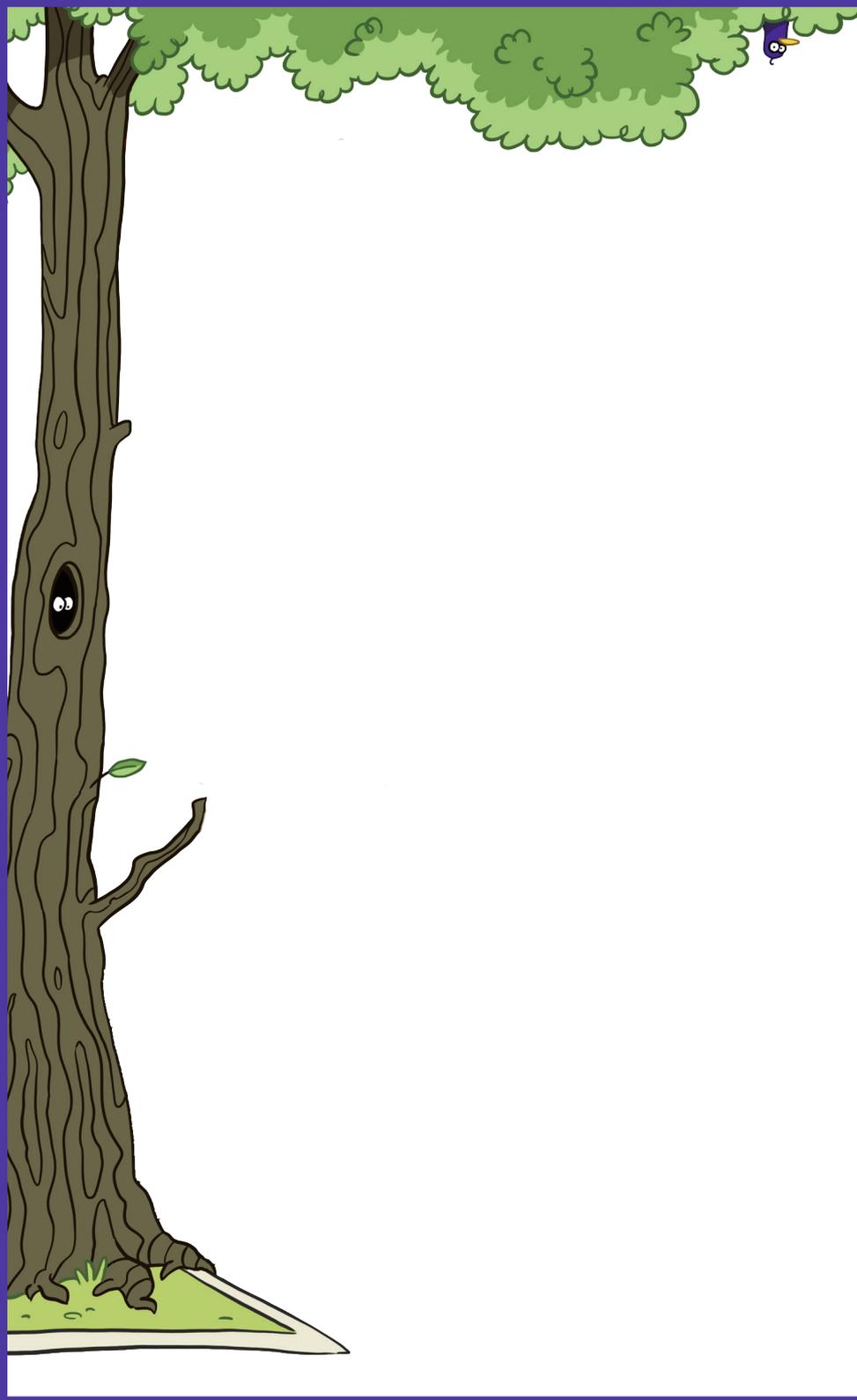
Überlege gut, schreibe die Zahl auf:

So geht das:

1. Wer ist Lukas?
Es ist der kleine Bruder von Umut. (2)
Es ist der große Bruder von Anna. (3)
2. Wie ist der Entführer in den Garten gekommen?
Er benutzte eine Leiter. (4)
Er krabbelte durch ein Loch im Zaun. (5)
3. Welche Spur entdeckten die LUPE-Detektive?
Sie entdeckten einen Schuh. (6)
Sie fanden ein Stück Stoff. (7)
4. Was verrät den Entführer?
Er verliert einen Knochen. (8)
Er verliert einen Keks. (9)

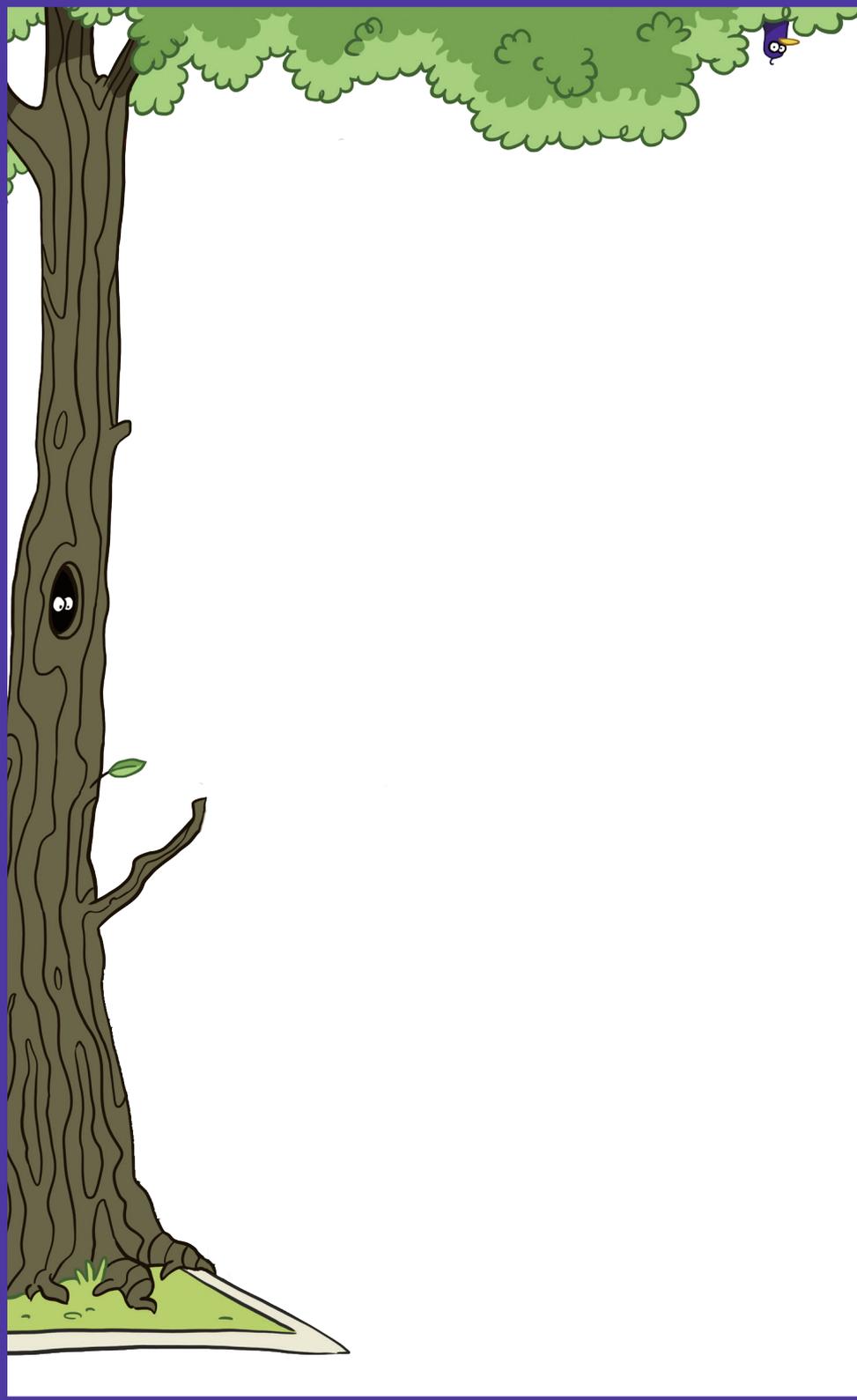
Kontrolle: Addiere deine Lösungszahlen.

Welche Summe erhältst du: 23 oder 32?



Entdecken/Erforschen 5





Entdecken/Erforschen 6





LUPE, Band 1 – 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 ein Bild lesen und einen Text verstehen.					
Karte 2: Ich kann verschiedene Rätsel verstehen und eigene Rätsel schreiben.					
Karte 3: Ich kann Fragen zu einem Text beantworten.					
Karte 4: Ich kann eine Geschichte so gut lesen und verstehen, dass ich ein eigenes Quiz schreiben kann.					
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:	



Seite 15

Murmel spricht hundisch

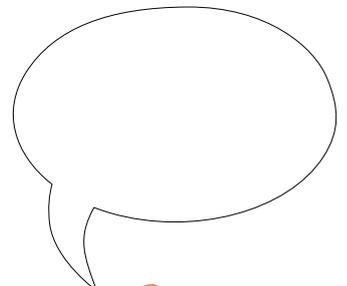
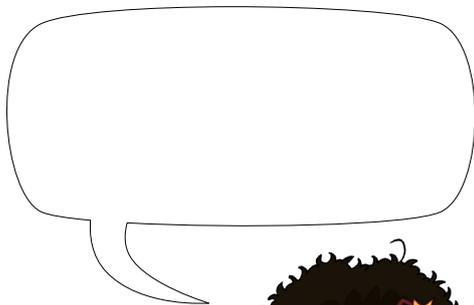
Murmel ist unruhig.

Sie schnüffelt am Boden.

Was sucht Murmel?



Spielt eine kleine Szene mit verteilten Rollen.





Forschungs-Auftrag für den Schulweg oder einen Spaziergang

1. Beobachtet Hunde.
Hunde an der Leine, Hunde ohne Leine ...
Hunde, die bellen oder Hunde, die schnüffeln ...
Hunde, die rennen oder Hunde, die neben ihren Besitzern
sitzen ...
Oder ...
2. Zeichnet mindestens drei Hunde.
Was würden sie sagen, wenn sie sprechen könnten?
3. Zeichnet Sprechblasen dazu.
4. Führt ihr Gespräch in »hundisch«.
5. Schreibt ihr Gespräch in »hundisch« auf.
6. Das könnt ihr auch mit Katzen, Fischen, Vögeln ... machen.
Benutzt dann die passende Sprache.

Viel Spaß dabei!



Seite 23

Manchmal spricht man in Bildern: Redensarten

Elsa wedelt mit den Armen.

»Dicke Luft muss man vertreiben.«*

Umut stöhnt: »So ein Stinkstiefel!«**

Paul verdreht die Augen. »Idiot!«

Nur Lulu sagt nichts.

1. Was denkt Lulu?
2. Schreibe ihre Gedanken in die Gedankenblase.
3. Fülle auch die Sprechblasen der anderen Kinder.
4. Ersetze »dicke Luft« und »Stinkstiefel« durch andere Wörter.
Wenn du eine andere Muttersprache sprichst,
kennst du vielleicht auch andere Wörter in
deiner Sprache dafür?

*Dicke Luft: Was heißt das?

**Stinkstiefel: Was heißt das?





Hunde in der Schule?

Alle Kinder von LUPE lieben Marmor.

Viele Kinder lieben Tiere.

Viele Kinder wünschen sich ein Haustier.

Warum entführt Lukas den Hund?

Er wünscht ...

Stell dir vor, es gibt auch Schulhunde!

1. Wäre das etwas für eure Klasse?

Was wisst ihr über Schulhunde?

Sammelt Informationen.

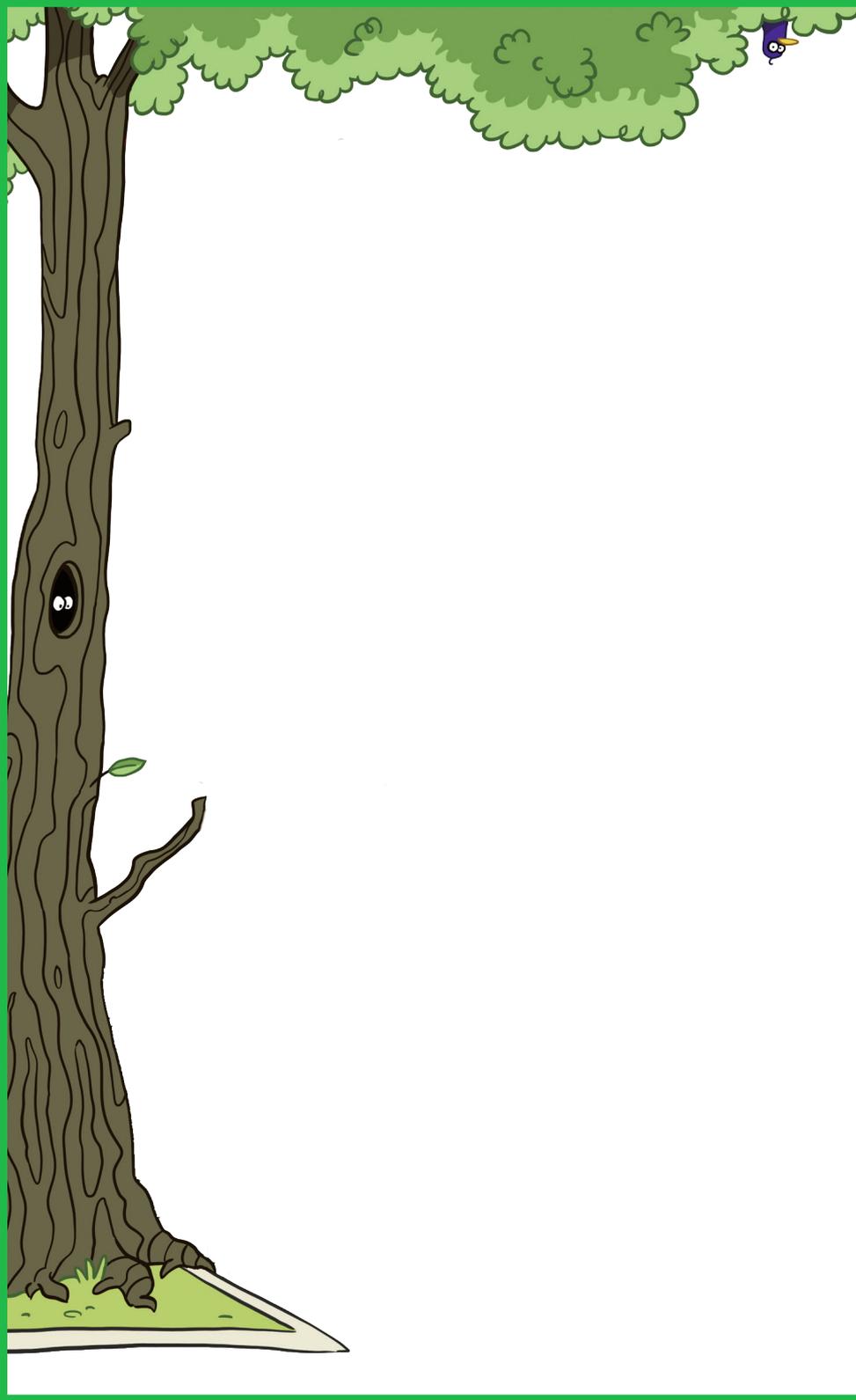
2. Beschreibt den Tagesablauf eines Schulhundes:

Wenn ich ein Schulhund wäre

3. Wenn du einen Hund (oder ein anders Haustier) besitzt,
beschreibe seinen Tagesablauf:

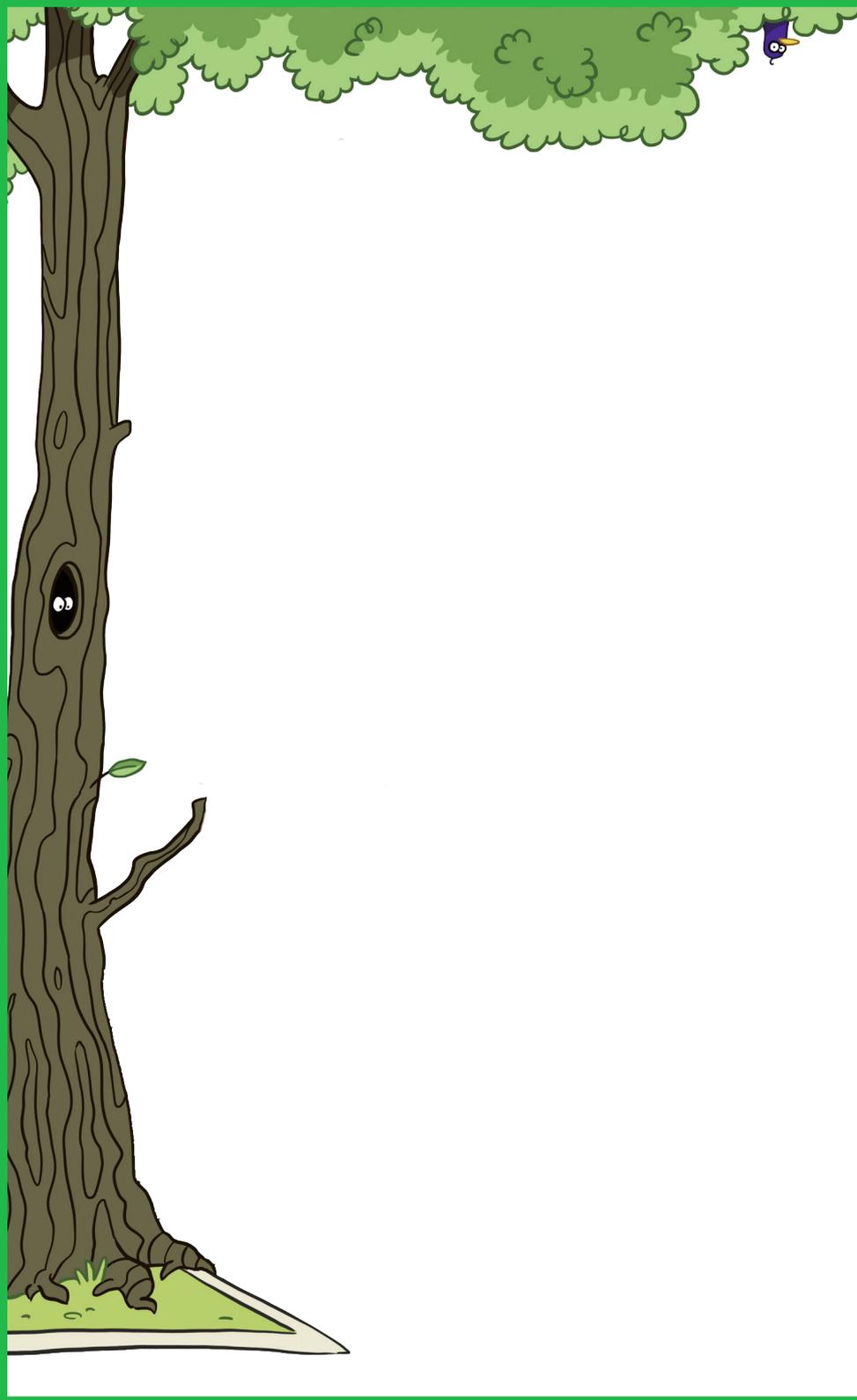
Ich bin ein

Ich wohne bei



Imaginieren/Fabulieren 5





Imaginieren/Fabulieren 6





LUPE, Band 1 – 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 in eine andere Rolle schlüpfen.					
Karte 2: Ich kann Tieren ihre eigene Ausdrucksform zuordnen.					
Karte 3: Ich kann andere passende Wörter für Redensarten finden.					
Karte 4: Ich kann mir vorstellen, wie ein Haustier/Schulhund lebt.					
Karte 5: Ich kann mir noch viel mehr Aufgaben zum Fantasieren/Fabulieren ausdenken.					
Karte 6: Ich kann noch viel mehr fantasieren.					

Das sagen meine Lehrkraft 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:	



Mit Buchstaben und Lauten spielen

Aus welchen Namen ist der Name L U P E entstanden?

Mit Buchstaben und Lauten kannst du auch neue Wörter entdecken.

1. Schneide alle Wortkarten aus.
2. Lege die Wörter OMA und OPA
3. Verändere die Wörter, indem du Buchstaben austauschst oder andere Buchstaben einfügst.
4. Entdecke ganz viel neue Wörter, z. B. OMI oder OPI.
Oder aus MAMA wird MAMI ...
5. Spiele mit allen Buchstabenkarten und entdecke neue Wörter.
6. Schreibt eure Wörter auf. Wie viele werden es sein?

So viele sind es bei mir: 21 3

9

17

20





Zum Ausschneiden:

O	O	O	O
M	M	M	M
A	A	A	A
P	P	P	P
I	I	I	I
Z	Z	Z	Z



Mein Name – mal anders

Beispiel: Das ist der Name der Autorin, die dieses Buch geschrieben hat:

H	E	N	R	I	E	T	T	E	W	I	C	H
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Und mal ganz anders:

C	H	I	N	E	T	T	W	E	I	H	E	R
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

- Schreibe alle Buchstaben aus deinem Vornamen und Nachnamen auf kleine Karten.
Tipp: Schreibe nur große Buchstaben!
- Vermische die Buchstabenkarten.
- Lege die Buchstaben zu neuen Vornamen und Nachnamen. Benutze alle Buchstaben! Versuche, lustige Namen zu entdecken. Welcher gefällt dir am besten?
- Schreibe ihn hier auf:

- Sicher hast du Lust, zu diesem neuen Namen auch ein neues Wesen zu erfinden, welches zu dem Namen passt.
- Namen verändern, die Buchstaben neu sortieren: probiert das auch mal mit den Namen eurer Lehrkraft aus...
- Aus den vielen neuen Namen könnt ihr auch einen neuen Fall für LUPE machen: Welches Kind versteckt sich hinter diesem neuen Namen?



Seite 26

Bilder geben Rätsel auf

Dieses Bild gibt auch Rätsel auf.



Was siehst du?

- A) ein Knochen wird geschnitten
- B) ein Holzstamm wird gesägt
- C) Murrel schläft

Ja: D oder **nein: R**

Ja: A oder **nein: M**

Ja: E oder **nein: I**

Das Bilderrätsel bedeutet:

- D) Murrel träumt von seinem Knochen
- E) Murrel schnarcht so laut wie eine Säge
- F) Murrel spricht laut
- G) Murrel träumt von einem Holzfäller

Ja: V oder **nein: T**

Ja: S oder **nein: E**

Ja: X oder **nein: E**

Ja: E oder **nein: L**

Was ist richtig? Trage die Buchstaben in die Tabelle ein.

Finde das Lösungswort.

A	B	C	D	E	F	G

Noch mehr Rätselbilder und Bilderrätsel für LUPE

Ordnen 4



Viele Redensarten kannst du auch mit einem Bild darstellen
(wie auf Seite 26)

1. Sammelt Rätselbilder
2. Zeichnet zu den Redensarten
3. Gestaltet ein Plakat mit den Rätselbildern

Den Teufel an die Wand malen	Ein Brett vorm Kopf haben	Die Wände haben Ohren	Mit dem Kopf durch die Wand gehen	
Tomaten auf den Augen haben				

Viele Redensarten kannst du auch mit einem Bild darstellen
(wie auf Seite 26)

4. Schaut gemeinsam dieses Video aus der Sendung mit der Maus.

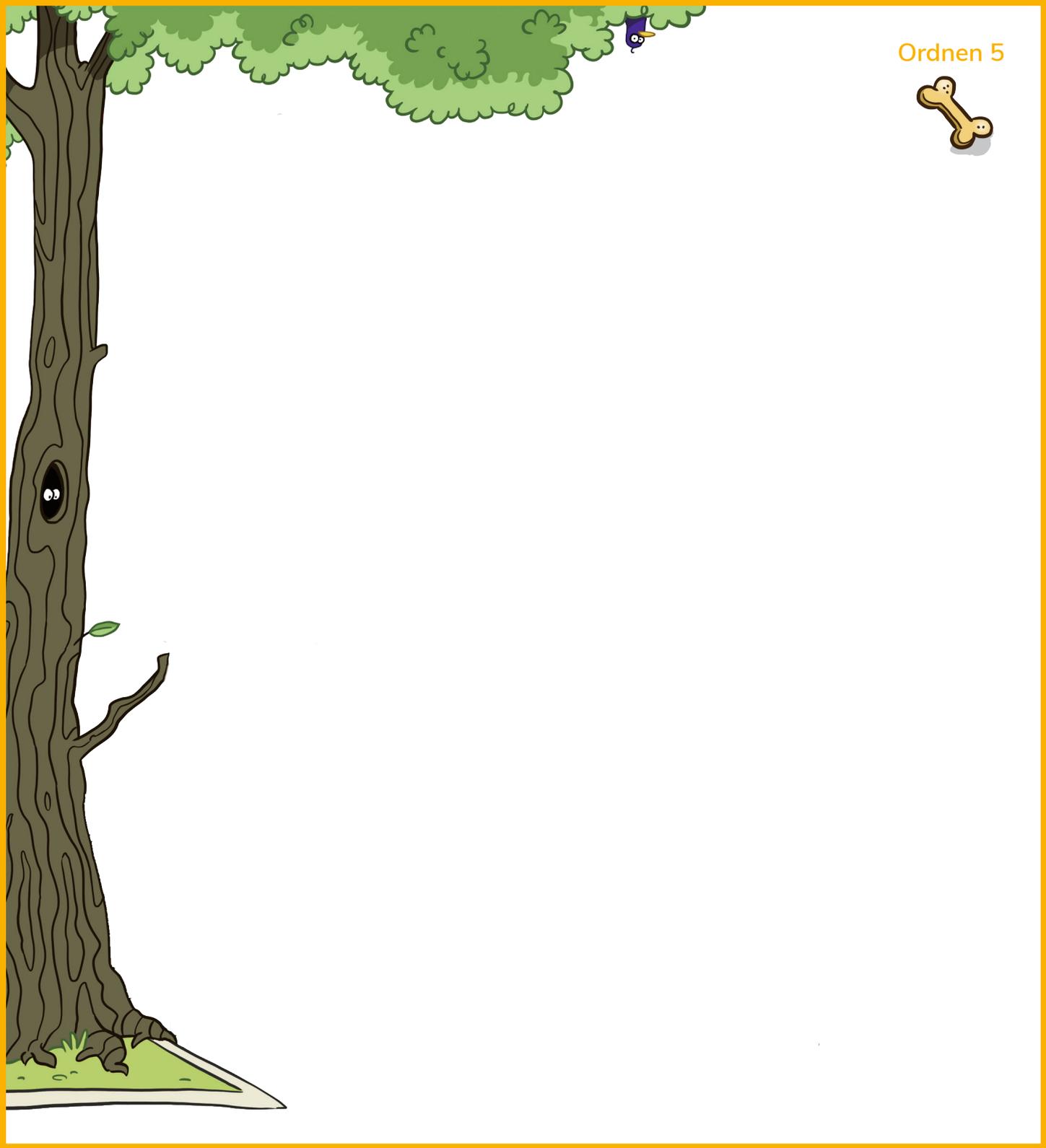
https://www.youtube.com/watch?v=mf72t9B_CEI

5. Viele Redensarten werden gezeigt. Seid aufmerksam!

Schreibt mindestens fünf von ihnen auf ein Plakat und zeichnet dazu.

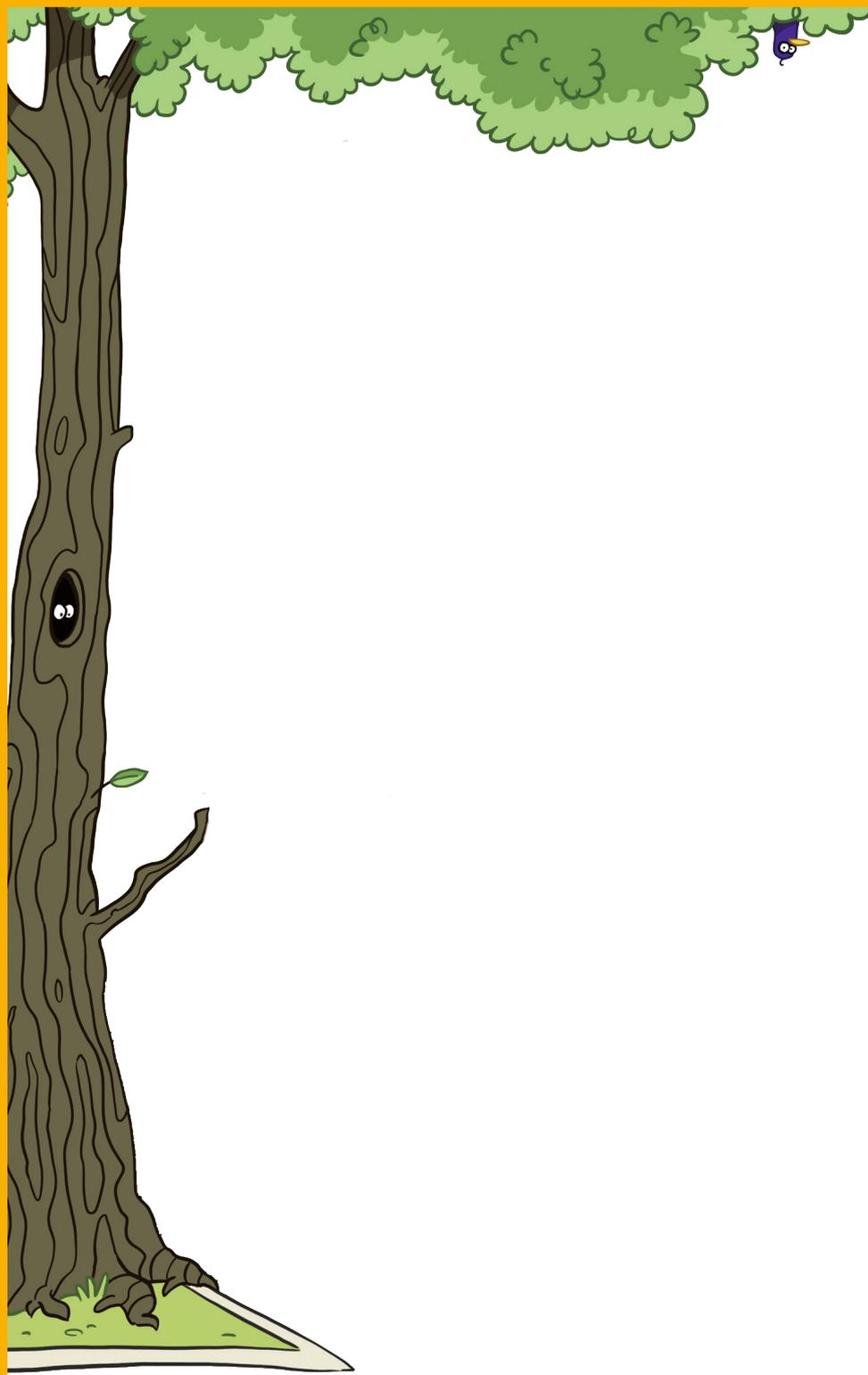
TIPP: Schreibt die Redensarten auf Karten. Zeichnet auf einer anderen Karte dazu.

Schon entsteht wieder ein Rätsel (wie ein Memory) für eure Klasse!



Ordnen 5





Ordnen 6





LUPE, Band 1 – 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 mit Buchstaben und Lauten spielen und neue Wörter sammeln.					
Karte 2: Ich kann die Buchstaben aus meinem Namen neu ordnen.					
Karte 3: Ich kann Bilderrätsel verstehen.					
Karte 4: Ich kann aus Bilderrätseln ein Spiel 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:	



Seite 17

Döner macht schöner

So steht es über dem Lokal von Onkel Sefa.
Kunden sollen so angelockt werden,
bei ihm DÖNER zu essen.



1. Diskutiert miteinander:
Wie gefällt euch diese Werbung?
Lasst ihr euch dazu verlocken, Döner zu bestellen?
2. Begründet eure Meinung und vergebt Punkte von 1-10.
Sammelt Werbung:

- Aus dem Fernsehen
- Von Plakaten
- In Geschäften

Welche Werbung verlockt euch besonders?

3. Schreibt alle mindestens zwei Werbesprüche auf ein Plakat.
4. Findet nun »den Favoriten« heraus, indem ihr Punkte verteilt.
Alle haben drei Punkte.
5. Erklärt nun, warum ihr zu diesem Urteil gekommen seid.

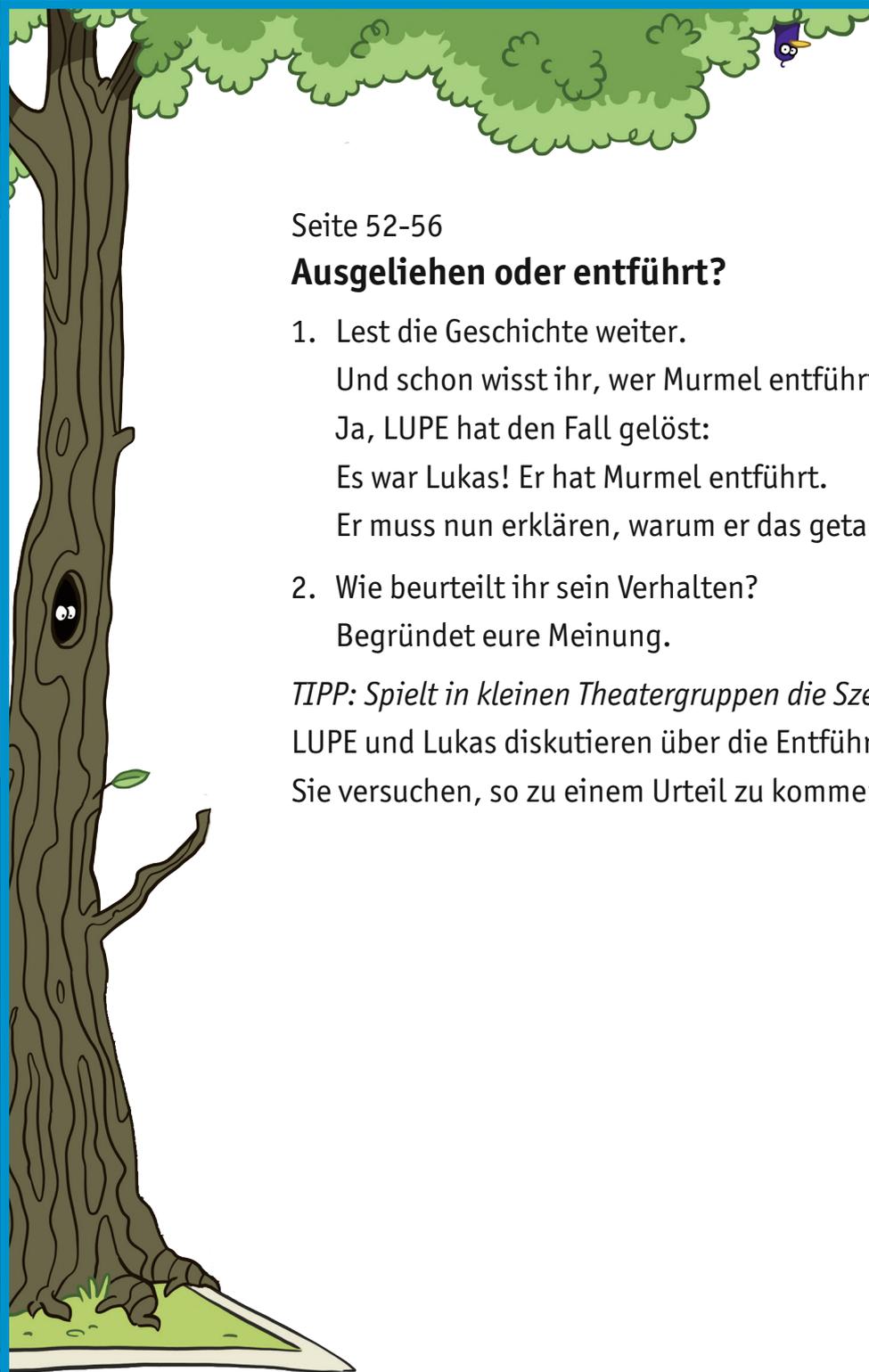


Seite 52-56

Ausgeliehen oder entführt?

1. Lest die Geschichte weiter.
Und schon wisst ihr, wer Murmel entführt hat.
Ja, LUPE hat den Fall gelöst:
Es war Lukas! Er hat Murmel entführt.
Er muss nun erklären, warum er das getan hat.
2. Wie beurteilt ihr sein Verhalten?
Begründet eure Meinung.

*TIPP: Spielt in kleinen Theatergruppen die Szene nach:
LUPE und Lukas diskutieren über die Entführung.
Sie versuchen, so zu einem Urteil zu kommen.*





Seite 47

Witze-Wettbewerb

LUPE kommen dem Entführer auf die Spur, als dieser einen Witz erzählt.

Eine gute Idee ist es, sich Witze zu erzählen.

Das Witze-Erzählen könnt ihr auch üben.

1. Übt erst einmal mit dem Witz von Lukas:
Lernt den Witz auswendig. Sprich ihn mit veränderter Stimme (als Chemielehrkraft / als Schülerin/Schüler), sodass das Publikum lacht.
2. Sammelt nun eure besten Witze und gestaltet eine »Comedy-Show«.
Das Publikum soll applaudieren.
3. Stoppt die Zeit.
So lange applaudiert das Publikum:
Der Witz mit dem längsten Applaus ist der Favorit!
4. Begründe deine Entscheidung:

Bei diesem Witz _____

habe ich am längsten applaudiert, weil _____



Buchempfehlung

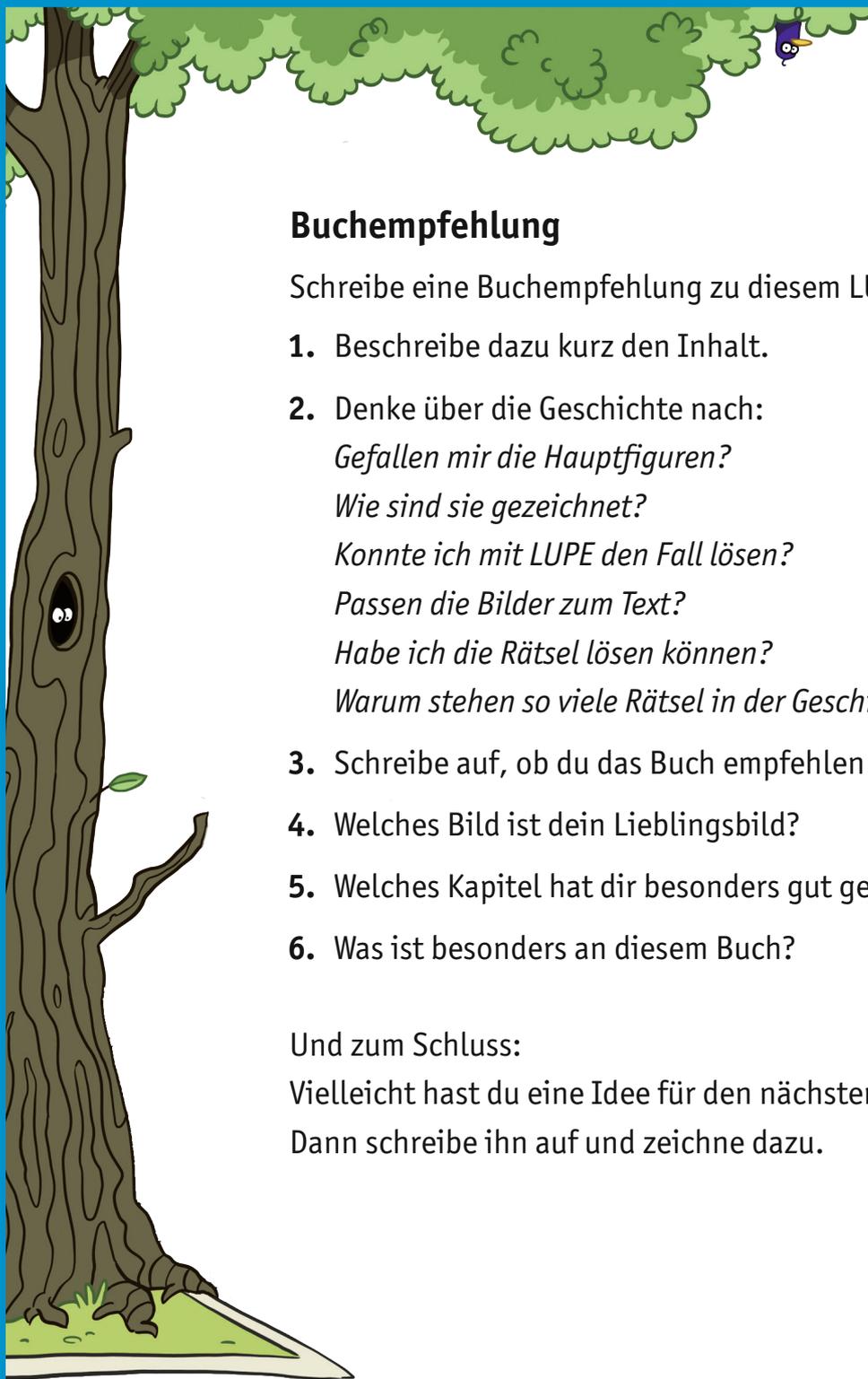
Schreibe eine Buchempfehlung zu diesem LUPE-Buch.

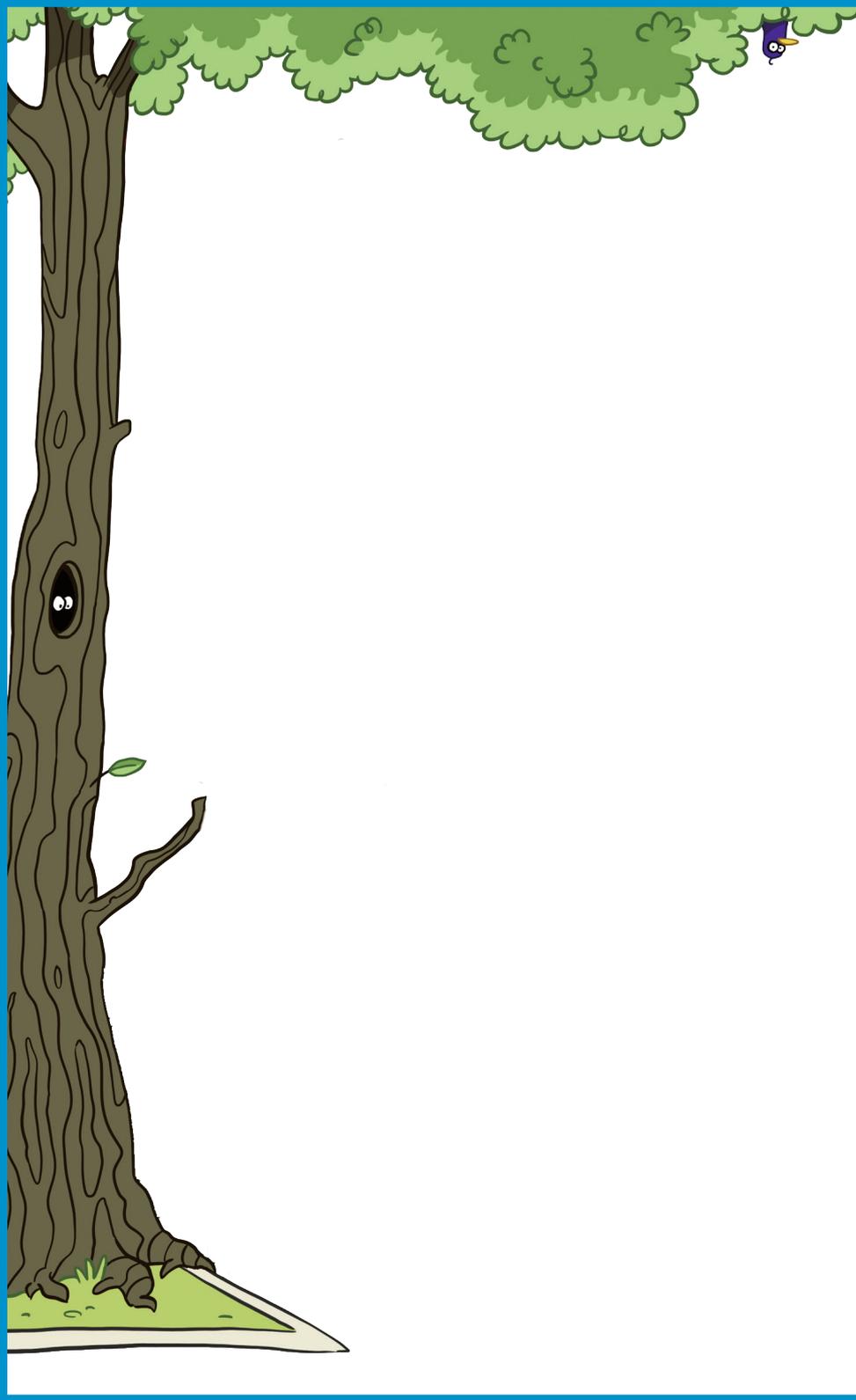
1. Beschreibe dazu kurz den Inhalt.
2. Denke über die Geschichte nach:
Gefallen mir die Hauptfiguren?
Wie sind sie gezeichnet?
Konnte ich mit LUPE den Fall lösen?
Passen die Bilder zum Text?
Habe ich die Rätsel lösen können?
Warum stehen so viele Rätsel in der Geschichte?...
3. Schreibe auf, ob du das Buch empfehlen kannst.
4. Welches Bild ist dein Lieblingsbild?
5. Welches Kapitel hat dir besonders gut gefallen?
6. Was ist besonders an diesem Buch?

Und zum Schluss:

Vielleicht hast du eine Idee für den nächsten Fall von LUPE.

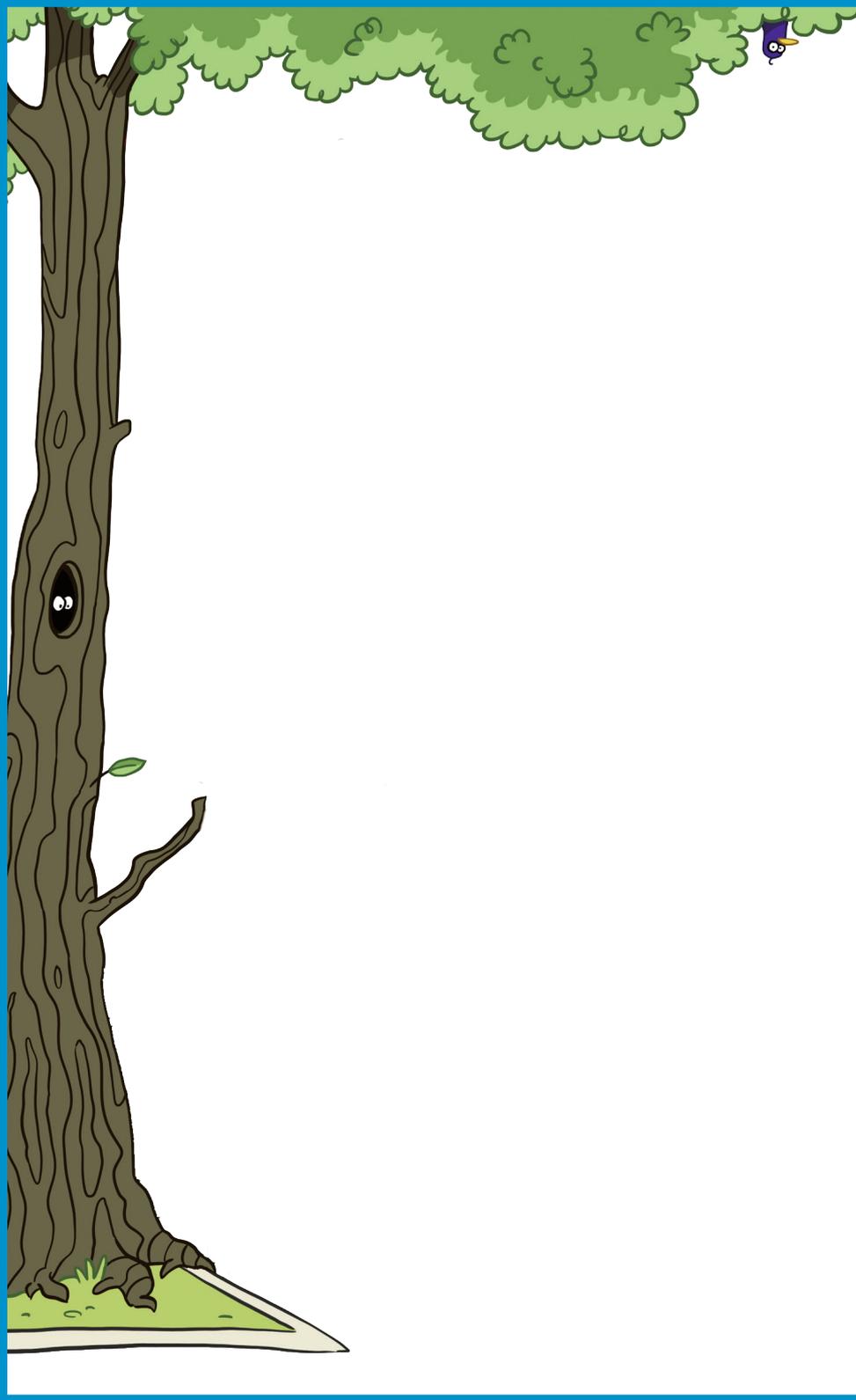
Dann schreibe ihn auf und zeichne dazu.





Urteilen 5





Urteilen 6





LUPE, Band 1 – 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 verstehen, wie Werbung wirkt.					
Karte 2: Ich kann über das Verhalten eines Protagonisten nachdenken und mir eine Meinung bilden.					
Karte 3: Ich kann eine besondere Textsorte (Witze) und ihren Vortrag beurteilen.					
Karte 4: Ich kann eine Buchempfehlung schreiben.					
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:	



Wo ist Murmel hingernannt?

Löse das Rebusrätsel.



1 = L

~~4~~



~~3, 4~~



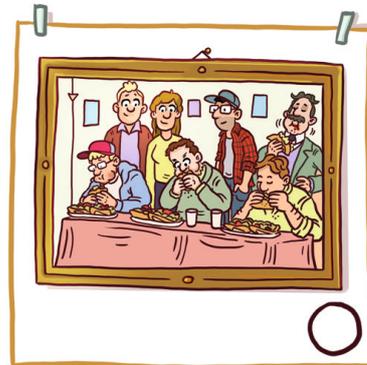
1 = D

~~3~~





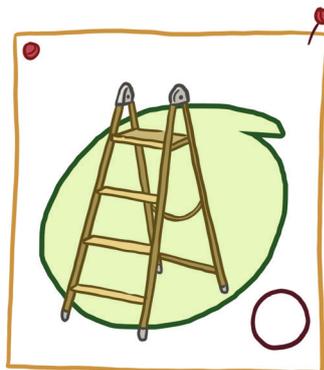
 Welches Foto ist verräterisch?



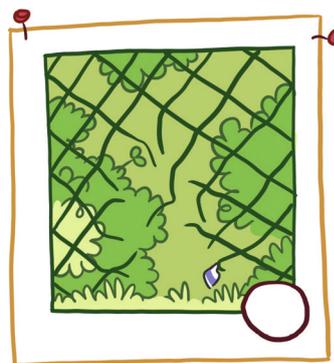


Was hat Paul entdeckt?
Wie ist der Entführer
in den Garten gekommen?

eine Leiter



ein Loch im Zaun

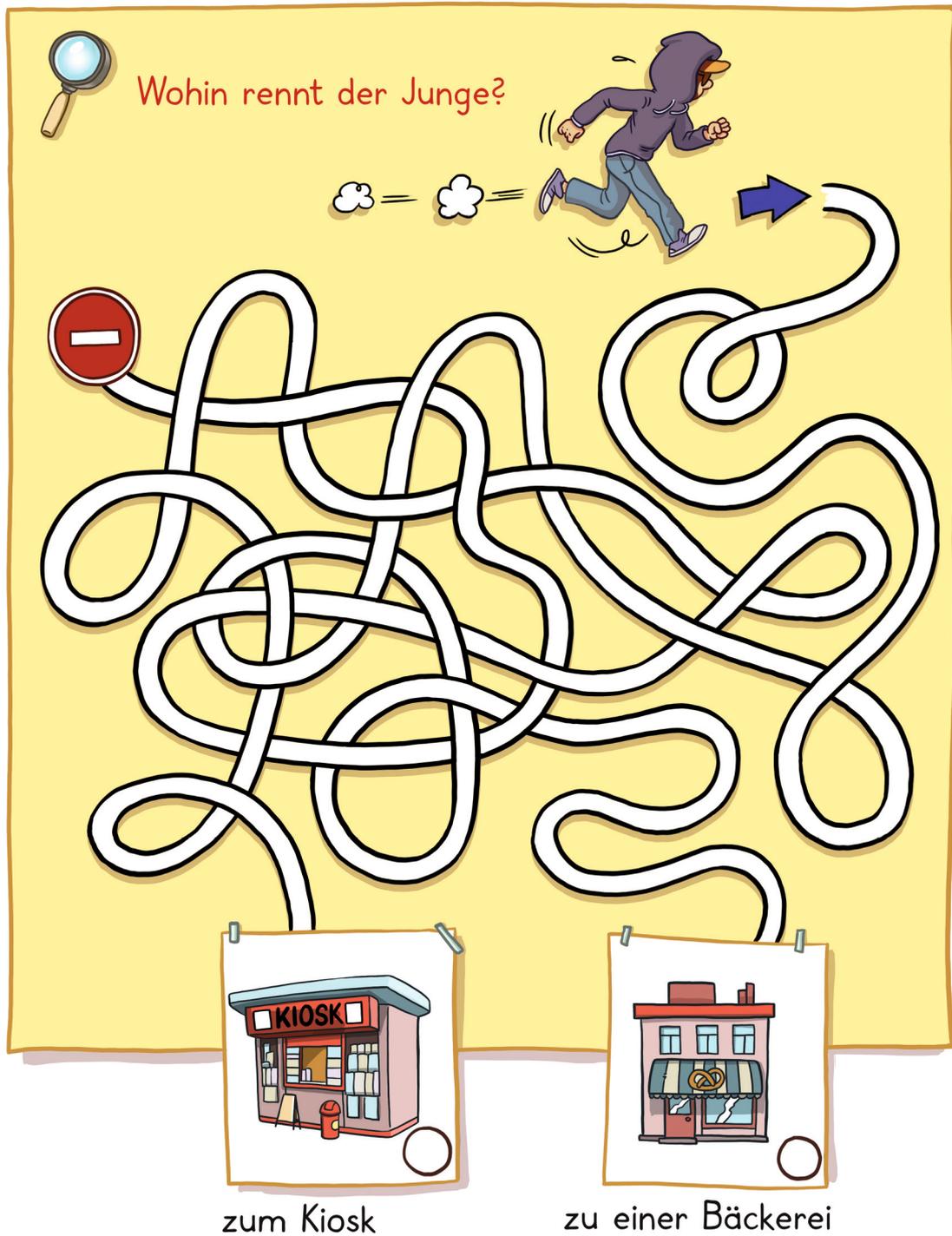


 Ein Teil vom Puzzle fehlt. Welches?

Tierschützer raten vom Kauf von
in der Zoohandlung ab.
Die Tiere haben dort zu wenig Auslauf.
Kaufen Sie lieber beim Züchter.

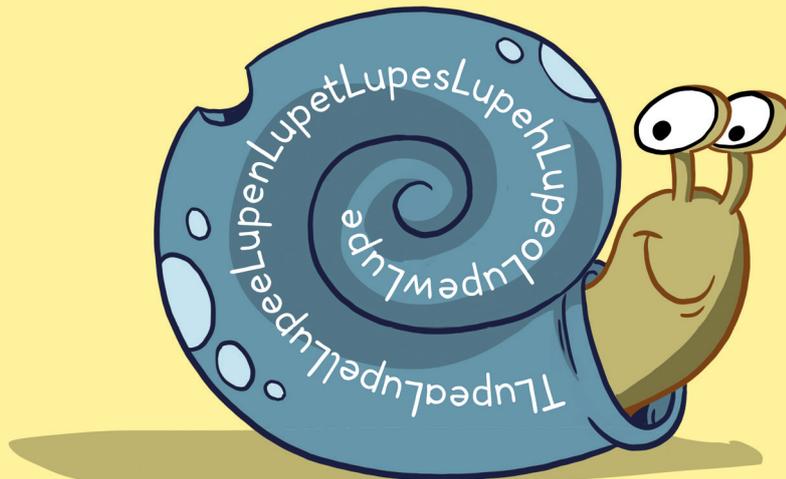
Hunden

Windeln





Wo will Lukas mit Marmor aufzutreten?
Streiche nach jedem Buchstaben das Wort
Lupe.





Gratuliere! Du hast den Detektiven super geholfen, den Fall zu lösen.
Jetzt fehlt dir nur noch ein **PASSWORT**.
Setze die Buchstaben zum Lösungswort zusammen.

 Murmels neues Kunststück
ist ein _ _ _ _ _ .

Das Lösungswort lautet: SLALOM