



**Anna Kretzschmar-Schmid,
Alexandra Tretakov (Hg.)**

Katholische Universität Eichstätt-Ingolstadt

GAMIFICATION IM DEUTSCHUNTERRICHT

**Materialien für den Unterricht in
Primar- und Sekundarstufe**



Gamification im Deutschunterricht

herausgegeben von

Anna Kretzschmar-Schmid

und Alexandra Tretakov

**Anna Kretzschmar-Schmid,
Alexandra Tretakov (Hg.)**

Katholische Universität Eichstätt-Ingolstadt

GAMIFICATION IM DEUTSCHUNTERRICHT

Materialien für den Unterricht in Primar- und Sekundarstufe

Impressum

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über www.dnb.de abrufbar.

Herausgeberinnen:

Dr. Anna Kretzschmar-Schmid | Lehrstuhl für Didaktik der deutschen Sprache und

Dr. Alexandra Tretakov | Lehrstuhl für Neuere deutsche Literaturwissenschaft

Katholische Universität Eichstätt-Ingolstadt

Universitätsallee 1

© 2025 by Lehrstuhl für Didaktik der deutschen Sprache | Lehrstuhl für Neuere deutsche Literaturwissenschaft

Erscheinungsdatum: 11. November 2025

Druck: Universitätsdruckerei Katholische Universität Eichstätt-Ingolstadt

DOI: <https://doi.org/10.17904/ku.edoc.35769>

Umschlagbild & Darstellungen: freepik.com

Cover & Layout: Julia Winkler

Satz: Julia Winkler

Dieses Werk ist mit Ausnahme der Abbildungen (Buchinhalt und Umschlag) als Open-Access-Publikation im Sinne der Creative-Commons-Lizenz CC BY-NC-SA International 4.0 (»Attribution-Non-Commercial-NoDerivatives International«) veröffentlicht. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>. Jede Verwertung in anderen als den durch diese Lizenz zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Urhebers.



Danke!

Zum Gelingen eines Sammelbands bedarf es stets des erfolgreichen und zuverlässigen Zusammenwirkens mehrerer Personen. Wir bedanken uns herzlich bei unseren engagierten Studierenden, die sich nicht nur im Seminar kritisch-konstruktiv mit Gamification auseinandersetzten und auf dieser Basis ihre eigenen Spielideen mit einer hohen Kontinuität und Geduld weiterentwickelten, sondern darüber hinaus auch die Offenheit besaßen, die Spiele der Allgemeinheit zur Verfügung zu stellen. Denn im Zuge dessen investierten sie noch viel Zeit und Muße in weitere Überarbeitungsschleifen, die weit über die Seminarleistung hinausgingen.

Unser großer Dank gilt auch den Schulleiterinnen und Schulleitern sowie den Lehrerinnen und Lehrern der Schulen im Eichstätter Raum, die es uns ermöglicht haben, Gamification in die Klassenzimmer zu bringen. Ohne ihre Bereitschaft, Räume für Erprobung und Austausch zu öffnen, wäre die praktische Umsetzung in diesem Umfang nicht denkbar gewesen.

Ebenso danken wir den Schülerinnen und Schülern, die bereitwillig und mit Neugier die entwickelten Spiele gespielt, getestet und kommentiert haben. Durch ihre Rückmeldungen haben sie den Studierenden wertvolle Impulse zur Weiterentwicklung der Spielkonzepte gegeben und damit maßgeblich zum Entstehungsprozess beigetragen.

Ebenfalls gilt unser großer Dank der Journalistik-Studierenden Julia Winkler, die mit ihren innovativen gestalterischen Ideen und ihrem versierten Umgang mit InDesign® die komplette Gestaltung des vorliegenden Bands übernahm. Die Zusammenarbeit erlebten wir stets als unkompliziert und ziel führend, darüber hinaus möchten wir vor allem Frau Winklers hohes Maß an Selbstständigkeit, problemlösendem Denken und ihre Kreativität loben.

Ein herzliches Dankeschön geht zudem an Frau Paula Radnitz für ihre sorgfältige Unterstützung bei der Durchsicht der Beiträge – ihre aufmerksame und zuverlässige Begleitung hat uns in der Schlussphase sehr geholfen.

Vielen Dank darüber hinaus an Dr. Maria Löffler, Direktorin der Universitätsbibliothek Eichstätt, die uns in der Planungsphase hilfreiche Impulse für die digitale Publikation an die Hand gab und den Prozess der Sammelbandentstehung mit schützender Hand begleitete.

Ihnen allen gilt unser herzlicher Dank!

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	7
Teil 1: Spiele für die Primarstufe.....	12
Auf heißer Spur: Die Gaunerjagd beginnt	13
Diebstahl im Märchenwald	30
Teil 2: Spiele für die Sekundarstufe.....	41
Auf den Spuren der Wächter	42
Der letzte Fall	52
Lass dich nicht abschreiben	65
Das Vermächtnis	75
Materialien und Kopiervorlagen für den Unterricht.....	86
Auf heißer Spur: Die Gaunerjagd beginnt	87
Auf den Spuren der Wächter	104
Der letzte Fall	107
Lass dich nicht abschreiben	146
Das Vermächtnis	154

Gamification im Deutschunterricht: mehr als nur Spielerei!

Ein kurzer Blick auf unseren Alltag genügt, um zu erkennen, wie sehr spielerische Prinzipien längst in nicht-spielerische Kontexte integriert sind. Kundinnen und Kunden sammeln bei ihren Einkäufen Punkte, steigen im Statuslevel auf und erhalten kleine Belohnungen für ihre Treue. Fitness-Apps loben durch virtuelle Abzeichen den zurückgelegten Weg, erinnern mit täglichen Herausforderungen an das Durchhalten und visualisieren Erfolge in Form von Fortschrittsleisten. Sprachlern-Apps wie *Duolingo* setzen auf Streaks, Ranglisten und animiertes Feedback, um Lernende dauerhaft an die Plattform zu binden. All diese Beispiele folgen dem Prinzip der Gamification, das den strategischen Einsatz spieltypischer Elemente in fachfremden Kontexten beschreibt, um Motivation, Engagement und Nutzungsverhalten positiv zu beeinflussen (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012).

Gamification entwickelte sich in den letzten Jahren zu einem transdisziplinären Konzept, das sowohl in ökonomischen als auch in gesellschaftlichen, kulturellen und zunehmend auch bildungspolitischen Zusammenhängen Beachtung findet. Während sich gamifizierte Systeme zunächst primär in Marketingstrategien und App-Designs wiederfanden, erfährt Gamification zunehmend auch im Bildungsbereich Aufmerksamkeit. Schulen und Hochschulen, Fortbildungsinstitute und EdTech-Plattformen beschäftigen sich mit der Frage, wie sich Spielelemente sinnvoll für didaktische Zwecke nutzen lassen. Diese Entwicklung ist nicht zufällig, sondern Teil eines umfassenderen Transformationsprozesses, in

dem Lernen unter den Bedingungen der Digitalität neu verhandelt wird (Knopf, 2022).

Insbesondere in der Institution Schule geraten traditionelle Formen der Stoffvermittlung an ihre Grenzen. Lehrpläne, Prüfungsformate und Schulbürokratien sind vielfach auf Reproduktion und Selektion ausgerichtet, seltener auf exploratives, kreatives oder kooperatives Lernen. Gleichzeitig verändert sich das gesellschaftliche Verständnis von Lernen rasant. Wissen ist heute ubiquitär verfügbar. Lernwege sind nicht linear, sondern individuell, oft fragmentiert und stark medienvermittelt. In diesem Spannungsfeld wird die Frage nach Lernmotivation, Lernbeteiligung und Lernrelevanz immer drängender. Gerade hier bietet Gamification ein enormes Potenzial, da sie auf eine intrinsische Logik des Lernens abzielt: das Bedürfnis nach Kompetenz, Autonomie und sozialer Eingebundenheit. Diese drei Grundbedürfnisse sind zentral in der Selbstbestimmungstheorie von Ryan und Deci (2000) verankert und gelten als Schlüssel für motiviertes Handeln.

Gamifizierte Unterrichtsszenarien setzen genau an diesen Bedürfnissen an. Sie schaffen überschaubare Herausforderungen, strukturieren Inhalte in aufeinander aufbauende Levels, ermöglichen unmittelbares Feedback und geben Lernenden die Freiheit, eigene Entscheidungen zu treffen. Gleichzeitig fördern sie soziale Interaktionen, indem sie kollaborative Spielziele definieren oder kompetitive Elemente integrieren. Das Lernen wird dabei nicht nur kognitiv, sondern auch emotional und sozial angereichert.

Gamification ist keine pädagogische Spielerei, sondern ein gestaltungsbedürftiger Prozess, der Lehrkräfte dazu auffordert, Lernumgebungen aus

einer neuen Perspektive zu denken. Spieltypische Elemente wie Erfahrungspunkte, Quests, Badges, Storylines oder Leaderboards müssen dabei stets mit fachlichen Zielen, mit curricularen Vorgaben und mit lernpsychologischen Überlegungen verbunden sein. Nur dann kann Gamification im Unterricht ihr volles Potenzial entfalten (Wettke, 2019).

Im Fach Deutsch zeigen sich besonders vielfältige Einsatzmöglichkeiten, da sich Sprache, Literatur und Medien für narrative, kreative und performative Zugänge besonders gut eignen. Die Arbeit mit Texten, das Erzählen, das Argumentieren, das sprachliche Gestalten und die Anwendung dieser kognitiven Kompetenzen lassen sich in gamifizierten Szenarien oft besonders motivierend aufbereiten oder anwenden und einüben. Beispiele reichen vom literarischen Escaperoom über Grammatik-Vokabel-Challenges bis hin zu interaktiven Schreibspielen, in denen Schülerinnen und Schüler durch Erfüllen bestimmter Aufgaben neue Handlungsstränge freischalten. In den letzten Jahren ist rund um das Thema Gamification und spielbasierte Unterrichtskonzepte eine beachtliche und kontinuierlich wachsende Fachpublikationslandschaft entstanden. Besonders beliebt sind dabei Escape-Room-Formate, die narrative Kohärenz mit Rätsellogik und Teamarbeit verbinden. Zahlreiche Verlage wie Auer, Friederich oder Klett haben den Trend erkannt und bieten mittlerweile fundierte, praxisnahe Materialien an, die zeigen, wie sich Spielprinzipien didaktisch sinnvoll und methodisch durchdacht im (Deutsch-)Unterricht einsetzen lassen.

Ein Beispiel für diese Entwicklung ist der Band *Game on. 11 Spiele für den Deutschunterricht* (Grzelachowski, 2022), *Escaperooms im Deutschunterricht 5–10* (Schäfer, 2020) oder die ausge-

arbeiteten Unterrichtsbeispiele in *Praxis Deutsch „Games“* (2023) zeigen, wie Spielprinzipien in unterschiedlichen Jahrgangsstufen und Themenfeldern integriert werden können.

Einen besonders praxisnahen Zugang zur Gamification im Deutschunterricht bietet z.B. der Auer Verlag mit seiner Reihe *Escape Stories* (Weber, 2023 und 2024). Die Materialien verbinden spannend erzählte Szenarien mit klar strukturierten, lehrplankonformen Aufgabenstellungen. In kooperativen Settings lösen die Lernenden gemeinsam Rätsel, analysieren Hinweise und trainieren dabei zentrale Kompetenzen im Bereich des Leseverstehens, des Schreibens sowie der Sprachreflexion. Eingebettet in ein durchdachtes gamifiziertes Rahmenkonzept fördern die Geschichten nicht nur kognitive Fähigkeiten, sondern binden die Schülerinnen und Schüler auch emotional und sozial in den Lernprozess ein.

Diese Vielfalt an Verlagsangeboten zeigt deutlich: Gamification ist längst mehr als ein pädagogisches Schlagwort. Die breite Resonanz in der Fachliteratur und insbesondere in den schulpraktischen Publikationen verdeutlicht, dass das Interesse an spielerischen, narrativen und interaktiven Lernformen nicht nur besteht, sondern zunehmend als ernstzunehmender didaktischer Zugang verstanden wird. Lehrkräfte erhalten mit diesen Materialien nicht nur Ideen, sondern auch fundierte Konzepte, die sich direkt in die eigene Unterrichtspraxis übertragen lassen. So wird aus der Theorie der spielerischen Motivation ein konkretes, erfahrbares Lernformat – sowohl für Lernende als auch für Lehrende.

Die hohe motivationale Wirkung solcher Formate ist nicht zu unterschätzen. Schülerinnen und Schüler erleben sich in diesen Settings nicht als passive Rezipierende, sondern als aktive Gestaltende von

Lernprozessen. Sie lösen gemeinsam komplexe Aufgaben, müssen kommunizieren, kombinieren und reflektieren. Gleichzeitig lernen sie, Verantwortung für ihren Lern- und Arbeitserfolg zu übernehmen, Regeln zu beachten und Feedback anzunehmen. In gamifizierten Szenarien wird Lernen als ein Prozess inszeniert, der nicht allein auf Leistung, sondern auf Partizipation, Selbstwirksamkeit, klarer Struktur und Sinnhaftigkeit basiert. Damit orientieren sich gelungene Spielszenarien Boelmann zufolge sogar unbewusst an zahlreichen Qualitätskriterien guten Unterrichts nach Helmke (2009) (vgl. Boelmann 2023: 3).

Im Rahmen unserer universitären Seminare zur Gamification im Deutschunterricht wollten wir diese Prinzipien nicht nur theoretisch behandeln, sondern praktisch erfahrbar machen (s. weiterführend z.B. Körner/Bonn/Staller 2024). Die Seminare waren als interdisziplinäre projektorientierte Lehrveranstaltungen konzipiert, in denen angehende Lehrkräfte zunächst zentrale Begriffe, Modelle und Forschungsergebnisse zur Gamification erarbeiteten, um darauf aufbauend eigene Spiele für den Deutschunterricht zu entwickeln, zu dokumentieren und teilweise auch im schulischen Kontext zu erproben, um dadurch sensibel für Kriterien gelungener Lernspiele zu werden. Ziel war es, eine Brücke zwischen Theorie, Praxis und Reflexion zu schlagen. Lehramtsstudierende sollten nicht nur lernen, was Gamification ist, sondern auch durchdringen, wo ihre Grenzen liegen und welche didaktischen Überlegungen ihrer Gestaltung zugrunde liegen müssen. Der hohe Anteil an praktischer Konzeption, kollaborativer Entwicklung und gestalterischer Freiheit ermöglichte es den Studierenden, ihre eigene Rolle als Lehrkraft neu zu denken. Sie mussten Entscheidungen treffen, Inhalte didaktisch reduzie-

ren, Aufgaben und Feedbacksysteme konzipieren sowie differenzieren und gleichzeitig für narrative Kohärenz und Spiellogik sorgen.

Diese Erfahrung war für viele der Studierenden zunächst ungewohnt, zum Teil auch herausfordernd, führte jedoch in der Regel zu einem intensiveren didaktischen Verständnis. Sie lernten nicht nur Methoden kennen, sondern begannen, unterrichtliche Arrangements als gestaltbare, offene und dynamische Settings zu verstehen. Sie reflektierten über die Rolle der Motivation, über die Bedeutung von Fehlerfreundlichkeit und über die Notwendigkeit, Schülerinnen und Schüler nicht nur zu unterrichten, sondern sie in Lernprozesse einzuladen.

Mit diesem Sammelband legen wir nun eine Auswahl der im Seminar entstandenen Spiele vor. Die Beiträge sind so angelegt, dass sie theoretische Rahmung, didaktische Analyse und konkrete Umsetzungsanleitungen miteinander verbinden. Sie sollen Anregung und Werkzeug zugleich sein. Sie richten sich an Lehrkräfte, die auf der Suche nach neuen Impulsen für ihren Unterricht sind, die sich mit dem Konzept der Gamification auseinandersetzen möchten oder bereits erste Erfahrungen gesammelt haben und diese vertiefen wollen.

Die vorgestellten Unterrichtsspiele decken ein breites thematisches und methodisches Spektrum ab. Sie reichen von spielerischen Übungen im Bereich Sprachbewusstheit über kooperative Schreibsettings bis hin zu literarisch-narrativen Lernszenarien. Gemeinsam ist ihnen der Anspruch, Lernen anders zu denken – und zwar als aktiven, sinnstiftenden, gemeinschaftlich getragenen Prozess.

Bei allen positiven Entwicklungen, die dieser regelrechte Boom rund um Gamifica-

tion mit sich bringt, möchten wir jedoch auch betonen, dass Freude an Unterricht und Lernen sowie Lernerfolg in erster Linie durch einen gelungenen analogen Unterricht, vor allem durch engagierte und innovative Lehrkräfte resultieren, die eine konstruktive Lernatmosphäre schaffen und auf Basis einer gelungenen Lehrer-Schüler-Beziehung interagieren.

Gamification verstehen wir als ein optionales, aber wirkungsvolles Element zur Ergänzung des Unterrichts. Es kann (muss aber nicht!) dazu beitragen, unterschiedliche Lerntypen anzusprechen, den Unterricht abwechslungsreicher zu gestalten und digitale wie soziale Erfolgserlebnisse zu ermöglichen. Gleichzeitig bietet es der Lehrkraft die Chance zur Entlastung. In diesem Sinne betrachten wir Gamification nicht als kurzlebigen Trend, sondern als ernstzunehmenden Impuls für eine zeitgemäße Unterrichtsentwicklung. Besonders in einer Schule, die sich als Raum individueller Förderung, digitaler Bildung und sozialer Teilhabe versteht, kann Gamification einen wertvollen Beitrag leisten, um Lernprozesse motivierender, zugänglicher und nachhaltiger zu gestalten.

Wir laden unsere Leserinnen und Leser ein, die hier vorgestellten Ansätze nicht nur zu nutzen, sondern weiterzudenken, kritisch zu hinterfragen, anzupassen und mit eigenen Ideen zu verbinden. Gamification im Deutschunterricht lebt von konstruktivem Austausch, Kreativität und vom Mut, auch einmal neue Wege zu gehen.

Lernen spielt sich eben anders ab, wenn man das Spiel ernst nimmt.

Eichstätt, 2025








Alexandra Tretakov und Anna Kretzschmar-Schmid

Literaturverzeichnis

- Boelmann, Jan (2023): Lernförderliche Aspekte von Computerspielen im Unterricht. In: *Der Deutschunterricht*. 2023 (4), S. 2-10.
- Deterding, Sebastian / Dixon, Dan / Khaled, Rilla / Nacke, Lennart (2011): *From game design elements to gamefulness: defining "gamification."* *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. ACM.
- Grzelachowski, Lena-Christin (2022): *Game on! 11 Spiele für den Deutschunterricht Rechtschreibung, Grammatik, Lesen und Sprechen trainieren (5. und 6. Klasse)*. Hamburg: Persen.
- Helmke, Andreas (2009): *Unterrichtsqualität und Lehrerprofessionalität. Diagnose, Evaluation und Verbesserung des Unterrichts*. Hannover: Klett/Kallmeyer.
- Kapp, Karl M. (2012): *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Knopf, Julia (2022): *Der konkrete Einsatz im Fachunterricht ist die größte Herausforderung. Ein Interview mit Professorin Julia Knopf*. Einfach. Digital. Lernen. Das Digitale Magazin der AIX Concept GmbH. <https://www.einfachdigitallernen.de/lehrkraefte/der-konkrete-einsatz-im-fachunterricht-ist-die-groesste-herausforderung-ein-interview-mit-professorin-julia-knopf/> (letzter Zugriff: 22.07.2025).
- Körner, Swen / Bonn, Benjamin/ Staller, Mario S. (2024): *Gamification in der Hochschullehre. Ein praktischer Leitfaden für Dozent*innen*. Wiesbaden: Springer/Gabler.
- Praxis Deutsch (2023): *Games*. Hrsg. von Matthis Kepser. 2023 (298).
- Ryan, Richard M. / Deci, Edward L. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*. In: *American Psychologist*. 55 (1), S. 68-78.
- Schäfer, Stefan (2020): *Escape Rooms für den Deutschunterricht 5-10*. Augsburg: Auer.
- Weber, Annette (2023): *Kriminell gute Escape Stories. Deutsch 5-6*. Augsburg: Auer.
- Weber, Annette (2024): *Kriminell gute Escape Stories. Deutsch 7-8*. Augsburg: Auer.
- Wettke, Christian (2019): *Gamification im Unterricht – nicht nur Spielerei! Grundlagen und Praxisbeispiele für den Unterricht (5. bis 10. Klasse)*. Hamburg: AOL.

Zum Umgang mit den Materialien

Legende:

			
Plenum	Gruppenarbeit	Einzelarbeit	AB oder Text
			
QR-Code	Online-Plattformen	Digitales Endgerät	Video

The image features an abstract geometric design. At the top, a complex, multi-faceted green shape resembling a crystal or a cluster of triangles is positioned. Below this, a solid green horizontal banner spans the width of the page. At the bottom, there are several large, overlapping triangles in various shades of green, creating a layered, mountain-like effect. The central banner contains the text 'Teil 1: Spiele für die Primarstufe' in white, bold, sans-serif font.

Teil 1: Spiele für die Primarstufe



Julia Bleistein, Franziska Heindl, Pauline Weigert

Im Rahmen der *Gaunerjagd* lernen die Schülerinnen und Schüler (im Folgenden: SuS) Personen genau zu beobachten und treffend zu beschreiben. Sie erweitern dabei ihren Wortschatz zu äußeren Merkmalen wie Kleidung, Haarfarbe, Größe oder besonderen Kennzeichen. Durch den Einsatz digitaler Tools und selbstständig zu erarbeitenden Aufgaben wird die Medienkompetenz gestärkt und das individuelle Lernen im eigenen Tempo gefördert. Das spielerische Setting motiviert zusätzlich zur Anwendung von Adjektiven, zur Nutzung ganzer Sätze und zum genauen Zuhören, womit zentrale Kompetenzen des Deutschunterrichts gefördert werden.

Personenbeschreibung im Rahmen einer Detektivgeschichte



3.-4. Jahrgangsstufe



5 Einzelstunden à 45min



Smartphone, Tablet, Computer



Einzelarbeit, ggf. Partnerarbeit



Kompetenzen: Sprachbewusstsein und Wortschatzarbeit, Textverständnis und Ausdrucksfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Medienkompetenz und Lernmotivation



Fachliche Hinweise

Das Thema Personenbeschreibung im Rahmen einer Detektivgeschichte eignet sich aus fachlicher Sicht besonders gut für eine digitale Unterrichtseinheit, da es zentrale Kompetenzen des Deutschunterrichts in einen sinnvollen, motivierenden Kontext einbettet. Da die Einheit ursprünglich für den Fernunterricht während der Covid19-Pandemie geplant wurde, ist sie so konzipiert, dass sie mithilfe digitaler Werkzeuge eigenständig bearbeitet werden kann: Kurze Erklärvideos von Detektiv Magnus Morgenstern unterstützen die Einführung neuer Inhalte kindgerecht und verständlich. Interaktive Elemente und digitale Aufgabenformate fördern individuelles Lernen und ermöglichen eine flexible Differenzierung.

Die Ergebnisse der Kinder werden am Ende kreativ und übersichtlich im BookCreator zusammengefasst – eine Plattform, die intuitiv bedienbar ist und den Kindern ermöglicht, ihr Wissen medial ansprechend zu dokumentieren und zu präsentieren. So verbindet die Einheit fachliches Lernen mit digitaler Kompetenzentwicklung auf motivierende Weise.

Kinder sollten in der Lage sein, einfache Adjektive sinnvoll einzusetzen, vollständige Sätze zu bilden und Merkmale strukturiert wiederzugeben. Ein grundlegendes Verständnis der Textsorte „Beschreibung“ sowie die Unterscheidung zur erzählenden Textform erleichtern den Einstieg in das Thema zusätzlich.

Da die Unterrichtseinheit mit verschiedenen digitalen Tools umgesetzt wird, sind jedoch grundlegende Medienkompetenzen erforderlich. Die Lernenden sollten elementare Funktionen von Tablets oder Computern (z. B. Touch- oder Mausbedienung, Tastaturnutzung) sicher beherrschen. Erste Erfahrungen mit digitalen Lernanwendungen, wie z. B. BookCreator, oder interaktiven Übungen, sind ebenfalls von Vorteil. Darüber hinaus wird eine gewisse Selbstständigkeit im Arbeiten vorausgesetzt: Die Kinder sollten in der Lage sein, kurze Videoanleitungen zu verstehen, Aufgaben eigenständig zu bearbeiten und aktiv an kooperativen Arbeitsformen teilzunehmen. Diese Kompetenzen können bei Bedarf im Vorfeld angebahnt oder durch gezielte Differenzierung während der Einheit unterstützt werden. Insgesamt bietet die Einheit viele Anknüpfungspunkte, um fachliches Lernen mit medienpädagogischen und sozialen Lernzielen zu verbinden.

Didaktisch-methodische Hinweise

Benötigtes Vorwissen:

Damit die SuS der dritten und vierten Jahrgangsstufe erfolgreich an der digitalen Unterrichtseinheit zur Personenbeschreibung im Rahmen einer Detektivgeschichte teilnehmen können, sollten sie über bestimmte sprachliche, digitale und methodische Vorkenntnisse verfügen. Im sprachlichen Bereich sind erste Erfahrungen im Beschreiben von Personen, Tieren oder Gegenständen hilfreich. Die

Aufbau der Unterrichtseinheit

In dieser Unterrichtseinheit zur Personenbeschreibung für die Klassen 3 und 4 wird eine digitale Lernumgebung genutzt, die den SuS ermöglicht, selbstständig und interaktiv zu arbeiten. Die Entscheidung, Taskcard und Bookcreator parallel zu verwenden, basiert auf der Überlegung, den Kindern verschiedene Lernumgebungen anzubieten, die sie nach ihren individuellen Bedürfnissen



auswählen können. Die Unterrichtseinheit ist auf fünf Wochentage ausgelegt und strukturiert sich in die folgenden Bereiche: Einstieg, Struktur, Schreiben, Überarbeiten sowie Sicherung und Reflexion. Die Kinder erhalten zu Beginn der Woche eine E-Mail, in der sie ihren Detektivnamen bekommen, der es ihnen ermöglicht, ihre Personenbeschreibungen anonym zu verfassen und später zu bewerten. Diese E-Mail wird für jedes Kind individuell erstellt. Das Taskcard dient als zentrale Plattform und ist in fünf Spalten unterteilt, die jeweils einen Wochentag darstellen. Hier sind Aufgaben und Materialien für die jeweiligen Lerneinheiten enthalten, die durch die Lehrkraft täglich aktualisiert werden. Durch die verschiedenen Farben und die klare Struktur wird den SuS geholfen, sich selbstständig in der digitalen Lernumgebung zurechtzufinden. Zudem wird durch die Taskcard eine übersichtliche und gezielte Aufgabenverteilung ermöglicht. Die ersten beiden Spalten beinhalten organisatorische Informationen sowie Einstiegshilfen, während die anderen Spalten die Aufgaben und Lösungen für jeden Tag enthalten.

Parallel zur Taskcard wird der Bookcreator eingesetzt. Zu Beginn war die Idee, ihn dazu zu nutzen, die Personenbeschreibungen der Lernenden zu sammeln und am Ende der Woche allen zur Verfügung zu stellen. Die Idee wurde sodann zum „Detektivhandbuch“ weiterentwickelt, das mit wichtigen Regeln zur Personenbeschreibung und Lösungen zu Arbeitsblättern ergänzt wird. Das Handbuch wächst im Verlauf der Woche und stellt eine Sammlung aller erarbeiteten Ergebnisse dar. Er ermöglicht es den Ermittlern, ihre Aufgaben und Ergebnisse kreativ und ansprechend zu dokumentieren, indem sie Bilder der Gauner hinzufügen, die sie beschreiben.

Die Verwendung von Taskcard und Bookcreator schafft zudem eine Form der Differenzierung. Das Taskcard bietet eine klare und strukturierte Übersicht, die insbesondere den Kindern zugutekommt, die eine übersichtliche Lernumgebung benötigen. Der Bookcreator hingegen bietet den Kindern die Möglichkeit, ihre Ergebnisse kreativer und visuell ansprechender zu gestalten, was vor allem diejenigen motiviert, die sich für das Thema sonst weniger begeistern lassen. Die Lernenden können individuell entscheiden, mit welchem Tool sie arbeiten möchten, und haben jederzeit die Möglichkeit, zwischen den beiden Plattformen zu wechseln.

Ein wichtiges Motivationsmittel ist die fiktive Figur Magnus Morgenstern, die durch die Unterrichtseinheit führt. In kurzen Videos erklärt er den SuS die verschiedenen Aspekte der Personenbeschreibung und gibt Hinweise auf die Aufgaben, die sie im Laufe der Woche bearbeiten werden. Die Videos, die mit Hilfe von Adobe Photoshop und Adobe Character Animator erstellt wurden, sind eine motivierende Möglichkeit, die Kinder in die Handlung einzuführen und das Thema auf eine spannende Weise zu präsentieren. Am Ende jeder Lerneinheit erhalten die Ermittler durch den Kommissar Hinweise, wie sie ihre Aufgaben weiterbearbeiten können.

Während der Unterrichtseinheit begleiten die Lernenden den Detektiv Magnus Morgenstern bei einem neuen Fall: Er muss eine Trickbetrüger-Bande stoppen, die sich die „Schatten der Sieben“ nennt. Sie reisen durch Deutschland und bestehlen als Taschendiebe die Zugreisenden. Orientiert ist die Geschichte am Kinderkrimi *Kommissar Kugelblitz – Gaunerjagd durch Deutschland* von Ursel Scheffler, der 2018 im Verlag Hase und Igel erschienen ist (Scheffler, 2018). Magnus Morgenstern ist der Ban-



de zu Beginn der Unterrichtseinheit bereits auf der Spur und benötigt die Hilfe der SuS, um die Bandenmitglieder schnappen zu können. Hierfür sind aussagekräftige Beschreibungen notwendig.

Zu den weiteren verwendeten digitalen Tools gehören Mindmeister, Pinup, ZUMPad und Learning Snacks. Mit Mindmeister wird am ersten Tag eine gemeinsame Mindmap erstellt, um den SuS erste Ideen und Strukturen zur Personenbeschreibung zu geben. Mit Pinup wird am Dienstag ein Vergleich zwischen einer gelungenen und einer ausbaufähigen Personenbeschreibung durchgeführt, wobei die Kinder selbstständig die Unterschiede herausarbeiten. ZUMPad wird für die Sammlung von Satzanfängen und Satzverknüpfungen genutzt, um den SuS beim Schreiben ihrer eigenen Personenbeschreibungen zu helfen. Zum Abschluss der Einheit wird ein Quiz mit Learning Snacks durchgeführt, das im Chatverlauf-Format aufgebaut ist und die Kinder mit Magnus Morgenstern interagieren lässt.

Die Arbeitsblätter, die die Kinder während der Woche ausdrucken und ausfüllen sollen, ermöglichen eine zusätzliche handschriftliche Auseinandersetzung mit dem Thema. Für Lernende, denen zu Hause kein Drucker zur Verfügung steht, wird das Material von der Lehrkraft bereitgestellt. Dies sorgt für eine ausgewogene Mischung zwischen digitalen und handschriftlichen Aufgaben und ermöglicht es den Kindern, sich sowohl mit den digitalen Tools als auch mit klassischen Arbeitsmethoden auseinanderzusetzen. In einem Szenario, in dem die Einheit regulär im Klassenzimmer durchgeführt wird, werden die Materialien durch die Lehrkraft kopiert und zum passenden Zeitpunkt ausgeteilt.

Am Donnerstag wird die gemeinsame Schreibsammlung im ZUMPad durchgeführt, bei der die

SuS Satzanfänge, Satzverknüpfungen und Tipps zum genauen Beschreiben sammeln. In einer anschließenden Zoom-Sitzung wird diese Sammlung besprochen und weiter ausgearbeitet. Während dieser Sitzung werden die SuS zudem in Breakout-Sessions eingeteilt, in denen sie den Gauner zugewiesen bekommen, den sie im Laufe der Woche beschreiben sollen. Im gemeinsamen Setting im Klassenzimmer entfällt eine Zoom-Sitzung und wird ersetzt durch eine gemeinsame Überlegungs-Phase z.B. im Kinositz oder im Sitzkreis.

Der Bookcreator wird schließlich verwendet, um die Personenbeschreibungen zu sammeln und zu speichern. Am Ende der Woche haben die Kinder die Möglichkeit, die Personenbeschreibungen ihrer Mitlernenden zu lesen und zu bewerten. Um den Lernprozess abzurunden, wird die Einheit mit einer Reflexion über das Crypt-Pad abgeschlossen, wo die SuS ihre Gedanken und Eindrücke zur Einheit teilen können.

Die Unterrichtseinheit endet mit einer Abschlussmail, in der die SuS darüber informiert werden, dass die Gauner geschnappt wurden und dass sie eine Urkunde für ihre tatkräftige Unterstützung im Fall erhalten. Alle Ergebnisse werden schließlich in einer letzten Informationsspalte im Taskcard hochgeladen, sodass die Kinder ihr „Detektivhandbuch“ herunterladen, speichern oder ausdrucken können. Die Lehrkraft bestückt die Lernumgebung jeden Tag mit den Folgeaufgaben des nächsten Tages, indem sie die einzelnen Karten im Taskcard anlegt. Für den Bookcreator verlinkt die Lehrkraft lediglich das relevante Kapitel.



Lerngruppe und curriculare Einbettung

Lerngruppenbeschreibung:

Die Unterrichtseinheit zur Personenbeschreibung richtet sich an eine Lerngruppe der dritten oder vierten Klasse. Ideal ist eine Klassengröße von etwa 18 bis 25 Lernenden, was eine individuelle Förderung und Interaktion ermöglicht. Auch größere Klassen sind prinzipiell möglich, wobei die Lehrkraft in diesem Fall gezielt auf Gruppenarbeiten und differenzierte Aufgabenstellungen zurückgreifen sollte, um den unterschiedlichen Lernniveaus gerecht zu werden.

Die SuS sollten bereits grundlegende sprachliche und kognitive Fähigkeiten entwickelt haben, die für das Verfassen von einfachen Sachtexten erforderlich sind. Sie sollten in der Lage sein, klare und strukturierte Sätze zu formulieren und einfache Informationen logisch anzuordnen. Des Weiteren sollten sie die wichtigsten Merkmale einer Person beschreiben können, wobei dies nicht nur den Wortschatz, sondern auch die Fähigkeit zur präzisen Beobachtung und zur detaillierten sprachlichen Darstellung umfasst. Es ist von Vorteil, wenn die Kinder mit grundlegenden Formen des Textaufbaus vertraut sind, da sie in dieser Einheit eine Personenbeschreibung nach einem vorgegebenen Muster verfassen sollen. Darüber hinaus sollten die Lernenden mit den grundlegenden Funktionen von digitalen Tools wie Taskcards, Bookcreator und Zoom vertraut sein oder durch die Lehrkraft in der Nutzung dieser Werkzeuge eingewiesen werden. Für den erfolgreichen Einsatz dieser digitalen Plattformen ist es wichtig, dass die Kinder den Umgang mit der Maus oder dem Touchscreen sowie das Navigieren in einer digitalen Lernumgebung beherrschen.

Affektiv und motivational gesehen ist es von Vorteil, wenn die Kinder ein gewisses Interesse an Geschichten, Detektivspielen und kreativen Aufgabenstellungen mitbringen. Diese Unterrichtseinheit setzt auf handlungsorientiertes Lernen, bei dem die Lernenden in die Rolle von Detektiven schlüpfen und durch das Verfassen von Personenbeschreibungen einen „Kriminalfall“ lösen. Diese emotionale Einbindung fördert nicht nur das Engagement, sondern auch die Freude an der Aufgabe und stärkt das selbstständige Arbeiten. Die Lehrkraft sollte hierbei eine motivierende, positive Lernatmosphäre schaffen, um die Kinder dazu zu ermutigen, sich aktiv mit der Aufgabe auseinanderzusetzen.

Curriculare Einordnung:

Das Thema Personenbeschreibung ist im Lehrplan für die Grundschule in den Jahrgangsstufen 3 und 4 im Fach Deutsch verankert. Im LehrplanPlus Bayern, Fachlehrplan Deutsch für die Jahrgangsstufen 3/4 (ISB, 2014), ist die Personenbeschreibung ein zentraler Bestandteil des **Lernbereichs 3 Texte planen und schreiben**. Insbesondere im Bereich D 3/4: **3.2 Texte planen und schreiben** heißt es: „Die Schülerinnen und Schüler verfassen eigene informierende, beschreibende Texte und achten dabei auf eine reihende Darstellung (z.B. bei der Abfolge von Arbeitsschritten in einem Versuch) sowie eine logische Anordnung der Informationen (z.B. bei der Beschreibung von Personen).“




Die Lernziele der Einheit orientieren sich an diesem Lehrplaninhalt, da die SuS lernen sollen, eine strukturierte und präzise Personenbeschreibung zu verfassen. Die Unterrichtseinheit fördert die Fähigkeit der Kinder, Informationen logisch und anschaulich zu ordnen, was eine grundlegende Kompetenz







im Schreiben von Sachtexten darstellt. Durch den Einsatz digitaler Werkzeuge und die Verknüpfung mit kreativen sowie handlungsorientierten Aufgaben wird der Lernprozess abwechslungsreich und motivierend gestaltet. Somit wird auch das übergreifende Bildungs- und Erziehungsziel der Medienbildung/Digitalen Bildung verfolgt.

Das Thema wird im Verlauf des zweiten Halbjahres durchgeführt, sodass die Lernenden bereits über grundlegende Schreibfähigkeiten und erste Erfahrungen im Umgang mit digitalen Medien verfügen.










Aufbau der Unterrichtseinheit

Spalte der Taskcard	Titel und Inhalt	Medien / Sozialformen
	<p>Vor der ersten Unterrichtseinheit (Vorbereitung)</p> <p>Die Lehrkraft legt eine Taskcard sowie ein Bookcreator-Buch im Stil eines Detektivhandbuchs an. Die Taskcard besteht zu diesem Zeitpunkt lediglich aus der ersten Spalte Einführung. Diese wird mit AB Checkliste und einem erneuten Hinweis auf den Bearbeitungsmodus (Taskcard oder Bookcreator) bestückt:</p> <p><i>Hallo Detektiv!</i></p> <p><i>Schön, dass du unsere Taskcard gefunden hast. In der folgenden Woche hast du die Möglichkeit unsere digitale Lernumgebung auf der Taskcard oder dem Bookcreator kennenzulernen. Du entscheidest selbst, mit welcher Lernumgebung du am besten lernen kannst. Gerne darfst du auch ab und zu in die jeweils andere Lernumgebung spitzeln. Probiere am besten beides einmal aus.</i></p> <p><i>Viel Spaß beim Bearbeiten!</i></p> <p>Der Bookcreator besteht bis zu diesem Zeitpunkt lediglich aus dem Deckblatt.</p>	 
Einführung	<p>Notwendig für das Gelingen der Sequenz sind Medienkompetenzen der SuS, v.a. im Umgang mit Schaltflächen, dem Einfügen und Bearbeiten von Inhalten sowie dem Downloaden und Hochladen von Medien. Außerdem benötigen die SuS ein Endgerät, wie z.B. ein Tablet oder einen Laptop und einen Internetzugang. Die Lehrkraft stellt zu Beginn der Sequenz sicher, dass diese Kompetenzen erworben wurden und eigenständig angewendet werden können.</p>	











	<p>Fernunterricht:</p> <p>Jedes Kind erhält per E-Mail eine Einladung der Lehrkraft, in der der zeitliche Rahmen und die Organisation der Sequenz erläutert wird. Auch die Rahmenhandlung einer Detektivgeschichte wird bereits thematisiert, es bleibt jedoch noch offen, wer die SuS um Hilfe in einem Fall bittet und was genau geschehen wird. Die SuS erhalten hierbei die Links für den Bookcreator und die Taskcard sowie einen Lernweg in Form einer AB Checkliste, die sie im Laufe der Sequenz abhaken. Außerdem erhalten die SuS in der Einladung einen individuellen Decknamen und den Arbeitsauftrag, sich über den Fachjargon „Deckname“ zu informieren. Zunächst haben die SuS die Aufgabe zu stöbern und die Handhabung sowie die Schaltflächen der Taskcard und des Bookcreators auszuprobieren. Auf Grundlage dessen entscheiden sie sich, mit welchem Tool sie arbeiten möchten.</p> <p>Unterricht im Klassenzimmer:</p> <p>Die Lehrkraft startet direkt mit dem ersten inhaltlichen Tag der Sequenz. Die Lerntransparenz in Form des AB Checkliste und das Verteilen der Decknamen wird vor der thematischen Einstimmung mit Magnus Morgensterns Videos behandelt. Die Taskcard und der Bookcreator werden statt in Links, als QR-Codes im Klassenzimmer präsentiert. Auch dann haben die SuS die Aufgabe zu stöbern und die Handhabung sowie die Schaltflächen der Taskcard und des Bookcreators auszuprobieren. Auf Grundlage dessen entscheiden sie sich, mit welchem Tool sie arbeiten möchten.</p>	    
Einstieg	<p>Vorbereitungen</p> <p>Die Lehrkraft legt eine neue Spalte in der Taskcard mit Verlinkung zum Bookcreator an. Außerdem werden die Hilferuf-Videos von Magnus Morgenstern hochgeladen und das AB Lesetext „Magnus Morgenstern und der Farbcode der Schatten“. Des Weiteren wird eine vorstrukturierte Mindmeister Mindmap angelegt und verlinkt. Außerdem legt die Lehrkraft eine Karte an, auf der das AB Wortspeicher hochgeladen wird. Analog zur Taskcard wird das erste Kapitel im Bookcreator erstellt und gestaltet.</p> <p>Fernunterricht:</p> <p>Die SuS starten die Sequenz wahlweise im Bookcreator oder auf der Taskcard. Dort beginnt die erste inhaltliche Einheit damit, dass sich der Protagonist „Detektiv Magnus Morgenstern“ in drei kurzen Videos persönlich an die SuS wendet und um ihre Mithilfe bittet. Die Lehrkraft wird hierbei als Assistentin bzw. Assistent bezeichnet, die zwischen Magnus und den Kindern vermittelt. Magnus Morgenstern brütet über einem kniffligen Fall in seinem Arbeitszimmer, in dem ihn die Kinder auch im Video antreffen. Magnus gibt den SuS den Auftrag, sich im AB Lesetext Magnus Morgenstern und der Farbcode der Schatten über seinen aktuellen Fall zu informieren. Dort lernen die Kinder die Verbrecherbande „Schatten der Sieben“ kennen, denen Magnus bereits</p>	     








	<p>auf der Spur ist.</p> <p>Anschließend arbeiten die SuS gemeinsam auf der Plattform Mindmeister an einem Wortspeicher, der in Form einer Mindmap angelegt ist. Die SuS ergänzen eigenes Wissen oder Beschreibungen von Personen aus dem zuvor gelesenen Text über Magnus Morgensterns Fall bei den entsprechenden Kategorien der Mindmap.</p> <p>Zur Sicherung des Wortspeichers übertragen die SuS für sie bedeutsamen Wortschatz der Mindmap auf das AB Wortspeicher.</p> <p>Unterricht im Klassenzimmer:</p> <p>In diesem Setting werden die Videos von Magnus Morgenstern gemeinsam im Plenum oder im Kinositz angesehen. Die Lehrkraft spielt die Videos im Klassenzimmer als Einstieg ab. Das weitere Vorgehen bleibt analog zum Fernunterricht.</p>	  
Struktur	<p>Vorbereitungen:</p> <p>Die Lehrkraft legt eine neue Spalte in der Taskcard an. Außerdem lädt die Lehrkraft folgende Materialien in jeweils eigenen Karten in der Spalte hoch:</p> <ul style="list-style-type: none"> - AB Musterlösung Wortspeicher - AB Lesetext Magnus Morgenstern und der Fall mit dem Stadtplan - Pin-Up Pinnwand Link - Personenbeschreibung AB - Erklärvideo Personenbeschreibung - Stichwortliste AB <p>Ein weiteres Kapitel wird analog zur Taskcard im Bookcreator angelegt und auf der Taskcard verlinkt.</p> <p>Die folgende Einheit dient dem Kennenlernen der Textsorte „Personenbeschreibung“ anhand einer ersten idealtypischen Beschreibung im neuen Lesetext. Dieses erste Wissen verbalisieren die SuS auf einer kooperativen Pinnwand und vertiefen ihre Erkenntnisse durch ein Erklärvideo über die Merkmale einer gelungenen Personenbeschreibung.</p> <p>Fernunterricht:</p> <p>Die Einheit startet für die SuS mit einem Abgleich der hochgeladenen Musterlösung mit ihren Ergebnissen des AB Wortspeicher. Um zu erfahren, wie der Fall des Detektivs Magnus Morgenstern weiter geht, lesen die SuS das AB Lesetext „Magnus Morgenstern und der Fall mit dem Stadtplan“. Im neuen Text erfahren die Kinder von einer spannenden Zugfahrt, auf der Magnus in Kontakt mit einem der Diebe kommt, der kurzerhand einen jungen Mann bestiehlt. Der Bestohlene gibt Magnus eine prototypische Personenbeschreibung, damit der Detektiv den Gauner schnappen kann. Diese dient den Kindern als Vorbild für eigene Personenbeschreibungen. Als nächsten Arbeitsauftrag kommentieren die SuS auf einer Pin-Up Pinnwand eine gelungene und eine ausbaufähige Personenbeschreibung.</p>	     



	<p>Durch die prototypische Beschreibung aus dem Lesetext haben die SuS bereits eine Vorstellung der Struktur und Ausführlichkeit einer Beschreibung bekommen und verbalisieren Kriterien einer gelungenen Personenbeschreibung bzw. fehlende Aspekte an der Pinnwand. Auf den ersten Erkenntnissen aufbauend wendet sich Magnus Morgenstern persönlich in einem Erklärvideo an die SuS und gibt einen detailreicheren Einblick in die Aspekte einer gelungenen Personenbeschreibung. Hierfür benötigen die SuS das AB Personenbeschreibung, welches sie parallel zum Video ausfüllen und das Wissen sichern. In Vorbereitung auf den nächsten Tag laden die Kinder bereits das AB Stichwortliste herunter.</p> <p>Unterricht im Klassenzimmer:</p> <p>Das AB Wortspeicher wird im Plenum abgeglichen und die SuS ergänzen zentrale, fehlende Begriffe. Die Musterlösung ist somit nicht notwendig. Das Vorbereiten des AB Stichwortliste wird durch die Lehrkraft übernommen. Dieser Arbeitsauftrag für die SuS ist somit ebenfalls nicht notwendig. Das weitere Vorgehen gestaltet sich analog zum Fernunterricht.</p>	  
Schreiben	<p>Vorbereitungen:</p> <p>Die Lehrkraft bereitet für den Fernunterricht ein Videokonferenz vor und verlinkt einen Einladungslink dafür auf der Taskcard.</p> <p>Die Lehrkraft legt eine neue Spalte in der Taskcard an. Hier verlinkt die Lehrkraft ein ZUMPad, den Einladungslink für die Videokonferenz, eine Karte für die Ergebnisse der Konferenz sowie eine Musterlösung des gemeinsam erarbeiteten AB Stichwortliste. Als Abschluss der Spalte stellt Lehrkraft die gemeinsam erarbeitete Personenbeschreibung von Magnus Morgenstern ein. Analog dazu wird ein weiteres Bookcreator-Kapitel gestaltet.</p> <p>Die folgende Einheit dient dem Schreiben einer idealtypischen Personenbeschreibung anhand des Protagonisten Magnus Morgenstern mit Hilfe eines Schreibplans (Stichwortliste). Die Sozialform des Plenums/der Konferenz wurde gewählt, um den Ablauf des Schreibens einer Personenbeschreibung mit allen SuS zu schulen. So wird sichergestellt, dass der Ablauf und die Kriterien von allen SuS richtig verstanden werden. Das produktive Schreiben einer Personenbeschreibung wird durch die vorherige Einheit (Aspekte einer Personenbeschreibung) und das ZUMPad (Abwechslungsreiches Schreiben) vorbereitet und ein erstes Mal, gemeinsam in der Konferenz erprobt. Dies bereitet wiederum das eigene Schreiben am nächsten Tag vor. Für die Korrektur zieht die Lehrkraft das Bewertungsschema aus der Abschluss-Spalte der Taskcard heran, um den SuS Rückmeldung zum Text zu geben.</p> <p>Fernunterricht:</p> <p>Als Start in diese Unterrichtseinheit arbeiten die SuS kooperativ an einem ZUMPad.</p>	    



	<p>Hierbei kann jedes Kind Beiträge vom eigenen Endgerät beisteuern. So entsteht eine Sammlung an Phrasen und Satzanfängen, die für Schreiben einer Personenbeschreibung genutzt werden können. Diese Aufgabe erledigen die SuS bis zu einer festgelegten Uhrzeit, damit die Sammlung direkt in der gemeinsamen Sitzung in der Videokonferenz genutzt werden kann. Die Lehrkraft plant hierbei noch einen Zeitpuffer ein, um die Sammlung am ZUMPad zu sichten. Anschließend findet eine gemeinsame Videokonferenz statt, in der im Plenum ein vorstrukturierter Schreibplan AB Stichwortliste für Magnus Morgenstern gemeinsam angefertigt wird, um dann eine Personenbeschreibung gemeinsam zu erstellen. Am Ende der Videokonferenz teilt die Lehrkraft jedem Kind einen Gauner der Verbrecherbande zu. Diesen Verbrecher beschreibt das Kind in der nächsten Einheit eigenständig nach dem Vorbild der gemeinsamen Personenbeschreibung.</p> <p>Unterricht im Klassenzimmer: Die Plenumsphase wird analog im Klassenzimmer statt in einer Videokonferenz abgehalten. Alle weiteren Arbeitsschritte und Materialien werden beibehalten.</p>	 
Überarbeiten	<p>Vorbereitungen: Die Lehrkraft legt eine neue Spalte in der Taskcard an. In der Spalte hinterlegt die Lehrkraft:</p> <ul style="list-style-type: none"> - den neuen Arbeitsauftrag: <ul style="list-style-type: none"> o Hallo Detektiv, heute darfst du selbst ran! Schreibe eine Personenbeschreibung von deinem Gauner. Meine Assistentinnen haben dir gestern gesagt, für wen du zuständig bist. ACHTUNG: Schicke mir ein Bild von deiner Personenbeschreibung an: XXXX@YYYYY.ZZ - eine Datei mit allen Verbrecherbildern - einen Hinweis auf Hilfsmittel, die für die Personenbeschreibung genutzt werden sollen: <ul style="list-style-type: none"> o Fertige eine Stichwortliste für deine Verbrecher vor dem Schreiben an! o z.B.: - Tricks zur Personenbeschreibung von Magnus Morgenstern (AB Personenbeschreibung) - ZUMPad: Schreibsammlung - Bookcreator oder Personenbeschreibung von Magnus Morgenstern <p>Gleichermaßen wird ein weiteres Kapitel im Bookcreator angelegt.</p> <p>Fernunterricht: Die SuS fertigen eine eigene Personenbeschreibung an. Hierfür haben sie einen Verbrecher der Bande „Schatten der Sieben“ von der Lehrkraft zugeteilt bekommen. Ein Foto der Verbrecher finden die SuS im Bookcreator bzw. der Taskcard. Die SuS verwenden für ihren Gauner ein neues AB Stichwortliste und bedienen sich -wenn nötig-</p>	  



an Hilfsmitteln wie z.B. MindMeister, ZUMPad oder der Musterpersonenbeschreibung von Magnus Morgenstern. Die fertigen Personenbeschreibungen lassen die Kinder der Lehrkraft per E-Mail bis zu einer festgelegten Uhrzeit zukommen. Die Lehrkraft korrigiert die Personenbeschreibungen der SuS bis zur nächsten Einheit. Sollte die Korrektur noch nicht bis zum nächsten Schultag beendet sein, verschiebt sich die nächste Einheit bis zum Ende der Korrektur.

Unterricht im Klassenzimmer:

Das Zusenden der Personenbeschreibungen per E-Mail entfällt. Das weitere Vorgehen gestaltet sich wie in der Beschreibung des Fernunterrichts.

Reflexion

Vorbereitungen:

Die Lehrkraft legt eine neue Spalte in der **Taskcard** an. In der Spalte hinterlegt die Lehrkraft den Bookcreator.

Außerdem wird der neue **Arbeitsauftrag** auf einer eigenen Karte eingefügt:

- Jetzt bist du gefragt. Lies dir die Personenbeschreibungen deiner Mitdetektive durch und präge dir genau ein, wie die Gauner aussehen. Dieses Wissen brauchst du im anschließenden Abschlussquiz.
- Außerdem bewertest du die Personenbeschreibung deiner Mitdetektive. Vergib einen Stern an die Personenbeschreibung, die deiner Meinung nach am besten gelungen ist (Es sollte nicht deine eigene sein!). Den Stern fügst du im grauen Feld neben der Überschrift ein.

Zudem fügt die Lehrkraft die rechtschriftlich korrigierten Texte samt Detektivnamen in jeweils einzelne Karten ein. Die Lehrkraft verlinkt ein Abschlussquiz, welches mit der Plattform **Learningsnacks.de** erstellt wurde. Zuletzt verlinkt die Lehrkraft ein **CryptPad**, auf dem die SuS anonym Feedback zur Sequenz geben.

Die Lehrkraft erstellt das letzte Kapitel des **Bookcreators**. Auch hier fügt die Lehrkraft die rechtschriftlich korrigierten Texte der SuS mit ihrem Decknamen auf jeweils einer Seite ein. Es wird ein Feld eingefügt für die Bewertungen der Mitschüler*innen.

Fernunterricht:

Die letzte Einheit startet damit, dass die SuS die Produkte ihrer Mitschüler*innen lesen. Ihre Aufgabe ist es, sich die Beschreibungen der Gauner gut für das Abschlussquiz von Magnus Morgenstern einzuprägen und derjenigen Beschreibung einen Stern zu verleihen, die am besten gelungen ist. Dies kann auf zwei Arten geschehen:

- Mit der Premiumversion des Bookcreator können verschiedene Benutzer in einem Buch gemeinsam arbeiten. So können die SuS selbst ihre Texte einstellen und die der Mitschüler*innen mit dem Einfügen eines Sterns im festgelegten Feld bewerten.





	<p>- Sollte keine Premiumversion vorhanden sein, wird auf der Taskcard mit Sternen bewertet. Hierbei legt die Lehrkraft für jedes Kind eine eigene Karte in der aktuellen Spalte an, dass durch die Sternefunktion von den SuS bewertet werden kann.</p> <p>Als Abschluss meldet sich Magnus Morgenstern nochmals persönlich in Form eines Chatverlaufs in einem Learningsnacks Quiz. Hierbei werden die SuS um eine Einschätzung über gelungene oder ausbaufähige Personenbeschreibungen gebeten. Der letzte Arbeitsauftrag umfasst schließlich der Lehrkraft ein Feedback in Form eines CryptPads zu geben, das die Anonymität der SuS wahrt und der Lehrkraft ermöglicht, Themen der Personenbeschreibung in Zukunft weiter zu vertiefen oder die Sequenz das nächste Mal anzupassen. An diese Sequenz kann problemlos eine weitere Einheit angehängt werden, in der die SuS ihre Texte überarbeiten oder einen weiteren Gauner beschreiben, um den Aufbau und Stil einer Personenbeschreibung zu vertiefen.</p> <p>Unterricht im Klassenzimmer:</p> <p>Der Ablauf der letzten Einheit gestaltet sich analog zum Fernunterricht. Es besteht jedoch die Möglichkeit an einem Endgerät zu arbeiten, sodass alle SuS ihre Texte selbst in den Bookcreator einfügen und die anderen Schülertexte bewerten. Auch hier kann allerdings problemlos auf die Taskcard-Alternative umgestiegen werden. Außerdem ermöglicht das Plenum im Klassenzimmer das gemeinsame Sprechen über besonders gelungene oder ausbaufähige Schülerprodukte, um so die Kriterien hervorzuheben.</p>	  
Abschluss	<p>Die letzte Spalte in der Taskcard enthält das vollständige Detektivhandbuch, das von den SuS heruntergeladen oder ausgedruckt werden kann. Die Abschluss-E-Mail und Urkunde werden den SuS individuell zugeschickt bzw. ausgeteilt. Der Bewertungsbogen dient der Lehrkraft während der Korrektur am Tag 4 als Bewertungsgrundlage mit möglichen (inhaltlichen) Merkmalen der Schülerprodukte.</p>	



Auf einen Blick

Spalte der Taskcard	Inhalt und Material	Medien / Sozialformen
Einführung	<p>Einführung und persönliche Einladung der Lernenden (M0)</p> <p>Thematische Einstimmung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Magnus Morgensterns Videos • AB Checkliste (M1) und Verteilen der Decknamen • Links oder QR-Codes zu Taskcard und Bookcreator 	<p>Plenum oder EA</p>
Einstieg:	<p>Arbeiten am aktuellen Fall:</p> <ul style="list-style-type: none"> • AB Magnus Morgenstern und der Farbcode der Schatten (M2) <p>-> Informationen herausarbeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gemeinsame Arbeit am Wortspeicher (Mindmeister) -> dann Übertragung auf M3a Wortspeicher 	
Struktur:	<p>Kennenlernen der Textsorte Personenbeschreibung</p> <p>Materialien in jeweils eigenen Karten in der Spalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Musterlösung Wortspeicher (M3b) für Distanzunterricht • Lesetext Magnus Morgenstern und der Fall mit dem Stadtplan (M4) • Pin-Up Pinnwand-Link oder Tafel: Wissen festhalten • Personenbeschreibung (M5) • Erklärvideo Personenbeschreibung (Differenzierung) • Stichwortliste (M6a) 	<p>EA oder PA</p>
Schreiben:	<p>Verfassen einer Stichwortliste (Schreibvorbereitung)</p> <p>Verlinkungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ZUMPad, um kollaborativ zu arbeiten • Einladungslink für die Videokonferenz • eine Karte für die Ergebnisse der Konferenz sowie • Musterlösung: gemeinsame Stichwortliste (M6b) • Gestaltung eines weiteren Bookcreator-Kapitels <p>Differenzierung: Stichwort-AB, ggf. Wortspeicher anbieten</p>	<p>Plenum oder ggf. Videokonferenz</p>
Überarbeiten:	<p>Verfassen einer eigenen Personenbeschreibung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Datei mit allen Verbrecherbildern (Bookcreator) • Hinweis auf Hilfsmittel, die für die Personenbeschreibung genutzt werden sollen (Differenzierung!) • neue Stichwortliste (M6a) ausfüllen 	<p>EA (für intensive Schreibphase)</p>
Reflexion:	<p>Feedback zu den Schülertexten und Quiz</p> <ul style="list-style-type: none"> • SuS geben gegenseitig Feedback (Sternebewertung) • Orthografisch korrigierte Texte gehen an SuS zurück • Abschlussquiz (mit learningsnacks.de erstellt) • Feedback zur Sequenz über CryptPad (digital) oder im Plenum (Präsenzunterricht) 	<p>EA (für Feedback und Quiz)</p>
Abschluss	<ul style="list-style-type: none"> • Detektivhandbuch (herunterladen oder ausdrucken) • Abschluss-E-Mail und Urkunde zuschicken (digital) bzw. austeilen (Präsenzunterricht) • Bewertungsbogen: dient Lehrkraft während der Korrektur am Tag 4 als Bewertungsgrundlage 	<p>Plenum</p>



Das Material

Das gesamte Material kann über die Taskcard oder den Bookcreator abgerufen werden.

<https://www.taskcards.de/#/board/c3a2a322-e39d-455e-9fe5-625426628e35>



Bookcreator (Endfassung):

https://read.bookcreator.com/7rvDvZ5ndTwbGlvXOJkkBvTVnnk9ETDq0AUsoP_H_GaVqMMUJuLX1Q/GwYYvaeEQ16nYOvzyX5_mw



Blick ins Spiel!

Magnus Morgenstern und der Farbcode der Schatten



Es ist der 7. Mai, kurz nach 18 Uhr. In einem stilvollen Weinkeller unter der historischen Altstadt von Trier treffen sieben Herren nacheinander ein.

Der Ort ist bewusst gewählt. Ein privates Abendessen im Keller bietet Ruhe. Der Weinhändler weiß nicht, mit wem er es zu tun hat, denn die Gruppe wählt alle zwei Monate einen neuen Ort für ihr gemeinsames Abendessen. Heute: Trier. Davor: Flensburg, Jena, Ulm, Regensburg.

Was niemand ahnt: Es handelt sich bei diesen Herren um Mitglieder der geheimen Bande „Die Schatten der Sieben“. Ihre Decknamen sind leicht zu merken, denn die Männer sind nach ihren Lieblingsfarben benannt: Herr Blau, Herr Grün, Herr Rot, Herr Schwarz, Herr Gelb und Herr Lila. Die Anwesenden sind geübte Planer und sie folgen einem Prinzip: Nie zweimal am selben Ort. Immer zwei Monate Abstand. Die Gruppe hat sich vor einiger Zeit an einem ganz normalen Samstag vor etwa einem Jahr kennengelernt.

In der kleinen Stadt Wunsiedel im Fichtelgebirge fand ein großes Stadtfest statt – mit einem Flohmarkt, einem Kinderzirkus, Musik und vielen bunten Ständen.

Überall duftete es nach gebrannten Mandeln, Popcorn und Bratwürsten. Menschen lachten, Kinder spielten, Seifenblasen tanzten durch die Luft. Unter den vielen Besucherinnen und Besuchern befanden sich auch sieben Männer, die sich nicht kannten. Zumindest noch nicht! Jeder war aus einem anderen Ort gekommen, manche sogar aus ganz anderen Bundesländern. Was sie gemeinsam hatten: Sie waren auf der Suche nach einer Gelegenheit.



Blick ins Spiel!

Name: _____ Datum: _____

Wortspeicher - passende Wörter für eine Personenbeschreibung

Aufgabe: Fülle den Wortspeicher mit den richtigen Begriffen aus der Mindmap.

Gestalt

Körperstatur: _____

Größe: _____

Hautfarbe: _____

Haare

Haarfarbe: _____

Haarlänge: _____

Haarstruktur: _____

Augen

Augenform: _____

Augenfarbe: _____

Augenbrauen: _____

Brille: _____



Kopf/Gesicht

Kopfform: _____

Ohren: _____

Nase: _____

Zähne: _____

Besondere Kennzeichen:

Zubehör (Tasche, Schlüssel, Koffer): _____

Sonstiges (Tattoo, Piercing,...) _____

Kleidung

Kopf: _____

Oberteil: _____

Tasche: _____

Schuhe: _____

GAMIFICATION IM DEUTSCHUNTERRICHT

**Materialien für den Unterricht in
Primar- und Sekundarstufe**



Laura Kessler, Caroline Maier, Ivan Meyer, Johanna Neidhardt, Katrin Rockermeier

Die Schülerinnen und Schüler (im Folgenden SuS) lernen auf spielerische Weise wesentliche Merkmale und Inhalte verschiedener Märchen kennen. Dabei bearbeiten sie sechs unterschiedliche Stationen mit Rätseln. Mit der Sicherung bleiben die Kenntnisse auf lange Sicht erhalten, denn durch das Merkmalblatt, welches die Kinder nach jeder Station ausfüllen, werden zentrale Inhalte festgehalten, individuell ergänzt und somit nachhaltig verankert.

Märchen unter der Lupe:
Strukturen, Motive, Inhalte



3.-4. Jahrgangsstufe



Plenum, Gruppenarbeit: Stationenlauf



4-6 Unterrichtsstunden à 45min



Kompetenzen: **kognitiv** (Problemlösen, Wissen über typische Textsorten), **affektiv** (Empathie, Freude, Eintauchen in Geschichte), **sozial** (Teamarbeit, Austausch), **Lesekompetenz** (genaues, sinnentnehmendes Lesen), **Sprachkompetenz**, **Sprachreflexion**, **Erzählkompetenz**, **Wortschatzarbeit**



Tablet, Schere, Stift, wasserlöslicher Foliestift



Fachliche Hinweise

Die Entscheidung, das Thema „Märchen“ für unsere Unterrichtskonzeption zu wählen, basiert gleich auf mehreren persönlichen, pädagogischen und kulturhistorischen Überlegungen. Für viele von uns sind Märchen eng mit der eigenen Kindheit verbunden. Sei es durch vorgelesene Gute-Nacht-Geschichten, Fernsehformate wie „SimsalaGrimm“ oder durch weihnachtliche Märchenmärkte. Diese emotionalen und positiven Erinnerungen an Märchenfiguren und -geschichten haben unsere frühe Fantasie und Vorstellungskraft geprägt. Darüber hinaus fördern Märchen die interkulturelle Bildung, indem sie sprachliche und kulturelle Gemeinsamkeiten sowie Unterschiede sichtbar machen.¹ So bieten sie einen wertvollen Anlass, über eigene Erfahrungen mit Sprach und Literatur ins Gespräch zu kommen.² Ein Grund für die Wahl dieses Themas ist die kulturgeschichtliche Bedeutung der Märchen, insbesondere der Grimm'schen Märchen, die als Volksmärchen zu den bekanntesten zählen. Sie spiegeln typische Märchenmerkmale wie eine klare Gut-Böse-Struktur, magische Elemente, Zaubersprüche, symbolische Zahlen und eine orts- und zeitlose Handlung wider. Die Gebrüder Grimm, deren volkstümliche Märchensammlung wir als Grundlage gewählt haben, trugen maßgeblich zur Prägung des modernen Gattungsbegriffs bei. Auch wenn der Glaube an die rein mündliche Überlieferung inzwischen relativiert ist³, wurden Volksmärchen aus gutem Grund zum immateriellen UNESCO-Weltkulturerbe erklärt.

Märchen sind jedoch nicht nur kulturelles Erbe, sondern auch ein bedeutender Bestandteil der

kindlichen Persönlichkeitsentwicklung. Sie greifen fundamentale menschliche Probleme auf und stellen diese in symbolischer, oft überhöhter Form dar. Dabei werden Kinder ermutigt, sich mit Herausforderungen wie Angst, Tod oder Verlust auseinanderzusetzen – jedoch immer in dem Wissen, dass das Gute am Ende siegt. Diese innere Klärung und Verarbeitung von Konflikten verleihen Märchen eine erzieherische und stärkende Funktion. So fördern sie Mut, Problemlösefähigkeiten und einen großen Interpretationsspielraum.

Die Märchenauswahl unserer Unterrichtsplanung erfolgte bewusst im Hinblick auf Bekanntheitsgrad, Vielfalt und Geschlechtergerechtigkeit. Dabei wurden sowohl klassische „Prinzessinnenmärchen“ (*Aschenputtel*, *Schneewittchen*, *Froschkönig*) als auch weitere bekannte Geschichten ohne typische Liebesgeschichte, Prinzessinnen oder Prinzen (*Hänsel und Gretel*, *Rotkäppchen*, *Frau Holle*) ausgewählt, um den unterschiedlichen Interessen und Identifikationsmöglichkeiten innerhalb der heterogenen Lerngruppen auch gendersensibel gerecht zu werden.

Darüber hinaus trägt das Thema auch zur interkulturellen Bildung bei, wie es der Lehrplan Deutsch unter Punkt 5.2 fordert. Durch Märchen werden kulturelle Gemeinsamkeiten und Unterschiede sichtbar gemacht. Kinder mit verschiedenen Hintergründen erkennen, dass sie ähnliche Geschichten und Figuren kennen, was wiederum den sozialen Zusammenhalt stärken kann. Im Märchen werden Werte, wie beispielsweise Hilfsbereitschaft, Mut, Treue und Gerechtigkeit, vermittelt – Werte, die über sprachliche und kulturelle Grenzen hinausgehen.

¹ LehrplanPLUS Grundschule, S. 50.

² vgl. ebd.

³ Neuhaus, Stefan (2017): Märchen (2. Aufl.). Tübingen: utb, S. 4f.



Somit vereint das Thema sowohl die persönliche Begeisterung der Gruppe als auch die fachliche Relevanz für den Unterricht. Es eröffnet vielfältige didaktische Zugänge, unterstützt Sprachförderung, Fantasie, interkulturelles Lernen und die moralische Entwicklung und bleibt dabei gleichzeitig tief in der Lebenswelt der Kinder verankert.

Didaktisch-methodische Hinweise

Benötigtes Vorwissen

Neben grundlegenden Rechtschreibprinzipien und Kenntnissen über Wortarten verfügen die SuS bestenfalls bereits vor dem Spiel über Hintergrundwissen zum Inhalt verschiedener Märchen mit ihren Merkmalen, da sie sonst bei der Bearbeitung einzelner Stationen ausschließlich in den Hilfskarten nachlesen. Darüber hinaus sollten sie mit der Beschreibung bereits vertraut sein.

Aufbau der Unterrichtseinheit

Vor dem eigentlichen Beginn der Unterrichtsstunde bereitet die Lehrkraft die sechs Stationen vor. Alle wichtigen Dokumente, die „Verlorenen Gegenstände“ mit den Holzzahlen und QR-Codes werden an den jeweiligen Stationen bereitgestellt (**M6**, **M8** bis **M25**).

Die Schüler*innen werden darum gebeten, sich im Kinositz einzufinden. Eine Lehrkraft scannt den „Anfang und Ende“ QR-Code (**M1**) und spielt die Einstiegspräsentation mit Tonspur ab. Die SuS werden darüber in Kenntnis gesetzt, dass sie in eine Märchenwelt transportiert wurden, in der ein Bösewicht namens Sascha für Chaos gesorgt hat. Er hat

wichtige Gegenstände aus Märchen entwendet und somit deren jeweils glückliches Ende verhindert. Die Aufgabe der SuS besteht nun darin, verschiedene Aufgaben und Rätsel an Stationen zu lösen, um so die entwendeten Gegenstände wiederzufinden und den Code für das Zahlenschloss einer Schatztruhe (**M6**, **M26**) zu erhalten.

Die entwickelte Unterrichtseinheit ist als Gruppenarbeit konzipiert, um gezielt das kooperative Lernen und den Austausch zwischen Lernenden mit unterschiedlichen Leistungsniveaus innerhalb der Klasse zu fördern. Die Gruppen sollten möglichst heterogen zusammengesetzt sein, sodass die Kinder voneinander profitieren können. Die Anzahl der Gruppen und die entsprechende Anzahl an Arbeitsstationen orientieren sich idealerweise an der Klassengröße und an den inhaltlichen Anforderungen der Aufgaben, welche flexibel angepasst werden können. Empfehlenswert ist jedoch eine Gruppengröße, die die maximale Anzahl von vier Kindern nicht überschreitet. Darüber hinaus ist es ebenfalls möglich, die Stationen in Einzelarbeit durchzuführen. In beiden Fällen ist besonders wichtig, auf DaZ-Kinder zu achten sowie auf Kinder mit einer Leserechtschreibstörung. Für diese sollte differenziert werden, durch den Einsatz von Unterstützungsmaterial oder auch Textoptimierung.

Die SuS werden also zunächst von der Lehrkraft in Kleingruppen eingeteilt, die jeweils aus leistungsstärkeren und -schwächeren Schüler*innen bestehen. Jede Gruppe erhält Klebeband in einer anderen Farbe, auf dem die SuS ihre Gruppennamen vermerken und sich diese auf ihre Kleidung kleben. Anschließend wird jede Gruppe nacheinander zum Lehrerpult gerufen, an dem sich die SuS aus einer



Auswahl von laminierten Figuren und Accessoires (**M2**) ihre eigenen Avatare zusammenstellen können. Zusammen mit dem Gruppennamen dienen die Avatare dazu, die Motivation und das Zugehörigkeitsgefühl zu stärken. Anschließend beginnt die eigentliche Stationsarbeit. Jede Gruppe erhält einen großen Umschlag mit der Gruppenfarbe (**M7**). In diesen Umschlägen befinden sich Laufzettel, welche die Reihenfolge der Stationen für die jeweilige Gruppe festlegen und auf welchem die SuS die Zahl für den Schlosscode vermerken können. Die Klebebänder, auf welche die Schüler*innen ihre selbst ausgedachten Gruppennamen schreiben, entspricht der Gruppenfarbe. Außerdem bekommen die Schüler*innen Sicherungsblätter für die Märchenmerkmale, die sie an den Stationen kennengelernt haben.

Nachdem die Schüler*innen alle Unterlagen bekommen haben, beginnt die Reise in das Märchenchaos. Die Stationen werden in der Reihenfolge durchlaufen, die auf dem Laufzettel der Gruppe vorgegeben sind, damit zu jeder Zeit nur eine Gruppe an einer Station ist. Die Stationen bauen nicht aufeinander auf, weshalb die Reihenfolge, in welcher die Stationen bearbeitet werden, auch willkürlich gewählt werden kann. Jede Station läuft grundsätzlich gleich ab: Die SuS scannen zunächst den QR-Code der Station und lassen sich über Saschas Machenschaften im jeweiligen Märchen in Kenntnis setzen. Anschließend bearbeiten die SuS die Aufgaben der Arbeitsblätter der jeweiligen Station. Sollten hierbei Probleme auftauchen, können die SuS auf die Tippkarten zurückgreifen, die an jeder Station in einem Umschlag mit einer Elfe zu finden sind. Danach werden bestimmte Märchenmerkmale aus den Aufgaben herausgearbeitet und auf dem

Sicherungsblatt notiert. Nach einer Überprüfung der Ergebnisse lässt die Lehrkraft den versteckten Gegenstand wieder auftauchen, die Gruppe darf die Zahl in der entsprechenden Farbe entnehmen und diese auf ihrem Laufzettel vermerken. Ebenso vervollständigen die SuS sukzessive nach jeder Station einen Fortschrittsbalken auf dem Laufzettel, indem sie dessen Balken nach jeder erfolgreich absolvierten Station anmalen. Dies wirkt motivierend, da die SuS ihren Lernfortschritt damit sichtbar machen. Das Anmalen vermittelt ein sichtbares Erfolgserlebnis und fördert zugleich die Motivation, die nächsten Stationen zu bearbeiten.

An der Station „**Froschkönig**“ stellen die SuS ihr inhaltliches Wissen zu verschiedenen Märchen auf die Probe, indem sie bei Quizfragen die richtige Antwort aus vier verschiedenen Antwortmöglichkeiten auswählen. Auf diese Weise wird das Vorwissen der SuS bezüglich verschiedener Märchen aktiviert, deren Inhalte wiederholt und das Wissen gegebenenfalls erweitert. Die SuS begründen ihre Antwort und diskutieren diese in der Gruppe, womit ihre Kommunikations- und Argumentationskompetenzen gefördert werden. Anschließend sehen sich die SuS einige Fragen noch einmal genauer an, arbeiten daraus die Märchenmerkmale „typische Anfänge und Schlüsse“ und „typische Floskeln und Sprüche“ heraus und vermerken diese auf dem Sicherungsblatt. Bei der Station „**Schneewittchen**“ bestimmen die SuS die Wortart mehrerer Wörter und ordnen sie entsprechend in die richtige Spalte (Nomen, Verb oder Adjektiv) einer Tabelle ein. Ist dies erfolgreich durchgeführt, können die SuS feststellen, dass einige Adjektive farblich markiert sind. Nach genauer Analyse kommen die Lernenden zu dem Schluss, dass es sich bei den markierten Adjektivpaaren um



Gegensätze handelt. Hierbei wird auf das Märchenmerkmal „Gegensätze“ geschlossen und dieses auf dem Sicherungsblatt vermerkt.

Die Station **„Rotkäppchen“** bietet den Schüler*innen die Möglichkeit, das Wahrnehmen und Beschreiben von äußerlichen Merkmalen von Personen einzuüben. Zunächst sichten die SuS Abbildungen von Märchenfiguren und lesen sich Beschreibungen dieser Figuren durch. Die Aufgabe besteht darin, die Beschreibungen den dazu passenden Abbildungen zuzuordnen. Ist dies erledigt, verfassen die SuS noch eine eigene Personenbeschreibung zu der Abbildung, bei der die Beschreibung noch fehlt. Anhand der Beschreibungen stellen die Lernenden fest, dass sich die Märchenfiguren in die Kategorien „Gut und Böse“ einordnen lassen, welches ebenfalls einem typischen Märchenmerkmal entspricht.

Ein Kreuzworträtsel bei der Märchenstation **„Hänsel und Gretel“** fördert Konzentration, Aufmerksamkeit sowie gleichermaßen die Rechtschreibung. Die Lösungswörter „Es war einmal“ ergeben gleichzeitig den typischen Anfang eines Märchens und somit das Märchenmerkmal dieser Station.

Anhand der Station **„Frau Holle“** mit dem gleichnamigen Märchen lernen die Schüler*innen, wie ein typisches Märchen aufgebaut ist, indem sie das Märchen, welches in einzelne Schnipsel aufgeteilt und durcheinandergemischt wurde, wieder in die richtige Reihenfolge bringen. Dabei werden ihre Lesekompetenz und das Textverständnis gefördert, insbesondere wird die globale Kohärenz auf prozessoraler Ebene trainiert.

An der Märchenstation **„Aschenputtel“** lernen die SuS das Märchen *Die drei Federn* kennen. Hier geht es vornehmlich um die Rechtschreibkompetenz, denn ins Märchen haben sich Rechtschreibfehler

eingeschlichen. Mithilfe der richtigen Anwendung geeigneter Rechtschreibstrategien (z.B. nach der FRESCH-Methode), die die Schüler*innen erkennen, indem sie die Rechtschreibprinzipien richtig anwenden. Die fehlerhaften Schreibweisen werden markiert. Sind alle Prinzipien richtig angewandt und alle Fehler entdeckt, lässt sich in dem Märchen eine versteckte Zahl finden, die gleichzeitig das Märchenmerkmal „Magische Zahlen“ verkörpert.

Sind alle Stationen bearbeitet und der Schatzcode zunächst richtig berechnet (dabei werden innerhalb jeder Gruppe alle erhaltenen Zahlen zu einer Summe addiert und anschließend die Quersumme gebildet) und dann korrekt eingegeben, öffnet sich die Schatztruhe und der Schatz wird verteilt. Jedes Kind bekommt zusätzlich eine Urkunde (**M27**) mit seinem Namen.

Am Ende der Unterrichtseinheit reflektieren die Kinder mündlich mithilfe des 5-Finger-Feedbacks oder schriftlich mithilfe des Reflexionsbogens (**M28**). Jeder Finger stellt dabei eine genaue Art von Feedback dar. Die Feedbacksätze sind dabei genau auf die Finger zugeschnitten. So steht beispielsweise der kleine Finger für den Reflexionssatz „Das ist (mir) zu kurz gekommen“. Weiterhin verkörpert der Daumen den Satz „Das fand ich super!“ Die Visualisierung hilft jedem Kind dabei, die Sätze gut zu verinnerlichen. Die mündliche Reflexion fördert die Gesprächskompetenz allgemein sowie das Sprechen über Lernen (s. LehrplanPlus), indem sie die mündliche Ausdrucksfähigkeit und das Zuhören (bei den Rückmeldungen der anderen Kinder) gleichermaßen stärkt. Gleichzeitig können mögliche Missverständnisse direkt geklärt werden. Mithilfe des Reflexionsbogens wird dagegen schriftlich reflektiert. Die schriftliche Reflexion fördert die Schreib-



kompetenz und ebenfalls eine tiefergehende, metakognitive Auseinandersetzung mit der Unterrichtssequenz, da die Schüler*innen die Möglichkeit haben, ihre Gedanken zu ordnen und ohne Gruppendruck auszudrücken. Während die schriftliche Reflexion dauerhaft festgehalten ist, ermöglicht die mündliche Reflexion zwar direktes und weniger zeitintensives Feedback, dafür entfällt jedoch die Sicherung.

Lerngruppe und curriculare Einbettung

Das Spiel zielt darauf ab, Märchen als Zugang zur interkulturellen Bildung und zur Persönlichkeitsentwicklung der SuS zu nutzen. Sie dienen dabei nicht nur der Vermittlung kulturellen Guts, sondern regen auch den Austausch über sprachliche und kulturelle Gemeinsamkeiten und Unterschiede durch bekannte Figuren und Geschichten an (vgl. LehrplanPLUS Grundschule, 2014, S. 50). In **Lernbereich 1 (Sprechen und Zuhören)** des Faches Deutsch der dritten und vierten Klasse spielt vor allem das **Verstehende Zuhören (1.1)** eine große Rolle, denn die Schüler*innen „wenden in Zuhör- und Gesprächssituationen ihre Aufmerksamkeit bewusst auf das Gesagte“ (LehrplanPLUS Grundschule, 2014, S.161), bei der Tonaufnahme zu Beginn des Spiels und bei sämtlichen Audios an den Stationen. Darüber hinaus müssen sie achtgeben, was die Lehrkraft von einem Einzelnen abverlangt, sodass die Aufgaben richtig bearbeitet werden können. Außerdem „bekunden [sie] ihr Verstehen, indem sie Gehörtes in eigenen Worten zusammenfassen, Kerngedanken wiedergeben [und] Textinhalte visualisieren“ (LehrplanPLUS Grundschule, 2014, S. 161), wie zum Beispiel bei der Station mit dem Märchen Frau Holle, da sie dort die Abfolge des Märchens

besprechen sollen. Auch die im LehrplanPlus unter **1.2 Zu anderen sprechen** genannten Kompetenzen findet in diesem Spiel Anklang, wenn die Kinder ihre Beiträge sinnvoll, ausdrucksstark und einsichtig einbringen (vgl. ebd., S. 161). Dies zeigt sich unter anderem bei der Personenbeschreibung zum Märchen Rotkäppchen und bei der Fehlersuche bei Aschenputtel, wo sie ihr Vorgehen begründen und erklären. Dabei informieren sie andere über ihr Schaffen oder das Nutzen von Tippkarten, falls dies nötig war. Anhand des ständigen Austauschs der Gruppenmitglieder untereinander wird auch **1.3 Gespräche führen** abgedeckt. So „achten [die Schüler*innen] auf eine wertschätzende Gesprächsatmosphäre, halten sich an gemeinsam erstellte Gesprächsregeln [,] erinnern andere daran und zeigen rücksichtsvolles Gesprächsverhalten“ (ebd., S. 162). Die Spieler*innen sprechen auch über das Lernen, was dem Unterkapitel **1.4** des Lernbereichs entspricht. Sie „beschreiben [...] im Austausch mit anderen einzelne Schritte beim Lernen und Problemlösen“, „führen Lerngespräche [...] über Arbeitsergebnisse, [...] Lösungswege [, ihre] Zusammenarbeit“ und „nutzen Lerngespräche, um Hinweise für ihr eigenes Lernen zu erhalten und weiteres Lernen zu planen [und] wählen Lernmethoden, Material und Hilfen aus, um ihre Ziele zu erreichen.“ (ebd., S. 162). All diese Aspekte geschehen während der Gruppenarbeit beim Bearbeiten der sechs Märchenstationen.

Primär lässt sich das Spiel in **Lernbereich 2 (Lesen – mit Texten und weiteren Medien umgehen)** verorten. Denn die Schüler*innen „unterscheiden Textarten, indem sie „typische Elemente und Funktionen herausarbeiten bei erzählende[n] und poetische[n] Texte[n]“ (ebd., S. 50), wie bei Märchen. Während der Stationenarbeit greifen sie



auf ihre **Lesefertigkeiten (2.2)** und ihre **Lesefähigkeiten (2.3)** zurück, da unterschiedliche Texte, sowohl Märchen als auch Rätsel, zur Informations- und Sinnentnahme gelesen werden, wobei verschiedene Lesestrategien zur Texterschließung genutzt werden. Schließlich wird „ihr Verständnis von literarischen Texten, indem sie Figuren [...] und Handlungen beschreiben [...]“ (LehrplanPLUS Grundschule, 2014, S. 165) aufgezeigt. Dies erfolgt an der Station zu Rotkäppchen bei der Personenbeschreibung, bei Frau Holle zum typischen Aufbau des Märchens und in der Zusatzaufgabe bei Schneewittchen, bei welcher die Lernenden weitere Gegensatzpaare sammeln. Am Beispiel von Frau Holle „veranschaulichen [sie] Abfolgen und Zusammenhänge im Text“ (LehrplanPLUS Grundschule, 2014, S. 165), sodass der für Märchen typische Handlungsverlauf analysiert wird. Der Aufbau von Märchen ist zudem ein Teilbereich des **Lernbereichs 2.4 Texte erschließen**, wenn die Lernenden „die Abfolgen und Zusammenhänge im Text, zum Beispiel [den] Handlungsverlauf in Erzählungen [...]“ (LehrplanPLUS Grundschule, 2014, S. 165), darstellen. Daneben wird der spielerische Umgang mit Sprache durch die formelhafte Sprache, die sich teils wiederholenden Sprüche und Reime sowie die typischen Anfangs- und Schlussfloskeln aufgezeigt.

Ferner integriert das Spiel **Lernbereich 3 (Schreiben)**, der insbesondere im Rahmen von **3.2 Texte planen und schreiben** tangiert wird, wenn die Schüler*innen „eigene, informierende Texte“ verfassen und „eine logische Anordnung der Informationen bei der Beschreibung von Personen“ (LehrplanPLUS Grundschule, 2014, S. 166) vornehmen.

Die sprachanalytischen Inhalte des Lernspiels knüpfen des Weiteren auch an **Lernbereich 4 (Sprachgebrauch und Sprache untersuchen und reflek-**

tieren) an. So findet zum Beispiel **4.3 Sprachliche Strukturen in Wörtern, Sätzen, Texten untersuchen und verwenden** bei der Tabelle zu den Wortarten bei Schneewittchen Anklang. Die Fehlersuche in Märchentexten bei Aschenputtel wiederum bietet den SuS die Möglichkeit, „sprachliche Strukturen in Wörtern [...] [zu] untersuchen und verwenden“ (LehrplanPLUS Grundschule, 2014, S. 168). Denn sie „verwenden Zusammensetzungen als Mittel der Wortbildung [...], beschreiben Gesetzmäßigkeiten, nach denen sich Artikel und Wortart richten“ und „bestimmen die Merkmale von Nomen, Adjektiven, [...] und Verben“ (LehrplanPLUS Grundschule, 2014, S. 168), um die Wörter richtig zuzuordnen oder zu korrigieren. So lässt sich dieser Aspekt auch der Rotkäppchen-Station zuordnen, bei welcher die Lernenden passende Adjektive für ihre eigene Beschreibung einer Märchenfigur suchen und dabei ihr Wissen über Adjektive und ihren Wortschatz anwenden. Gleichzeitig „wählen [sie] beim Schreiben und Sprechen je nach Kontext passende Wörter aus Wortfeldern“ (LehrplanPLUS Grundschule, 2014, S. 168) aus, bei dieser Station entsprechend Adjektive. Da die SuS ihre eigene Personenbeschreibung verfassen, spielt auch **4.4 (Richtig schreiben)** eine Rolle. Ebenso berücksichtigt die Station zu Aschenputtel Rechtschreibkompetenz, weil „gängige Schreibungen“ und das „Rechtschreibbewusstsein“ für die Korrektur der fehlerhaften Schreibungen genutzt wird (vgl. LehrplanPLUS Grundschule, 2014, S. 169). Außerdem ist die Rechtschreibung bei der Station „**Hänsel und Gretel**“ von Bedeutung, da die Spieler*innen ansonsten nicht das richtige Lösungswort erhalten. Der Fragebogen im Single-Choice-Format beim Fröschkönig führt zur Abfrage des vorhandenen Vorwissens und fördert die Abschätzung von Fehlinformationen.



M	Titel, Material und Inhalt	weitere Medien	Sozialform
M1	QR-Code „Anfang und Ende“: Präsentation zur Einführung (Folie 1-3): Fantasiereise in die Märchenwelt	Präsentation über Beamer	
M2	Avatare (laminiert): Verschiedene Figuren (Prinzessin, Prinz, Ritter, Fee, Meerjungfrau, Wolf, Drache, Einhorn) und Accessoires (Zauberstab, Glitzer, Krone, Schutzschild, Hut)	Schere, Klebeband	
M3	Laufzettel (1 pro Gruppe): Jede Gruppe sammelt darauf die Codes der Stationen	Stift	
M4	1 Sicherungsblatt „Märchenmerkmale“ pro SuS: Blatt mit verschiedenen Märchenmerkmalen mit Beispielen Bearbeitung während der Stationen	Stift	
M5	Codes: Übersicht über verschiedene Zahlencodes, die die Lehrkraft an die Gruppen verteilt		
M6	Holzzahlen: Passend zu jeder Gruppenfarbe sind bei jedem Gegenstand die Codezahlen für jede Gruppe „versteckt“	Holzzahlen, Farbe	
M7	1 großer Briefumschlag pro Gruppe: 1 Laufzettel, 1 Sicherungsblatt „Märchenmerkmale“ pro SuS Verteilung zu Beginn der Bearbeitung der Stationen	Große Briefumschläge	
M8	QR-Code „Schneewittchen“: Einführungsgeschichte zur Station „Schneewittchen“	Tablet	
M9	Station „Schneewittchen“ (laminiert): Tabelle (Nomen, Verb, Adjektiv) und die Wortartenschnipsel	Wasserlöslicher Folienstift	
M10	Der Code (Holzzahlen) zur Station „Schneewittchen“ befindet sich in der Apfelbox	Apfelbox, Holzzahlen	
M11	QR-Code „Rotkäppchen“: Einführungsgeschichte zur Station „Rotkäppchen“	Tablet	
M12	Station „Rotkäppchen“ (laminiert): Zuordnung von Figurenbeschreibungen zu Bildern, Verfasserung einer eigenen Figurenbeschreibung (inklusive Lösung und Tipps)	Wasserlöslicher Folienstift, GA	



M13	Der Code (Holzzahlen) zur Station „Rotkäppchen“ befindet sich in einem kleinen Korb.	Kleiner Korb, Holzzahlen	
M14	QR-Code „Hänsel und Gretel“: Einführungsgeschichte zur Station „Hänsel und Gretel“	Tablet	
M15	Station „Hänsel und Gretel“ (laminiert): Bearbeitung des Kreuzworträtsels (inklusive Lösung und Tipps)	Wasserlöslicher Folienstift	
M16	Der Code (Holzzahlen) zur Station „Hänsel und Gretel“ befindet sich an einem großen Schlüssel	Große Schlüssel, Holzzahlen	
M17	QR-Code „Froschkönig“: Einführungsgeschichte zur Station „Rotkäppchen“	Tablet	
M18	Station „Froschkönig“ (laminiert): Lösen der Märchenrätsel (inklusive Lösung und Tipps)	Wasserlöslicher Folienstift	
M19	Der Code (Holzzahlen) zur Station „Froschkönig“ befindet sich in einer goldenen Kugel.	Goldene Kugeln, Holzzahlen	
M20	QR-Code „Frau Holle“: Einführungsgeschichte zur Station „Frau Holle“	Tablet	
M21	Station „Frau Holle“ (laminiert): Sortierung von Textabschnitten eines Märchens in die richtige Reihenfolge (inklusive Lösung und Tipps)		
M22	Der Code (Holzzahlen) zur Station „Frau Holle“ befindet sich in einem Kissen.	Kissen, Holzzahlen	
M23	QR-Code „Aschenputtel“: Einführungsgeschichte zur Station „Aschenputtel“	Tablet	
M24	Station „Aschenputtel“ (laminiert): Erfassung von Rechtschreibfehlern in Märchen (inklusive Lösung und Tipps)	Wasserlöslicher Folienstift	
M25	Der Code (Holzzahlen) zur Station „Aschenputtel“ befindet sich in dem Schmuckschühchen	Schmuckschühchen, Holzzahlen	



M26	Schatztruhe mit Schloss: Gesammelte Codes für das Schloss	kleine Überraschung	
M27	Urkunde (1 pro SuS): Bestätigung der erfolgreichen Teilnahme		
M28	Reflexionsbögen zur Bewertung der Unterrichtseinheit	Stifte	
M1	QR-Code „Anfang und Ende“: Präsentation zum Abschluss (Folie): Fantasiereise aus der Märchenwelt. Lehrkraft spielt Präsentation ab.	Präsentation über Beamer	

Inspiration zur Umsetzung



M10



M13



M25

GAMIFICATION IM DEUTSCHUNTERRICHT

**Materialien für den Unterricht in
Primar- und Sekundarstufe**

The image features an abstract geometric design. At the top, a complex, multi-faceted green shape resembling a crystal or a cluster of triangles is positioned. Below this, a solid green horizontal banner spans the width of the page. At the bottom, there are several large, overlapping triangles in various shades of green, creating a layered, mountain-like effect. The central banner contains the text 'Teil 2: Spiele für die Sekundarstufe' in white, bold, sans-serif font.

Teil 2: Spiele für die Sekundarstufe

Auf den Spuren der Wächter

Start



Anna-Maria Forster, Johannes Grillhiesl, Fiona Kubowitsch, Anton Mayer, Tiziana Müller

Im digitalen Spiel *Auf den Spuren der Wächter* lösen die Schülerinnen und Schüler (im Folgenden: SuS) einen kniffligen Fall und wiederholen auf motivierende Weise zentrale Inhalte des Deutschunterrichts der 8./9. Jahrgangsstufe. Im Rahmen des digitalen Adventure Games bearbeiten sie spielerisch Aufgaben unterschiedlicher Lernbereiche, z.B. zu Textsorten, Stilmitteln, Redewendungen sowie Grammatik und Rechtschreibung. Sie wenden dabei ihr (Vor-)Wissen an, festigen neue Lerninhalte und trainieren wichtige Kompetenzen für die prüfungsrelevante Schreibform „Textgebundener Aufsatz“. In aufeinanderfolgenden Räumen, wie z.B. einer Zeitungsredaktion, einem Labyrinth oder einem Rätselraum, begegnen die Lernenden Tierwächtern, welche als fiktive Gegenspieler auftreten und den Zugang zum nächsten Abschnitt nur gewähren, wenn die SuS die variierenden Aufgaben aus unterschiedlichen Lernbereichen erfolgreich lösen können. Zum Einsatz kommen abwechslungsreiche Aufgabenformate wie Multiple- und Single-Choice-Aufgaben, Drag-and-Drop-Elemente sowie Zuordnungs- und Sortieraufgaben, welche die kognitive Aktivierung der SuS fördern und Ratestrategien gezielt verhindern.

Digitales Adventure Game zum
textgebundenen Aufsatz (TGA)



8.-9. Jahrgangsstufe



2 Unterrichtsstunden à 45min



Tablet, ggf. Schreibutensilien



Partnerarbeit, ggf. Einzelarbeit



Kompetenzen: **kognitive** (Lesekompetenz, Sprachreflexion, Textverstehen & -analyse, Sprachkompetenz inkl. Grammatik), **affektive** (Empathie, Freude), **soziale** (Teamarbeit), **metakognitive** (eigene Fehlerquellen erkennen), grundlegende Kompetenzen des Deutschunterrichts



Fachliche Hinweise

Auf der Suche nach einer motivierenden Unterrichtseinheit zur Wiederholung und Vertiefung zentraler Inhalte des Deutschunterrichts fiel unsere Wahl bewusst auf einen digitalen Escaperoom. Zum einen ermöglicht das spielerische Setting mit seinen unterschiedlichen Räumen, die Inhalte des Deutschunterrichts authentisch in eine Geschichte einzubetten. Im Zuge der Anwendung der Inhalte, die bei korrekter Durchführung als Problemlösung fungieren, wird zugleich deren Sinnhaftigkeit erhöht. Zum anderen soll mit dem Spiel auch der häufig beobachtbaren Motivationslosigkeit bei Wiederholungsphasen entgegengewirkt werden. Denn gerade in der Mittelstufe zeigt sich, dass SuS Inhalte, die bereits im Unterricht behandelt wurden, nur ungern erneut aufgreifen, obwohl dies nicht nur die Prüfungsvorbereitung entscheidend ist, sondern gerade auch für den langfristigen Kompetenzerwerb. Das digitale Lernspiel *Auf den Spuren der Wächter* begegnet diesem Problem mit einem innovativen, spielbasierten Ansatz, der die Lernenden emotional und kognitiv anspricht und damit motivieren soll. Zentrales fachliches Ziel der Einheit ist die intensive Vorbereitung auf den textgebundenen Aufsatz (TGA), eine bedeutende schulische Schreibform, die sowohl in Schulaufgaben der Mittelstufe als auch in der Abschlussprüfung an Realschulen im Fokus steht. Deshalb kann das Spiel ebenfalls in den weiterführenden Jahrgangsstufen (9 und 10) als Wiederholungseinheit genutzt werden. Die Aufsatzform selbst erfordert ein hohes Maß an Textverständnis, Strukturierungskompetenz und sprachlichem Ausdrucksvermögen, was eine brei-

te inhaltliche Vorbereitung unabdingbar macht. Das Spiel rekapituliert in sechs thematisch gegliederten Räumen Teilkompetenzen, die für das Verfassen eines TGA notwendig sind – von der Analyse pragmatischer und literarischer Texte über den gezielten Einsatz sprachlicher Mittel bis hin zur Anwendung grammatikalischer Regeln wie beispielsweise Regeln zur Groß- und Kleinschreibung, zur Interpunktion und zu Wortarten.

Die Inhalte orientieren sich eng am bayerischen LehrplanPLUS für die 8. Jahrgangsstufe im Fach Deutsch¹ und greifen unter anderem folgende Schwerpunkte auf:

- Pragmatische Textsorten (Bericht, Reportage, Interview, Kommentar)
- Erzählverhalten und -perspektiven
- Charakterisierung literarischer Figuren
- Stilmittel (z. B. Metapher, Personifikation, Alliteration)
- Redewendungen und ihre Bedeutung
- Sprache und Sprachgebrauch untersuchen und reflektieren: Wortarten, Groß- und Kleinschreibung, Interpunktion, s-Laute

Das digitale Spiel kann nicht nur unabhängig von der Jahrgangsstufe, sondern auch schulartübergreifend eingesetzt werden. Dabei ist die Einschätzung der Lehrkraft gefragt, ob die SuS über die erforderlichen Kompetenzen verfügen und die Inhalte, die zuvor aufgelistet wurden, bereits im Unterricht behandelt wurden.

Der Mythologie-Bezug bei Stationen mit Figuren wie dem Minotaurus, der Sphinx und weiteren antiken Gestalten eröffnet zusätzlich die Möglichkeit zu

¹ vgl. ISB: Lehrplan Plus. Realschule. Deutsch 8. URL: <https://www.lehrplanplus.bayern.de/fachlehrplan/realschule/8/deutsch> (10.04.2025).



fächerübergreifendem Lernen. Der LehrplanPLUS für die Realschule in Bayern verankert bereits ab der 6. Jahrgangsstufe im Fach Deutsch grundlegende Kenntnisse über mythologische Erzählungen wie etwa Götter- und Helden-sagen der Antike. Diese werden im Spiel auf kreative und motivierende Weise wieder aufgegriffen und mit sprachlichen Lernzielen verbunden. So entsteht ein fächerübergreifender Lernimpuls, der besonders das Verständnis für kulturelle und sprachgeschichtliche Zusammenhänge stärkt – gerade auch mit Blick auf das Fach Geschichte, in dem die Antike zwar ohne expliziten Mythologiebezug behandelt wird, aber zentrale kulturelle Grundlagen vermittelt.

Auch im Fach Kunst ist das Spiel anschlussfähig, etwa bei der Auseinandersetzung mit antiken Bildmotiven und der Visualisierung von Mythen. In ihrer Gesamtheit regen die mythologischen Elemente dazu an, kulturelle Bildung, historisches Wissen und sprachliche Kompetenzen im Sinne eines ganzheitlichen Deutschunterrichts vernetzt zu denken.

Obwohl das Spiel vollständig digitalisiert ist, geht es mit nur wenigen technischen Anforderungen einher: Es kann problemlos auf digitalen Endgeräten wie einem Tablet oder PC gespielt werden – einzige Voraussetzung ist ein Internetzugang. Smartphones sind aufgrund ihrer geringen Bildschirmgröße nicht zu empfehlen. Damit ist das Game besonders flexibel in verschiedenen Schulsettings einsetzbar, auch im Hybrid- oder Distanzunterricht. Eine Pilotstudie mit einer 8. Klasse einer Realschule mit 33 Schülerinnen zeigte, dass sich das Konzept auch bei größeren Lerngruppen bewährt und eine hohe Akzeptanz seitens der Lernenden genießt. Das Feedback der Klasse war durchwegs positiv, das Engagement hoch und der sich entwickelnde Wett-

bewerbscharakter wirkte sich förderlich auf die Lernmotivation aus.

Zur Geschichte des Spiels

Mit dem Spielbeginn werden die SuS Teil der Klasse 8c des Langenscheidt-Internats. Das Internat befindet sich in einer finanziellen Notlage, die zur Folge hat, dass geplante Freizeitaktivitäten, allem voran die bei den SuS beliebte Klassenfahrt, gestrichen werden müssen. Auf der Suche nach einem Schatz, der angeblich im Internat versteckt sein soll und die Lösung sein könnte, begeben sich die SuS in die Bibliothek des Internats. Dort entdecken sie ein geheimnisvolles Regal, durch das sich ihnen ein Zugang zum Keller öffnet. Im Keller begegnen die Spielenden nacheinander verschiedenen Tierwächtern. Diese stellen ihnen jeweils eine Aufgabe und gewähren ihnen erst dann Zutritt zum nächsten Raum, wenn sie diese erfolgreich gelöst haben. Unterstützt werden die Lernenden dabei von Hulda, dem freundlichen Hausgeist des Internats, welcher ihnen wiederholt erscheint, dabei hilfreiche Tipps zur Bearbeitung der Aufgaben gibt und sie motiviert. Nachdem die Spielenden alle Stationen durchlaufen und die gestellten Aufgaben bearbeitet haben, gelingt es ihnen schließlich, den Schatz zu finden. Damit retten sie die finanzielle Situation des Internats und ermöglichen sich selbst die heiß begehrte Abschlussfahrt.

Didaktisch-methodische Hinweise

Benötigtes Vorwissen

Die Unterrichtseinheit setzt grundlegende Kenntnisse in mehreren Lernbereichen des Faches Deutsch voraus. Die SuS sollten bereits mit einigen pragma-



tischen Textsorten (wie z. B. Reportage, Zeitungsbericht) vertraut sein, grundlegende Stilmittel erkennen können und über ein solides Fundament in Rechtschreibung und Grammatik, insbesondere der Syntax, verfügen. Auch Lesestrategien und Textstrukturierungstechniken (inhaltliche Abschnitte finden und Zwischenüberschriften nennen) sollten bereits im Unterricht eingeführt worden sein, um die Aufgabenstellungen, die auf das Textverständnis abzielen, zielführend bearbeiten zu können. Es

warten Multiple-Choice- und Zuordnungsformate auf die Lernenden, sie müssen sich Informationen aus Texten erschließen und mit diesen weiterarbeiten. Darüber hinaus ist die Medienkompetenz der SuS gefragt, da die Bearbeitung des digitalen Games über die Plattform „Genially“ (<https://genially.com/de>) erfolgt und einen versierten Umgang mit Tablets daher unabdingbar macht.

Aufbau der Unterrichtseinheit

Die Unterrichtseinheit umfasst eine Doppelstunde (90 Minuten) und ist in sechs thematisch klar voneinander getrennte Stationen gegliedert. Jede Station entspricht einem „Raum“ im Escape Room und behandelt einen eigenen Schwerpunkt:

1. Raum	Archiv/Bär	pragmatische Textsorten, Groß- und Kleinschreibung, Textaufbau
2. Raum	Galerie/sprechendes Gemälde	Erzählverhalten, Erzählperspektive, Charakterisierung
3. Raum	Labyrinth/Minotaurus	Rhetorische Stilmittel (Metapher, Alliteration, etc.)
4. Raum	Säulenhalle/Sphinx	Redewendungen/ sprachliche Bilder und deren Bedeutungen (mit mythologischem Bezug)
5. Raum	Studierzimmer/Hirsch	Wortarten, Kommasetzung
6. Raum	Krypta/Schlangen	s-Laute: s, ss, ß

Als **Differenzierung** stehen besonders schnellen SuS zusätzliche Aufgaben wie ein innerer Monolog oder ein Tagebucheintrag zur Verfügung. Diese Aufgaben fördern zugleich das literarische Lernen auf produktionsorientierte Weise. Am Ende der Einheit ist eine gemeinsame Reflexionsphase vorgesehen, um metakognitive Prozesse anzustoßen, Lernstrategien zu überdenken und individuelle Lernstände gemeinsam mit den SuS zu reflektieren. Hierdurch erhält die Lehrkraft einen Überblick über den aktuellen Lernstand der Klasse und kann den Bedarf an Wiederholungs- und Vertiefungsphasen besser einschätzen.



Lerngruppe und curriculare Einbettung

Das digitale Spiel ist am besten in Partnerarbeit durchzuführen, kann aber auch einzeln bearbeitet werden. Hierfür müsste jedoch ein Klassensatz an Tablets oder Computern/Laptops vorhanden sein. Größere Gruppen werden nicht empfohlen, da die Gefahr besteht, dass einzelne Lernende passiv bleiben, weil ihnen der Blick in das Endgerät schwerfällt oder sie aufgrund der Gruppengröße nicht ausreichend an der Bearbeitung teilhaben können.

Die Festlegung der Teampartner liegt im Ermessen der Lehrkraft, wobei grundsätzlich mehrere Möglichkeiten denkbar sind: Zum einen Zusammensetzung per Zufallsprinzip mithilfe von klassischem Durchzählen oder Ziehen von Zetteln, die auch in Form kleiner Bildchen der Wächter gestaltet werden können (s. Material). Zum anderen ist auch eine gezielte Gruppeneinteilung durch die Lehrkraft möglich, bei der leistungstärkere mit leistungsschwächeren Schülern zusammenarbeiten. Dies kann nicht nur die Lernatmosphäre verbessern, sondern auch kooperative Lernformen stärken.

Die Aufgabenformate fördern Teamarbeit, kommunikative Kompetenzen und das soziale Miteinander. Es wurde bewusst auf Avatare oder Spielfiguren verzichtet, um Stigmatisierung und Rollenfestlegungen zu vermeiden. Stattdessen agieren die SuS als eigenständige Personen innerhalb des Spiels, sie werden Teil der Spielwelt, indem sie von den Figuren direkt und im Plural angesprochen werden. Das Spiel ist eng an den bayerischen LehrplanPLUS für die 8. Jahrgangsstufe gekoppelt. Die behandelten Inhalte lassen sich folgenden Lernbereichen zuordnen:²

Lernbereich 1: Sprechen und Zuhören „Mit anderen sprechen“: kooperative Problemlöseprozesse, Diskussion im Team

Lernbereich 2: Lesen – mit Texten und Medien umgehen

2.1 Lesetechniken und -strategien anwenden

2.2 Literarische Texte verstehen und nutzen

2.3 Pragmatische Texte verstehen und nutzen

Lernbereich 4: Sprachgebrauch und Sprache untersuchen und reflektieren

4.1 Sprachliche Verständigung untersuchen

4.2 Sprachliche Strukturen untersuchen und reflektieren

4.3 Richtig schreiben

Im ersten Raum (Archiv: Bär) beantworten die SuS verschiedene Multiple-Choice-Fragen, bei denen pragmatische Textsorten (Kommentar, Interview, Reportage) unterschieden werden müssen. Die Lernenden greifen auf ihr Vorwissen über pragmatische Textsorten sowie deren Merkmale zurück und erkennen in den dargestellten Texten die bereits bekannten Merkmale dieser Textsorten. Sie erkennen den Zusammenhang zwischen den Merkmalen und der Textintention und sie reflektieren, wie man verschiedene Textsorten voneinander abgrenzen kann. Dies lässt sich im Lehrplan dem **Lernbereich 2 Lesen – mit Texten und weiteren Medien umgehen** zuordnen und zielt explizit auf die Förderung von **2.3 Pragmatische Texte verstehen und nutzen** ab.

Anschließend müssen die SuS im zweiten Raum (Galerie: sprechendes Gemälde) entscheiden, wann im Satz groß- oder kleingeschrieben wird. Für diese Aufgabe rekurren sie auf ihr Grundwissen

² Vgl. ISB: Lehrplan Plus. Realschule. Deutsch 8. URL: <https://www.lehrplanplus.bayern.de/fachlehrplan/realschule/8/deutsch> (zuletzt aufgerufen am 10.04.2025).



aus vorherigen Jahrgangsstufen. Dies lässt sich im Lehrplan dem **Lernbereich 4 Sprachgebrauch und Sprache untersuchen und reflektieren**, insbesondere dem Unterbereich **4.3 Richtig schreiben** zuordnen.

Beim sich anschließenden Aufgabenformat, bei welchem sie vorgegebene Sinnabschnitte in die richtige Reihenfolge bringen, greifen die Lernenden auf ihr Vorwissen über den typischen Aufbau eines Zeitungsartikels zurück und wenden passende Lesetechniken und -strategien an. Dies lässt sich im Lehrplan dem **Lernbereich 2 Lesen – mit Texten und weiteren Medien umgehen** bzw. dem Unterbereich **2.1 Lesetechniken und -strategien** zuordnen. Der nächste Raum ruft Vorwissen zu den Themen Erzählverhalten, Charakterisierung und Erzählperspektive ab. Dies zielt ebenfalls auf den zweiten Lernbereich ab, in welchem die Lernenden **Literarische Texte verstehen und nutzen (2.2)** sollen.

Der dritte Raum (Labyrinth: Minotaurus) fokussiert **Lernbereich 4: Sprachgebrauch und Sprache untersuchen und reflektieren**. Hier greifen die Schüler*innen auf entsprechendes Vorwissen über Stilmittel zurück, um diese zu identifizieren und korrekt zu benennen (z. B. Metaphern, Alliterationen, Personifikationen). Sie können deren Wirkung in Texten einordnen und operieren mit entsprechenden Fachbegriffen. Die Aufgabe zielt auf Bereich **4.2 Sprachliche Strukturen untersuchen und reflektieren**. Anschließend sollen sie Redewendungen den ihnen entsprechenden Bedeutungen zuordnen. Hierbei reflektieren sie den möglichen Ursprung der Redewendungen, was in Unterbereich **4.1 Sprachliche Verständigung untersuchen und reflektieren** verankert ist.

Bei der vierten Station (Säulenhalle: Sphinx) gilt es, zunächst Wörter der jeweils korrekten Wortart zuzuordnen. Auch dieser Gegner zielt auf **Lernbereich 4: Sprachgebrauch und Sprache untersuchen und reflektieren** ab. Die SuS benötigen sowohl Grundwissen aus vorherigen Jahrgangsstufen über Wortarten im Allgemeinen als auch der Jahrgangsstufe entsprechendes, vertieftes Wissen, wenn es um anspruchsvollere Wortarten geht (wie Adverbiale des Ortes). Sie diskutieren mit ihrem Partner, welche sprachlichen Strukturen vorliegen und welche Wortarten in denen vorhanden sind, was unter **4.2 Sprachliche Strukturen untersuchen und reflektieren** fällt. Anschließend bearbeiten die Spielenden eine Aufgabe, die bei denen ihre Fähigkeiten bei der Kommasetzung gefragt sind und somit. **4.3 Richtig Schreiben** Anwendung findet.

Im Rahmen des letzten Raumes (Krypta: Schlangen) wählen die Spielenden in verschiedenen Aufgaben, welche Grapheme die jeweiligen S-Laute korrekt repräsentieren. Sie überprüfen und trainieren ihre Rechtschreibkompetenz, was ebenfalls auf **4.3 Richtig Schreiben** rekurriert.

Die thematische Vielfalt des Escape Rooms ermöglicht eine mehrdimensionale Kompetenzförderung. Die Lernenden üben nicht nur kognitive Fähigkeiten wie Analyse, Strukturierung und Anwendung, sondern trainieren im gemeinsamen Problemlöseprozess ihre sozialen und kognitiven Kompetenzen. Darüber hinaus verknüpft die Integration mythologischer Inhalte fächerübergreifendes Wissen aus dem Geschichts- und Ethikunterricht mit dem Fach Deutsch.



Auf einen Blick

Folie	Fachlicher Inhalt/ kognitive Kompetenzen	Ablauf	Wächter
F 1 - 12	„Auf den Spuren der Wächter“: Einführung in Programm und Rahmenhandlung	Gemeinsamer Start im Plenum	
F 13 - 26	Pragmatische Textsorten, Groß- und Kleinschreibung, Aufbau eines Texts	Zuordnung der Textbeispiele	
F 27 - 47	Erzählverhalten, Perspektive, Charakterisierung	Bearbeitung der Aufgaben + Merken der Reihenfolge der Gemälde, in denen sich diese befinden	
F 48 - 66	Stilmittel (Metapher, Alliteration, etc.)	Benennung stilistischer Besonderheiten, zeitliche Verzögerung bei falscher Auswahl	
F 67 - 97	Redewendungen/ sprachliche Bilder und deren Bedeutungen (mit mythologischem Bezug)	Zuordnung sprachlicher Bilder/ Redewendungen zu ihren Bedeutungen	
F 98 - 112	Wortarten, Kommasetzung;	Zuordnung von Worten zu ihren Wortarten, Einsetzen von Kommata, Erkennen richtiger Satzkonstruktionen	
F 113 - 123	Wächter: Schlange; Ort: Krypta; Inhalt: s-Laute: s, ss, ß;	Einsetzen der richtigen Grapheme (s, ss, ß) für die s-Laute	
F 124 - 133	Ende und Auflösung der Rahmenhandlung; Entdecken des Schatzes;	Aufgaben für schnelle Schüler (Differenzierung); Reflexion	



Zur Differenzierung

Lernende mit Unterstützungsbedarf können gegebenenfalls auf Hilfekarten zurückgreifen, die automatisch nach einer festgelegten Zeit schrittweise eingeblendet werden:

Die **erste Hilfekarte** wird jeweils nach einer Minute aktiviert und enthält offene Impulse, die dazu anregen, eigene Lösungsstrategien zu entwickeln oder vorhandenes Wissen zu reaktivieren. Nach zwei Minuten folgt eine **zweite Karte** mit den zentralen Regeln oder Definitionen zur Aufgabe. Sollte darüber hinaus weitere Unterstützung notwendig sein, erscheint nach drei Minuten eine **dritte Hilfekarte** mit der vollständigen Lösung. Die Entscheidung, ob und wann diese Hilfen genutzt werden, liegt immer noch bei den Lernenden selbst.

Durch diese Form der Unterstützung können individuelle Fehlerschwerpunkte aufgefangen und punktuelle Wissenslücken gezielt überbrückt

werden. Auch schwächere Lernenden wird das Weiterkommen im Spiel ermöglicht. Zugleich stellt diese dreistufige Differenzierung sicher, alle Zweiertteams das Spiel innerhalb der vorgesehenen 90 Minuten erfolgreich abschließen können.

Für leseschwächere Lernende oder solche mit Deutsch als Zweit- oder Fremdsprache besteht zudem die Möglichkeit, sich die im Spiel angezeigten Texte über das eingeblendete Audiosymbol vorlesen zu lassen. Diese Funktion ist für gezielte Unterstützung vorgesehen und sollte nur dann genutzt werden, wenn ein eigenständiges, sinnentnehmendes Lesen (noch) nicht möglich oder kognitiv zu anspruchsvoll ist. Lesestärkere Schülerinnen und Schüler sind durch den im Spiel integrierten Zeitdruck in der Regel intrinsisch motiviert, die Texte eigenständig zu lesen, um zügig im Spiel voranzukommen.

Das Material

QR-Code zum digitalen Spiel „Auf den Spuren der Wächter“)

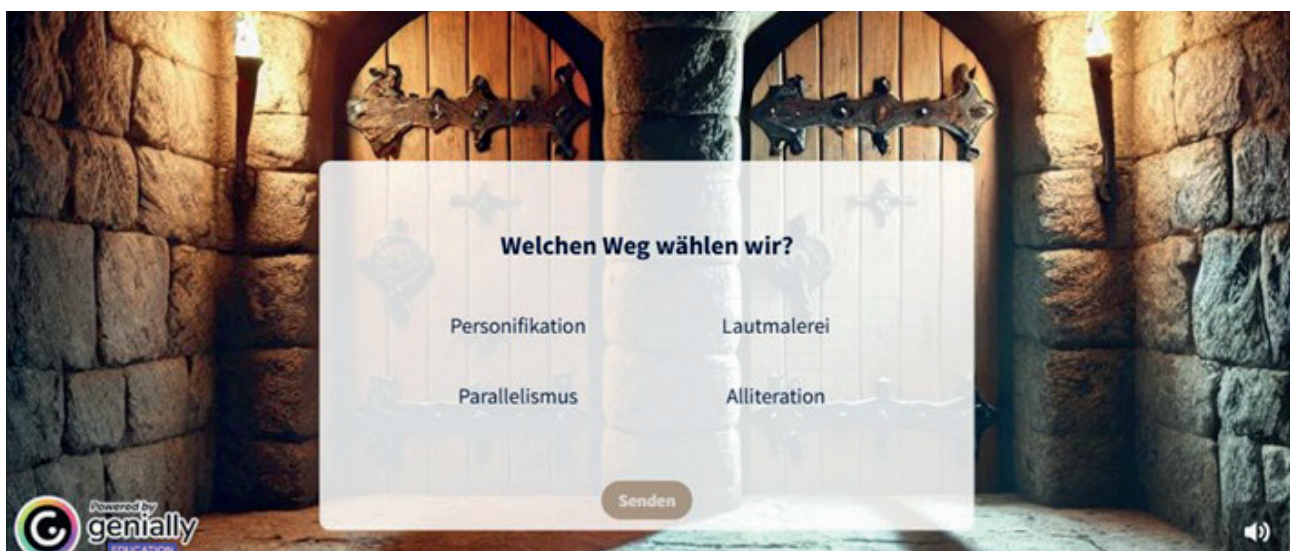
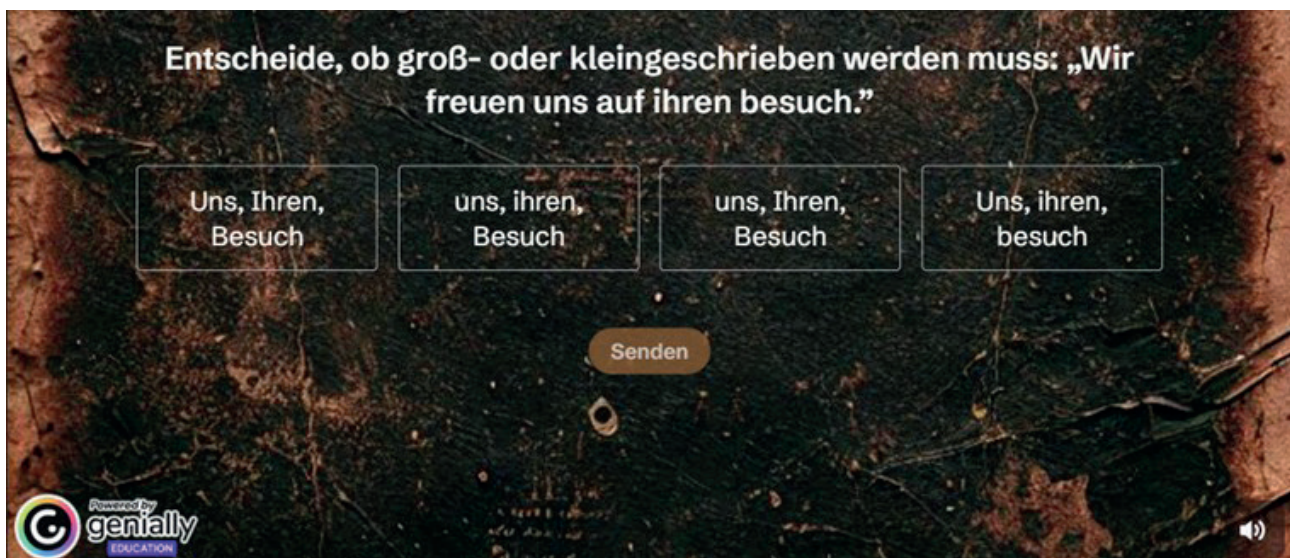


Link zum digitalen Spiel:

<https://view.genially.com/6666d41b0698e200146bd0f1/interactive-content-auf-den-spuren-der-wachter>



Blick ins Spiel!



GAMIFICATION IM DEUTSCHUNTERRICHT

**Materialien für den Unterricht in
Primar- und Sekundarstufe**



Sabina Montgomerie-Musliu

In einem spannenden Agenten-Setting stellen sich die Lernenden einem Auftrag, der offene Fragen und unterschiedliche Probleme mit sich bringt, die sie mithilfe ihres (Grund-)Wissens aus dem Fach Deutsch bewältigen können. Es kommt auf ihre Mitwirkung und ihre Problemlösefähigkeit an, ob Der letzte Fall gelöst werden kann oder nicht. Dabei lernen oder wiederholen sie Inhalte aus verschiedenen Lern- und Kompetenzbereichen. Sie bestimmen Textsorten, können durch ihr Wissen über Wortarten und Satzglieder kleine Rätsel lösen und setzen sich dabei unter anderem auch mit Johann Wolfgang von Goethes Ballade *Erkönig* auseinander.

Auf Spurensuche: Ein Kriminalfall für den Deutschunterricht



7.-8. Jahrgangsstufe



2 Unterrichtsstunden à 45min



Materialien des Spiels analog, Beamer, Tablets oder Smartphones für QR-Codes



Gruppenarbeit



Kompetenzen: **Sprechen** und **Zuhören**, **Lesen**, Mit Texten und weiteren Medien umgehen, Sprache und Sprachgebrauch untersuchen und reflektieren



Fachliche Hinweise

Das Gamebook *Der letzte Fall* wurde für die 7. Jahrgangsstufe konzipiert. Die Schülerinnen und Schüler (SuS) tauchen in einen spannenden Fall ein und helfen der Protagonistin Emily, die auf die Mitwirkung der Klasse angewiesen ist. Spielerisch bearbeiten und lösen die Lernenden unterschiedliche Mini-Rätsel, die sukzessive zur Auflösung des Falles beitragen. Dabei rekurren sie auf ihr (Grund-)Wissen im Fach Deutsch. Den jungen Detektiv*innen steht also ein Abenteuer bevor, das sowohl eine Wiederholung als auch eine Vertiefung zentraler Themenbereiche des Deutschunterrichts mit typischen Spielelementen verknüpft.

Inhaltlich setzen sich die SuS unter anderem mit Textsorten, Aspekten des Sprachwissens (wie Wortarten und Satzglieder), der Rechtschreibung (vor allem Groß- und Kleinschreibung) sowie mit ihrer rezeptiven Kompetenz im Umgang mit literarischen Texten auseinander – exemplarisch anhand der Ballade *Erkönig* (1782) von Johann Wolfgang von Goethe. Völlig unbemerkt lesen die Spielenden dabei eine Vielzahl spannend verpackter Texte, ohne dass sich die Textmenge zu Lasten der Motivation auswirkt. Dies konnte bereits im Rahmen einer Spieledurchführung mit einer Klasse im Eichstättter Raum belegt werden. Darüber hinaus werden den Lernenden auch Audiodateien zur Verfügung gestellt, die ein aufmerksames Wahrnehmen und verstehendes Zuhören erfordern.

Neben Fachkompetenzen werden während der Anwendung des Gamebooks auch personale und soziale Kompetenzen gefördert: Nur durch gelungene Teamarbeit, klare und zielführende Kommunikation, logisches Denken sowie Problemlösekompetenzen und Medienkompetenz gelangen die Ermittlerteams

ans Ziel. Die SuS wenden ihr vorhandenes Wissen praktisch an und setzen eigene Ideen gemeinsam mit ihrer Gruppe um.

Das Gamebook besteht aus insgesamt 21 Umschlägen. Weitere Materialien werden den SuS zu Spielbeginn in einem großen Umschlag überreicht. Innerhalb des ersten Umschlags (**M1**) befinden sich:

- Emilys Bitte,
- der Haftbefehl,
- der Vorfallsbericht,
- Fotos der Verdächtigen, des Kommissars, der ehemaligen Ermittler Eugen und Marianne Müller,
- das Gemälde,
- Aufgabenkarte 1,
- Tippkarte 1,
- jeweils drei Umschläge aller Farben ,
- der Lösungsumschlag,
- die Laufkarte sowie,
- weitere 20 Umschläge, die für den Spielverlauf entscheidend sein können.

Immer drei Umschläge werden hierbei mit einer bestimmten zur Aufgabe passenden Farbe beschriftet (s. Material). Zwei der drei Umschläge bleiben hierbei leer, können jedoch mit ein paar Papierresten aufgefüllt werden, wodurch die Detektiv*innen nicht sofort herausfinden, welcher der richtige ist. Das soll den SuS das Navigieren durch die Aufgaben und Materialien erleichtern. Als Differenzierungsmaterial enthält jeder Umschlag Karten, die mit einem Tipp versehen sind. Diese sind durch eine Glühbirne gekennzeichnet und können problemlos mithilfe eines Klebebandstreifens unkenntlich gemacht werden. Auf diese Weise kommen auch leistungsschwächere Gruppen zur Lösung des Falls.



Wahl des Themas

Das im Agenten-Setting aufgezogene Spiel *Der letzte Fall* wurde bewusst gewählt, um eine spannende Rahmengeschichte zu bieten, die SuS emotional anspricht und dadurch motiviert. Die Vorstellung, in die Rolle von Detektiv*innen zu schlüpfen und einen zuvor ungelösten Fall wieder aufzurollen, weckt die Neugier und steigert das Engagement, sich mit den gestellten Aufgaben bewusst, intensiv und interaktiv auseinanderzusetzen. Verstärkt wird dieser Effekt durch die persönliche Ansprache der Spielenden durch die Protagonistin Emily, die nur wenige Jahre älter ist als die Zielgruppe.

Die Verbindung eines spannenden Kriminalfalls mit Inhalten aus dem Deutschunterricht ermöglicht ein spielerisches Wiederholen des Lernstoffs. Die Kombination analoger und digitaler Elemente schafft eine abwechslungsreiche und motivierende Lernatmosphäre. Durch die Verbindung unterschiedlicher Medien und Aufgabenformate kann das vorliegende Spiel fachlich als hybrides Gamebook bezeichnet werden.

Lerngruppe und curriculare Einbettung

Das Gamebook wurde für den Deutschunterricht einer 7. Klasse der Realschule konzipiert, ist nicht zuletzt aufgrund seiner ansprechenden und spannungserzeugenden Materialien (Akteneinträge, Haftbefehl, Rentenbescheid etc.) auch in höheren Jahrgangsstufen spielbar.

Einem integrativen Deutschunterricht entsprechend, verknüpft das Spiel zahlreiche Kompetenzen unterschiedlicher Lernbereiche miteinander:

Lesen: Mit Texten und weiteren Medien um gehen,
Sprache und Sprachgebrauch untersuchen und reflektieren: Wortarten, Satzglieder, orthografische Kompetenz, v.a. bei Groß- und Kleinschreibung,
Sprechen und Zuhören: Kommunikative Kompetenz im Rahmen der Gruppenarbeit einsetzen und trainieren, aber auch selektive auditive Wahrnehmung beim Abspielen/Abhören der Audiodateien, die im Spielverlauf rezipiert werden,
Medienkompetenz: Die SuS machen sich mit unterschiedlichen Medien vertraut, scannen QR-Codes und aktivieren und fördern dadurch ihre eigene Medienkompetenz.

Didaktisch-methodische Hinweise

Das Gamebook verfolgt ein handlungsorientiertes und anwendungsbezogenes Lernen. Die Lernenden arbeiten kooperativ in kleinen Gruppen und lösen dabei verschiedene Rätsel aus unterschiedlichen Lernbereiche des Faches Deutsch. Die Rätsel erfordern die spielerische Anwendung von Fachwissen, durch das die Geschichte voranschreitet und schließlich die Lösung des Falls ermöglicht.

Dabei sind die SuS untereinander auf die Kooperation in der Gruppe angewiesen und erleben sich im Team als selbstwirksam. Hierfür werden ihnen auch Differenzierungen in Form von Tippkarten zur Verfügung gestellt, die jeder Gruppe Spielerfolge garantieren.

Durch die Vielfalt der Rätsel, verbunden mit einzelnen digitalen Anteilen, werden unterschiedliche Lerntypen und Kompetenzbereiche angesprochen und so ein stärkenorientiertes Arbeiten initiiert, das die Motivation der Lernenden weckt und aufrechterhält.



Die Durchführung ist hierbei auf ca. 90 Minuten angesetzt, kann bei Bedarf und zeitlichen Ressourcen jedoch ausgeweitet werden. Der Zeitfaktor kann sich durchaus positiv auf die Motivation beim Spielen auswirken und den Wettbewerbscharakter verstärken. Für die Lehrkraft ist vorab wichtig, dass die Materialien gut sortiert, im Klassensatz angefertigt und vorbereitet sind. Werden Spielutensilien laminiert, ist ein nachhaltiges Spielerlebnis in mehreren Klassen und aufeinanderfolgenden Schuljahren möglich. Daher empfiehlt die Verfasserin explizit diese Variante der nachhaltigen, mehrjährig einsetzbaren Spielfreude.

Essenziell ist, dass die Klasse QR-Codes scannen kann und Zugang zum Internet erhält. Neben den privaten Smartphones ist ein Gruppensatz an (schuleigenen) Tablets denkbar. Für sämtliche Rätsel sind qualitative Differenzierungen vorhanden. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass auch leistungsschwächere Gruppen innerhalb der vorgegebenen Spielzeit die Lösung des Falles ermitteln können. Darüber hinaus finden die Lernenden bei den differenzierten Materialien keine fertigen Musterlösungen, sondern weiterführende Hinweise und/oder Impulse, die sie dennoch zum eigenständigen Weiterdenken und Kombinieren anregen sollen.

Benötigtes Vorwissen:

Um *Der letzte Fall* erfolgreich spielen zu können, werden grundlegende Kenntnisse über verschiedene Textsorten (vorrangig Zeitungsartikel, Bericht und Gedicht) benötigt. Darüber hinaus wird Sprachwissen aktiviert, angebahnt oder wiederholt, zum Beispiel Kenntnisse über Wortarten (u.a. Adjektive) und ihre syntaktische Funktion (Satzglieder im weitesten

Sinne). Die Lernenden müssen Subjekte, Prädikate sowie Arten von Objekten bestimmen.

Obwohl Goethes Ballade *Erkönig* während des Spielverlaufs in die richtige Reihenfolge gebracht und damit rekonstruiert werden muss, müssen die SuS das Gedicht nicht unbedingt vorher im Unterricht kennengelernt haben. Ausreichend Material zur Differenzierung (hier: u.a. eine Audiodatei) ermöglicht es auch Gruppen, für die es sich um eine neue Textbegegnung handelt, die Aufgaben zu bewältigen.

Aufbau der Unterrichtseinheit

Vor dem Einstieg in das hybride Gamebook steht die Lehrkraft vor einigen Entscheidungen:

Setting: Das Setting sollte authentisch sein und Spannung erzeugen, sodass zu überlegen ist, ob das Klassenzimmer nicht in schummriges Licht getaucht wird und/oder atmosphärische Musik diese Stimmung intensiviert.

Gruppeneinteilung: Überlegen Sie bitte vorab, ob die Gruppen von der Klasse selbst gebildet werden, Sie diese durch Vorgaben oder Vorabteilungen vorstrukturieren oder ob Sie durch Losverfahren das Zufallsprinzip geltend machen möchten.

Strukturierung des Klassenzimmers: Stellen Sie Gruppentische auf, die ausreichend Platz für das Ausbreiten der Materialien bieten. Bei Einzeltischen ist ein Zusammenstellen von vier Tischen empfehlenswert.

Materialvorbereitung: Vor dem Eintreten der Klasse sollten die Umschläge mit Materialien bereits vorsortiert auf den Tischen platziert sein. Die Checkliste am Ende des Dokuments stellt eine Hilfe dar, um zu prüfen, dass alle Umschläge vollständig bestückt sind.



1. Einführung

Ein motivierendes Einstiegsvideo von Emily führt die SuS in den Fall ein. Die Regeln können entweder bereits vor dem Video mittels Beamer an die Tafel projiziert und im Plenum besprochen werden oder im Anschluss an das Video, wobei darauf hingewiesen werden muss, dass dies eventuell zu Lasten der Motivationskurve gehen könnte.

2. Durchführung

Die SuS schauen sich die Materialien aus dem ersten Umschlag (**M1**) genau an. Darin entdecken sie neben anderen wichtigen Dokumenten auch den kurzen Text „Emilys Bitte“. In diesem Text sollen sie Adjektive identifizieren. Aus den markierten Buchstaben dieser Adjektive müssen sie ein Zahlwort bilden, das ihnen den Zugang zum nächsten Umschlag (**M2**) ermöglicht.

Aus den zahlreichen Sachtexten, die **M2** beinhaltet, suchen sie den Zeitungsbericht heraus. Dann lösen sie das Sudoku auf dessen Rückseite. Durch das Addieren der markierten Zahlen erhalten die SuS die nächste Zahl, welche sie zum nächsten Umschlag (**M3**) bringt.

Darauffolgend öffnen die SuS **M3**. Sie finden einen Text vor, in dem zahlreiche Rechtschreibfehler enthalten sind. Die Anzahl der (verbesserten) Rechtschreibfehler im enthaltenen Text führt sie zum nächsten Umschlag (**M4**).

Die SuS öffnen **M4**, sortieren hier die Verse der Ballade *Erlkönig* nach der richtigen Reihenfolge und setzen die fehlenden Buchstaben ein. Die Anzahl der fehlenden Buchstaben bringen sie zum nächsten Umschlag (**M5**).

In **M5** setzen die Lernenden nun die Satzglieder richtig ein. Die Menge der Wörter der Akkusative

bringt sie zum nächsten Umschlag (**M6**). Das Differenzierungsmaterial unterstützt ggf. erneut und ver-rät der Gruppe, welche Satzglieder zu zählen sind.

Umschlag **M6** enthält einen Haftbefehl und einen Rentenbescheid. Zunächst prüfen die Gruppen die beiden Dokumente und die beiden Unterschriften. Obwohl es sich um unterschiedliche Personen handelt, gibt es doch gewisse Ähnlichkeit. Es gilt folglich herauszufinden, dass der Buchstabe „B“ der beiden Unterschriften identisch ist. Bei genauem Hinsehen stellen die SuS fest, dass sich beide Dokumente gut aufeinanderlegen lassen. Auch der beigefügte QR-Code bietet eine weiße Fläche, auf der lediglich ein weiteres „B“ zu finden ist. Legen die SuS nun alle drei „Bs“ übereinander, verbinden sich die Textbausteine auf den Rückseiten der Blätter zu einem einheitlichen Satz, wodurch sie zum nächsten Umschlag (**M7**) gelangen.

Die SuS öffnen **M7** und lösen als Reflexion der vorherigen Aufgaben das Kreuzworträtsel. Mit der richtigen Lösung gelangen sie zum nächsten Umschlag (**M8**).

Die letzte Aufgabe erwartet die Lernenden mit **M8**. Hier erwartet sie ein kryptischer Text ohne jeglichen Sinn, den sie mittels Alphabets dekodieren können. Hierbei ist Geschick und ein koordiniertes Vorgehen gefragt. Die Lernenden müssen intensiv zusammenarbeiten.

Mit dem Öffnen des **Lösungsumschlags** beenden die SuS das Gamebook. Wenn Sie die Klasse mit zeitlichem Druck spielen lassen, kann das jeweilige Team nun die benötigte Zeit stoppen.

Differenzierung: Es ist empfehlenswert, sehr starke Teams als Unterstützung für langsamere und schwächere Gruppen einzusetzen. Die SuS können sich aufteilen und den anderen Teams wertvolle Hilfestellungen geben.



3. Abschluss und Reflexion

Nach der erfolgreichen Lösung oder dem Ablauf der Zeit wird das Gamebook im Plenum besprochen. Die Lehrkraft regt die SuS zur Reflexion darüber an, was ihnen im Team leicht- und

schwergefallen ist, welche Aufgaben ihnen besonders im Gedächtnis geblieben sind und welche Materialien ihnen besser oder schlechter gefielen. Optional kann das erfolgreiche Abschließen des Spiels mit einem kleinen Preis belohnt werden.

Auf einen Blick

M	Titel, Inhalt und Aufgabe(n)	Medien, Sozialformen
M1	Großer Umschlag <i>Inhalt:</i> Emilys Bitte, Haftbefehl, Vorfallsbericht, Verdächtige, Fotos (Kommissar, Eugen und Marianne Müller), Gemälde, Aufgabenkarte 1, Tippkarte 1, jeweils drei Umschläge aller Farben, Lösungsumschlag, Laufkarte <i>Aufgabe:</i> Adjektive finden	
M2	Umschlag 12 <i>Inhalt:</i> Aufgabenkarte 2, Tippkarten 2 und 3, drei Zeitungsartikel mit Sudoku <i>Aufgabe:</i> Zeitungsbericht analysieren	
M3	Umschlag 15 <i>Inhalt:</i> Aufgabenkarte 3, Text zum Verbessern, Tippkarte 4 <i>Aufgabe:</i> Rechtschreibfehler verbessern	
M4	Umschlag 8 <i>Inhalt:</i> Aufgabenkarte 4, Gedicht in Schnipseln, Tippkarten 5 und 6 <i>Aufgabe:</i> Gedicht sortieren	
M5	Umschlag 16 <i>Inhalt:</i> Aufgabenkarte 5, Zwei Aussagen (bei denen die Satzglieder fehlen), Alternative, Tippkarten 7 und 8 <i>Aufgabe:</i> Satzglieder einfügen	
M6	Umschlag 6 <i>Inhalt:</i> Aufgabenkarte 6, Formular für den Renteneintritt <i>Aufgabe:</i> Haftbefehl und Renteneintritt übereinander legen	
M7	Umschlag 100 <i>Inhalt:</i> Aufgabenkarte 7, Kreuzworträtsel, Tippkarte 9 <i>Aufgabe:</i> Kreuzworträtsel	
M8	Umschlag 18 <i>Inhalt:</i> Aufgabenkarte 8, Tippkarte 10 <i>Aufgabe:</i> Decodierung	
M9	Lösung <i>Inhalt:</i> Text mit der Lösung, Text „5 Tage später“, Urkunde	



Spielregeln

Wie man *Der letzte Fall* spielt...

- Aufteilung in 3er/4er Gruppen
- Jede Gruppe erhält einen großen Start-Umschlag
- 20 kleinere Umschläge sind alle nummeriert.
- Die farbliche Kennzeichnung der Nummern zeigt bei den Aufgaben, um welche Umschläge es geht
- Bitte erst öffnen, wenn ihr euch sicher seid!
- Tipps findet ihr immer mit einem zur Aufgabe passenden Symbol markiert
- Alle Lösungen bitte leise in der Gruppe besprechen, damit die anderen Gruppen nicht von eurer Geschwindigkeit profitieren!

Für diesen Escape-Room wird benötigt:

- 1 großer Umschlag (DIN A4) pro Gruppe
- 16 kleine Umschläge (DIN A5) pro Gruppe
- Washi-Tape oder blickdichtes Klebeband
- rotes/grünes Papier (optional)
- Fotopapier (7 Fotos pro Gruppe)
- Büroklammern (4 pro Gruppe)
- optional: Laminiergerät

Vorbereitung

- Ausdrucken der Materialien (Aufgabenkarten ggf. rot, Tipps ggf. grün)
- Tipp-Karten ‚unleserlich‘ machen (mit blickdichtem Klebeband abkleben)
- Fotos auf Fotopapier ausdrucken
- Fotos mit Büroklammern an die Verdächtigen-Karteien hängen
- Umschläge befüllen: jeweils 2 der bunten Umschläge (z.B. grün: 30 und 22; orange: 9 und 17 usw.) sind nur mit Papierschnipseln befüllt
- optional: Laminieren der Aufgaben- und Tippkarten



Inhalte der Umschläge / Checkliste für die Lehrkraft

Umschlag A4:

- Emilys Bitte
- Haftbefehl (Plus Rückseite!)
- Vorfallsbericht
- 4 Verdächtige (Kartei und Foto)
- Foto Kommissar
- Foto Eugen und Marianne Müller
- Gemälde
- Laufkarte
- Aufgabenkarte 1
- Tippkarte 1

Umschlag:

- Umschlag 12, 30, 22 (Grün,)
- Umschlag 15, 9, 17 (Orange)
- Umschlag 5, 8, 7 (Lila)
- Umschlag 13, 14, 16 (Gelb)
- Umschlag 3, 11, 6 (Blau)
- Umschlag 100 (Rot)
- Umschlag 18, 25, 19 (Schwarz)
- Umschlag Lösung

Umschlag 12

- Aufgabenkarte 2
- Tippkarte 2
- Tippkarte 3
- 3 Zeitungsartikel (Sudoku auf der Rückseite)

Umschlag 15

- Aufgabenkarte 3
- Text zum Verbessern
- Tippkarte 4

Umschlag 8

- Aufgabenkarte 4
- Gedicht in Schnipseln
- Tippkarte 5
- Tippkarte 6

Umschlag 16

- Aufgabenkarte 5
- 2 Aussagen, bei denen die Satzglieder fehlen (Alternativ: niedrigeres Niveau bei Angabe der Satzglieder)
- Tippkarte 7
- Tippkarte 8

Umschlag 6

- Aufgabenkarte 6
- Formular für den Renteneintritt (mit bedruckter Rückseite!)

Umschlag 100

- Aufgabenkarte 8
- Kreuzworträtsel
- Tippkarte 9

Umschlag 18

- Aufgabenkarte 9
- Tippkarte 10

Lösung

- Text mit der Lösung
- 5 Tage später
- Urkunde



Blick ins Spiel!

**Tatbestand** (Az.: 500400)

Ereignis: Diebstahl des Gemäldes „Die Morgenröte“

Ort: Auf dem Transportweg zwischen der Verkäuferin, Frau Mila Voigt, zum ansässigen Museum für moderne Kunst

Datum: 15.09.2019

Tatbestand:

Das Gemälde „Die Morgenröte“ wurde am 05.05.2019 zwischen 14:00 Uhr und 15:00 Uhr gestohlen. Zu diesem Zeitpunkt befand sich das Gemälde auf dem Transportweg von der Verkäuferin Mila Voigt zum ansässigen Museum in Musterstadt. Marianne und Eugen Müller wurden als Ermittler mit dem Fall beauftragt.

Stand der Ermittlung:

- Befragung aller Verdächtigen; *Nachtrag:* ohne zielführende Hinweise
- Untersuchung des Transporters sowie der Behausung von Mila Voigt; *Nachtrag:* ohne zielführende Hinweise
- Laboruntersuchungen der Fingerabdrücke; *Nachtrag:* ohne zielführende Hinweise
- Einsicht der Überwachungskameras; *Nachtrag:* ohne zielführende Hinweise

Verdächtige:

- Keller, Günther (*Hausmeister des Museums für Konkrete Kunst*)
- Yilmaz, Emilia (*Museumsdirektorin*)
- Nowak, Finn (*Lieferant des Museums für Konkrete Kunst*)
- Voigt, Mila (*Verkäuferin des gestohlenen Gemäldes*)

Nachtrag: Nach der Frist von 6 Monaten wurde der Fall am 30.11.2019 ungelöst zu den Akten gelegt.



Blick ins Spiel!



Verdächtige*r:

Name:	Keller, Günther
Tätigkeit:	Hausmeister
Motiv	Geldsorgen
Aussage:	Herr Günther Keller sagt aus, dass er zur Tatzeit ein „hitzi- ges“ Gespräch mit einem Besucher des Museums hatte.
Verfahren:	<ul style="list-style-type: none">- Befragung mehrerer Zeugen: Museumsbesucher- Einsicht der Videoaufnahmen
Abschluss:	Sowohl die Zeugenaussagen als auch die Videoauf- nahmen beweisen, dass Herr Keller zur Tatzeit nicht am Tatort gewesen ist. <i>Verdacht konnte nicht bestätigt werden.</i>





Blick ins Spiel!

Aufgabenkarte 2



Sehr gut! Ihr habt den richtigen Umschlag gefunden! Ihr dürft euch nun die erste Zahl eures Lösungswortes aufschreiben. **(2)**

Ihr beschließt, die Verdächtigen einmal zu verhören und sucht jeden einzelnen davon nochmals auf. Emily hat hierfür eine Laufkarte erstellt, um genau zu sehen, wen ihr alles befragen wollt. Hier könnt ihr die bereits befragten Personen ankreuzen. Ihr beginnt bei dem Hausmeister des Museums, Herrn Günther Keller.

Hört euch an, was Herr Keller zu berichten hat:

QR-Code:



[Einen Tipp für die Zeitungsartikel findet ihr bei diesem Symbol 😊]

Löst das Sudoku auf der Rückseite des passenden Zeitungsartikels und findet so den richtigen **Umschlag**, der euch verrät wie es weitergeht.

[Einen Tipp für das Sudoku findet Ihr bei diesem Symbol ☀️]



Blick ins Spiel!

Tippkarte 2



Hilfe ist unterwegs!



Tipp: Merkmale eines Berichts:

- sachlich, kurz und objektiv
- eigene Meinung und unwichtige Detail dürfen nicht enthalten sein
- sämtliche wichtige Fakten sind vollständig und informieren den Leser

Tippkarte 3



Hilfe ist unterwegs!



Tipp 1: Sudoku-Regeln:

- Jede Spalte, jede Zeile und jeder Block müssen alle Zahlen von 1 bis 9 enthalten.
- Keine Spalte, keine Zeile und kein Block dürfen mehr als ein Feld mit derselben Zahl enthalten.

Tipp 2: (Ihr habt das Sudoku bereits gelöst, kommt aber nicht auf die Lösung)

Addiere die markierten Zahlen, um so den richtigen Umschlag zu ermitteln.

Tipp 3:

6	4		2	9	8	5		7
3	5	2	1	7	6	9	8	4
7	9	8		4	5	1	6	2
9	2	3	6	1	4	8	7	
	8	6	5	3	7	4	2	9
5	7	4		8	2	6	1	3
8	3	5	7	6	9	2	4	1
4	1	9	8		3	7	5	6
2		7	4	5	1	3		8

GAMIFICATION IM DEUTSCHUNTERRICHT

**Materialien für den Unterricht in
Primar- und Sekundarstufe**

Lass dich nicht abschreiben!

Melisa Adiyeké

In diesem kreativitätsfördernden Schreibspiel, das als Schreibwettbewerb konzipiert ist, verfassen die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen gemeinsam eine kurze Fantasiegeschichte. Die Besonderheit des Formats liegt darin, dass der Schluss der Geschichte bereits vorgegeben ist und den erzählerischen Zielpunkt bildet. Die Ausgestaltung von Anfang und Hauptteil der kurzen Geschichte liegen somit vollständig in der jeweiligen Verantwortung der Lernenden. Zur Unterstützung nutzen die Gruppen Erzählkarten, die zuvor von SuS aus anderen Gruppen, also von Mitstreitenden, gestaltet wurden. Mithilfe dieser Karten werden Figuren, Orte und Handlungselemente festgelegt, die kreativ in die Erzählung einzubinden sind. Als zusätzliche Herausforderung beeinflusst ein Spielfeld mit Ereignisfeldern den Handlungsverlauf und sorgt so für unvorhergesehene Wendungen. Im Mittelpunkt stehen die Förderung des sprachlichen Ausdrucks, die Kreativität und Imaginationsfähigkeit der Lernenden, ihr kommunikativer Austausch untereinander sowie ihre sich kooperativ entfaltende Erzählkompetenz.

Mit einem Schreibpuzzle das
Format des Schreib-
wettbewerbs neu auflegen



5.-7. Jahrgangsstufe



2 Unterrichtsstunden á 45min



Tablet oder Blockblatt, Schere, Stift,
Würfel, Umschläge, evtl. Spielfiguren



Gruppenarbeit (mindestens 3 Lernende pro Team)



Kompetenzen: **Sprachkompetenzen**, **soziale** Kompetenzen
(Teamfähigkeit, Problemlösungsfähigkeit, Konsensfindung),
Lernbereiche: **Sprechen** und **Zuhören**, **Schreiben**, **Lesen** -
mit Texten und weiteren **Medien umgehen**



Fachliche Hinweise

Das Spiel wurde für die Jahrgangsstufen 5 bis 7 an Realschulen konzipiert und fördert insbesondere das freie, kreative Schreiben im Unterricht. Während der Durchführung in einer 7. Jahrgangsstufe wurde bereits deutlich, dass alle Schüler*innen unabhängig von ihrer Note im Fach Deutsch oder ihren Kompetenzen beim Schreiben durch den Wettbewerb stark motiviert waren.

Der fachliche Fokus des Spiels liegt auf dem Verfassen einer Fantasiegeschichte und deckt somit verschiedene Kompetenzbereiche, wie etwa **Lernbereich 3 Richtig Schreiben** und **Lernbereich 4 Sprachgebrauch und Sprache untersuchen und reflektieren** ab, wenn es um den korrekten Satzbau in Formulierungen geht oder um Textkohärenz und sprachlichen Ausdruck. Darüber hinaus kann sich die Kreativität der Lernenden entfalten. Bei analoger Durchführung auf einem Blockblatt trainieren die Spielenden auch das schnelle Schreiben und ein leserliches Schriftbild, da die Schüler*innen nur eine begrenzte Zeit zum Notieren des Textes haben und ihre jeweils entstandenen Sätze der gemeinsamen Geschichte innerhalb ihrer Gruppe auch von den anderen Mitgliedern rezipiert werden. So tragen alle Spielenden in gleichem Maße zum Ergebnis bei.

Die grundlegenden Kompetenzen der Jahrgangsstufen 5-7, genauer das zielbezogene Verfassen von Texten, der schlüssige Aufbau dieser Texte, sowie das wirkungsvolle Erzählen (vgl. Lehrplan-Plus Realschule 2025¹) werden hierbei gefördert. Dazu halten die Kompetenzbereiche Schreiben sowie Sprechen und Zuhören des Fachprofils Deutsch

in einem integrativen Deutschunterricht Einzug, da die Schüler*innen sich innerhalb der Gruppen miteinander austauschen und somit mit anderen sprechen, aber auch verstehend zuhören müssen. Die analoge Durchführung bietet zudem das Potenzial, die Schreibfertigkeiten der Lernenden zu trainieren. Unabhängig davon, in welcher Form der Schreibwettbewerb durchgeführt wird (analog oder digital), benötigt es die orthographischen sowie grammatikalischen Fähigkeiten der Spielenden, um einen korrekten und verständlichen Text zu generieren.

Wahl des Themas

Der Schluss des Erzähltextes, der bewusst ohne konkrete Vorgaben auskommt, ermöglicht den Spielenden größtmögliche Gestaltungsfreiheit: weder Inhalt noch Textsorte werden weiter eingegrenzt. Dies eröffnet vielfältige Ausdrucksmöglichkeiten, ohne bestimmte Interessen vorzugeben oder auszugrenzen. Die Schüler*innen beeinflussen den Handlungsverlauf der Narration ganz nach ihren eigenen Vorstellungen, berücksichtigen dabei lediglich die Erzählkarten und die Passung zum vorgegebenen Schluss. Durch diese inhaltliche Freiheit ist es ihnen möglich, ihre eigenen Hobbys, Interessen oder auch humorvolle Elemente in den Verlauf der Geschichte einzubringen, was sich positiv zugunsten des Engagements und der Motivation der Lernenden auswirkt.

Das Verfassen einer kurzen Geschichte wurde darüber hinaus bewusst gewählt, um den Schreibprozess durch die spielerische Durchführung mit positiven Emotionen zu verknüpfen und aufzuzeigen, dass kreatives Schreiben auch Freude bereiten und motivierend wirken kann.

¹ vgl. Fachprofil des Faches Deutsch der bayerischen Realschule unter <https://www.lehrplanplus.bayern.de/fachprofil/realschule/deutsch> (zuletzt aufgerufen am 06.06.2025)



Didaktisch-methodische Hinweise

Das Spielkonzept legt das etablierte Format des Schreibwettbewerbs neu auf. Die Aussicht darauf, mit dem eigenen Text zu gewinnen, erhöht die (extrinsische) Motivation, verstärkend können auch kleine Anerkennungen im Klassenrahmen wirken (z.B. eine Urkunde, eine süße Kleinigkeit vor der Pause etc.).

Als Differenzierung entscheiden die SuS selbst, um wie viele Sätze sie die Geschichte pro Runde ergänzen wollen: als Orientierungsrahmen sollen sie zwei bis fünf Sätze pro Runde verfassen. Diese Vorgabe nimmt einerseits gezielt Tempo bei Schnellschreibern und schreibstarken Lernenden heraus, so dass ihre Gedanken die Geschichte nicht dominieren; andererseits nimmt sie auch schwächeren oder weniger kreativen SuS den Druck. Zusätzlich fördert das Schreiben in einer Gruppe einen aktiven Austausch der SuS untereinander, bei dem jedes Gruppenmitglied einen Beitrag zur Geschichte und ihrem Handlungsverlauf liefert.

Der Spielverlauf bzw. der Schreibprozess wird außerdem durch Ereignisfelder beeinflusst, welche auf dem Spielfeld entweder rot oder grün gekennzeichnet sind und jeweils einen Impuls für die Handlung liefern. Landet die Spielfigur auf einem roten Feld, gerät die Handlung ins Wanken und die Geschichte nimmt eine ungünstige Wendung. Bei einem grünen Feld hingegen schlägt sie eine erfreuliche Richtung ein. Den SuS ist es dabei freigestellt zu entscheiden, wie sie dies inhaltlich umsetzen.

Die SuS durchlaufen dem Schreibprozessmodell von Hayes/Flower (1980) gemäß zunächst die Planungsphase, in der sie Ideen für den Schreibprozess generieren. Dabei werden aus der

sogenannten Aufgabenumgebung auch die Materialien, wie die Erzählkarten und der vorgegebene Schluss der Geschichte, strukturiert und daraufhin konkrete Schreibziele gesetzt. In der Formulierungsphase werden die Ideen, aber auch der Input von den Ereignisfeldern, berücksichtigt und versprachlicht (Translationsprozess). Die dritte Phase, die Überarbeitung, kann hierbei auch schon vor dem Niederschreiben, gekoppelt mit dem Formulieren als Prätextrevision, auftreten. Durch die ständig wechselnden Ereignisfelder und den Wechsel zwischen den schreibenden Gruppenmitgliedern verändert sich der bisher geschriebene Text stetig. Das Aufgabenumfeld wird also von Gruppenmitglied neu ausgeformt, so dass die Schüler*innen in ihrem individuellen Schreibprozess auch jedes Mal den bisher geschriebenen Text miteinbeziehen und die verschiedenen Phasen des Schreibprozesses immer wieder rekursiv durchlaufen. Diese verschiedenen Teilprozesse werden durchgehend gesteuert, überwacht und kontrolliert, um den Überblick über die teils gleichzeitig ablaufenden Prozesse zu bewahren.

Die anschließende Vorstellung der fertigen Geschichte vor dem Plenum dient als gemeinsames Erfolgserlebnis der Gruppe, die individuellen Schreibprodukte erfahren Wertschätzung und Anerkennung und können anschließend im Klassenverband besprochen werden.

Benötigtes Vorwissen

Für die Durchführung des Spiels ist kein spezielles Vorwissen erforderlich. Dennoch können vorhergehende Unterrichtseinheiten, in denen kreatives Schreiben geübt wurde, von Vorteil sein, da die Schüler*innen mit diesem Aufgabenformat, seinen



Potenzialen und ggf. auch individuellen Herausforderungen vertraut sind. Ebenso hilfreich sind Unterrichtseinheiten, in denen Konjunktionen und Subjunktionen behandelt wurden, so dass die SuS schon beim Schreiben der Geschichte auf sinnvolle Satzverknüpfungen zurückgreifen können. Auch weitere Unterrichtseinheiten wie etwa das Weiterschreiben von Geschichtsanfängen, Reizwortgeschichten oder das Üben anderer Textformen, erweist sich in diesem Kontext sicher als hilfreich. Für die erfolgreiche Durchführung des Spiels sollte der Klassenverband bereits Erfahrung mit eigenständigen Gruppenarbeiten haben, sodass die Schüler*innen in der Lage sind und sich auch selbst zutrauen, ihre Geschichte ohne zusätzliche Anleitung der Lehrkraft gemeinsam zu verfassen. Bei digitaler Durchführung ist Medienkompetenz essentiell, wenn die Schüler*innen ihre Gedanken gleich mithilfe von Tablets festhalten und in der Lage sein sollen, einen QR-Code zu scannen. Der QR-Code erweist sich für die Lehrkraft als besonders hilfreich, wenn die Geschichten auf einem ZumPad oder EtherPad festgehalten werden sollen, welche speziell für kollaborative Arbeitsformen geeignet sind. Hierfür benötigen die Endgeräte jedoch einen Internetzugang.

Aufbau des Schreibwettbewerbs

Einführung (ca. 8min)

Die Lehrkraft bereitet das Klassenzimmer durch das Zusammenstellen der Tische für eine größere Arbeitsfläche der Gruppen vor und verteilt pro Gruppe folgende Materialien: ein Spielfeld in A3 (**M1**, laminiert), Anweisungen zum Spielfeld (**M3**), einen Würfel und gegebenenfalls eine Spielfigur sowie ein Tablet bei digitaler Durchführung. Bei analoger

Durchführung benötigt jede Gruppe ein (liniertes) Blockblatt.

Die Schüler*innen haben nun im Klassenverband die Wahl zwischen zwei oder mehreren Umschlägen, in denen jeweils ein unterschiedlicher Schluss einer Geschichte enthalten ist (**M2**). Die SuS entscheiden hierbei, welche Schlussvariation (**M2 A-E**) sie in diesem Schreibwettbewerb bearbeiten. Die jeweiligen Geschichten in den Umschlägen werden nicht bekannt gegeben und letztendlich verläuft die Abstimmung „blind“. Zur ästhetischen Unterstützung kann die Lehrkraft die Arbeitsblätter (**M2**) in verschiedene, farbige oder nummerierte Umschläge legen und die Schüler*innen entscheiden sich in der Abstimmung für eine Nummer oder ihre farbliche Präferenz.

Anschließend teilt die Lehrkraft die Klasse in 3er- und/oder 4er-Gruppen ein, die ab diesem Zeitpunkt ein Schreibteam bilden.

Sobald die Schreibteams gebildet sind und sich auch räumlich zusammengefunden haben (eine Umstrukturierung des Klassenzimmers mit Gruppentischen ist hierfür empfehlenswert), liest die Lehrkraft den Schluss der gewählten Geschichte vor. Unterstützend ist eine Präsentation mit akustischer Untermalung vorgesehen, zusätzlich lassen sich auch Bilder zur Veranschaulichung integrieren. Hierbei ist jedoch zu beachten, dass die Bilder den Rahmen der Handlung nicht einengen, Konkretes vorgeben oder die Fantasie der Schüler*innen in einer sonstigen Weise einschränken.

Erarbeitungsphase 1 (ca. 15min)

Die Schreibteams erhalten das Arbeitsblatt (**M2**), auf dem sie gemeinsam die Erzählkarten ausschneiden und ausfüllen. Hierfür müssen sie ihre Ideen bündeln und sich auf eine Idee pro Karte, also Personenkarte, Ortskarte, und Ereigniskarte einigen. Für



jede Erzählkarte finden sich schon Beispielfragen auf dem Arbeitsblatt (**M2**), die den Schüler*innen Orientierung beim Ausfüllen der Karten bieten können. Die Personenkarte benötigt Informationen zum Aussehen, Alter, zu den Hobbys, Interessen, dem Beruf, der Anzahl an Freunden, dem sozialen Status und der finanziellen Lage. Diese Information konkretisieren die literarische Figur, den Protagonisten, der sich entwickelnden Geschichte. Die drei Erzählkartenkategorien sind zusätzlich in verschiedenen Farben unterlegt, um eine Vermischung der Kategorien zu vermeiden.

Nachdem die Erzählkarten vollständig ausgefüllt sind, sammelt die Lehrkraft diese getrennt ein. Hierfür bietet es sich an, zu jeder Erzählkartenkategorie einen farblich passenden Umschlag zu verwenden. Daraufhin wird den Lernenden das Spielprinzip mithilfe einer Präsentation vorgestellt und erklärt. Die Schüler*innen finden die Erklärungen auch auf ihrem Anweisungsblatt (**M3**).

Im Anschluss wird pro Schreibteam aus jedem Erzählkategorien-Umschlag eine Karte nach dem Zufallsprinzip gezogen oder durch die Lehrkraft verteilt. Alternativ denkbar ist auch eine individuelle und damit gesteuerte Verteilung durch die Lehrkraft, die jedoch noch einmal zusätzliche Zeit in Anspruch nimmt. Dabei ist darauf zu achten, dass jede Gruppe eine Karte aus jeweils einer der drei Kategorien zugeteilt bekommt.

Erarbeitungsphase 2 (ca. 30min)

Bei digitaler Durchführung greifen die Schüler*innen auf ein Tablet zurück und scannen einen QR-Code, der zu einer digital angelegten Homepage führt, auf welcher die Schüler*innen schreiben können (bspw. ZUMPad). Bei analoger Durchführung sind ein

Blockblatt und ein oder mehrere Stifte ausreichend. Die Schüler*innen schreiben in dieser Phase ihre Geschichte reihum in der Gruppe mithilfe des Spielfelds, eines Würfels und einer Spielfigur. Sie integrieren dabei auch die Erzählkarten passend im Verlauf der Handlung. Den Würfel benötigen sie, um ihre Spielfigur entsprechend entlang des Spielfelds zu bewegen. Denn das Spielfeld beeinflusst die Handlung der Geschichte durch bestimmte Ereignisfelder: Je nachdem auf welchem Feld die Spielfigur landet, wird die Handlung um eine negative (bei rotem Feld) oder positive Wendung (bei grünem Feld) ergänzt und fortgeführt. Auf einem weißen, leeren Feld ist es den Schüler*innen dagegen freigestellt, wie die Handlung fortgeführt wird. So können hier die Umgebung näher beschrieben oder auch Gedanken und Gefühle der Figur stärker einbezogen werden.

Das Tablet oder Blockblatt wird, nachdem der betreffende Spielende die Geschichte um zwei bis fünf Sätze initiiert (beim ersten Spielzug) oder fortgeführt hat, reihum weitergereicht, so dass weitergeschrieben werden kann.

Überarbeitungsphase (mind. 5min)

In der Überarbeitungsphase haben die Teams die Gelegenheit, ihre Geschichte bezüglich der Konjunktionen, Rechtschreibung und weiterer Kriterien zu überarbeiten, um so zur Optimierung und sprachlichen Glättung der Geschichte ihres Schreibprodukts beizutragen. Dies kann auf unterschiedliche Arten erfolgen, indem man den Gruppen freien Raum lässt und sie durch kommunikative Aushandlungsprozesse zur Überarbeitung des Textes gelangen. Sind deutlich mehr als fünf Minuten für diese Phase vorhanden, könnte die



Überarbeitung auch in Form einer Schreibkonferenz erfolgen, in deren Rahmen jeder Spielende seine Anmerkungen an den Rand schreibt (analog) oder direkt in den Text einfügt (digital). Auch hierfür benötigen die Lernenden Gesprächskompetenz und müssen gegebenenfalls Kompromisse schließen.

Präsentation (ca. 35min)

Jedes Team trägt seine individuelle Geschichte im Plenum vor. Vor dem Vortrag notieren die SuS den jeweiligen Titel ihrer Geschichte an der Tafel, um später den Wiedererkennungswert jedes Teamprodukts während der Abstimmung zu erhöhen. Für den Vortrag selbst kann die Gruppe vorab eine Person bestimmen, die die Geschichte betont vorliest, oder es wird abwechselnd gelesen. Trägt nur eine Person vor, kann der Rest der Gruppe die Vorstellung durch eine Rollenverteilung bei direkter Rede oder durch eine Geräuschkulisse passend zur Situation der Handlung begleiten (z.B. Zischen bei Meeresrauschen, mit den Fingerspitzen auf Tische trommeln, um Regen darzustellen etc.).

Im Anschluss gibt die Klasse jeweils ein kurzes Feedback zur Geschichte, bevor die nächste Gruppe ihre Erzählung in Form dieses Literaturwettbewerbs präsentiert.

Abstimmung und Abschluss (ca. 7min)

Anschließend wird die beste Geschichte im Rahmen eines anonymen Abstimmungsverfahrens gewählt. Die Schüler*innen können einen Zettel mit dem Titel der besten Geschichte einreichen oder eine blinde Abstimmung durchführen, bei der die Schüler*innen mit dem Gesicht nach unten auf der Schulbank liegen und nach Aufruf ihre Hände zum Abstimmen heben. Nachdem die Ge-

winner entschieden wurden, erhalten sie einen Preis, falls die Lehrkraft zuvor einen solchen ausgewählt hat. Je nach Klasse können die Geschichten auch zusätzlich im Klassenzimmer angebracht werden, ggf. auch in Form eines Rankings – dieses jedoch empfiehlt sich ausschließlich für die Siegerkategorien, um schwächeren Gruppen nicht zu demotivieren.

Lerngruppe und curriculare Einbettung

Die Unterrichtseinheit wurde insbesondere für die Jahrgangsstufen 5 bis 7 in Realschulen konzipiert, ist jedoch auch höheren Klassenstufen denkbar und bietet sich durch die freie Gestaltung und dem offenen Themengebiet in jeglichen Abschnitten des Schuljahres an. Denkbar ist auch die Verwendung des Grundgerüsts, wie es hier im Spiel zur Verfügung gestellt wird, und eine Erweiterung der Schlusssätze um Ihre eigenen Ideen als Lehrkraft.

Hierbei werden folgende Kompetenzen des Fachprofils Deutsch beansprucht: Sprechen und Zuhören und Schreiben. Die erstgenannte Kompetenz wird vor allem während des Schreibens als Gruppe benötigt, da die Gruppenmitglieder sich untereinander austauschen. So tauschen sie sich mit anderen Mitgliedern aus und kommunizieren ihre Ideen, Handlungs- oder Überarbeitungsvorschläge. Die verbleibenden Mitglieder hören dabei der sprechenden Person zu und verarbeiten die Informationen, um später ihre eigenen Vorschläge im Gruppengespräch einzubringen. Auch bei der Präsentation ist es wichtig, dass die Klasse dem Vortrag aufmerksam folgt, um im Anschluss passendes Feedback geben zu können.



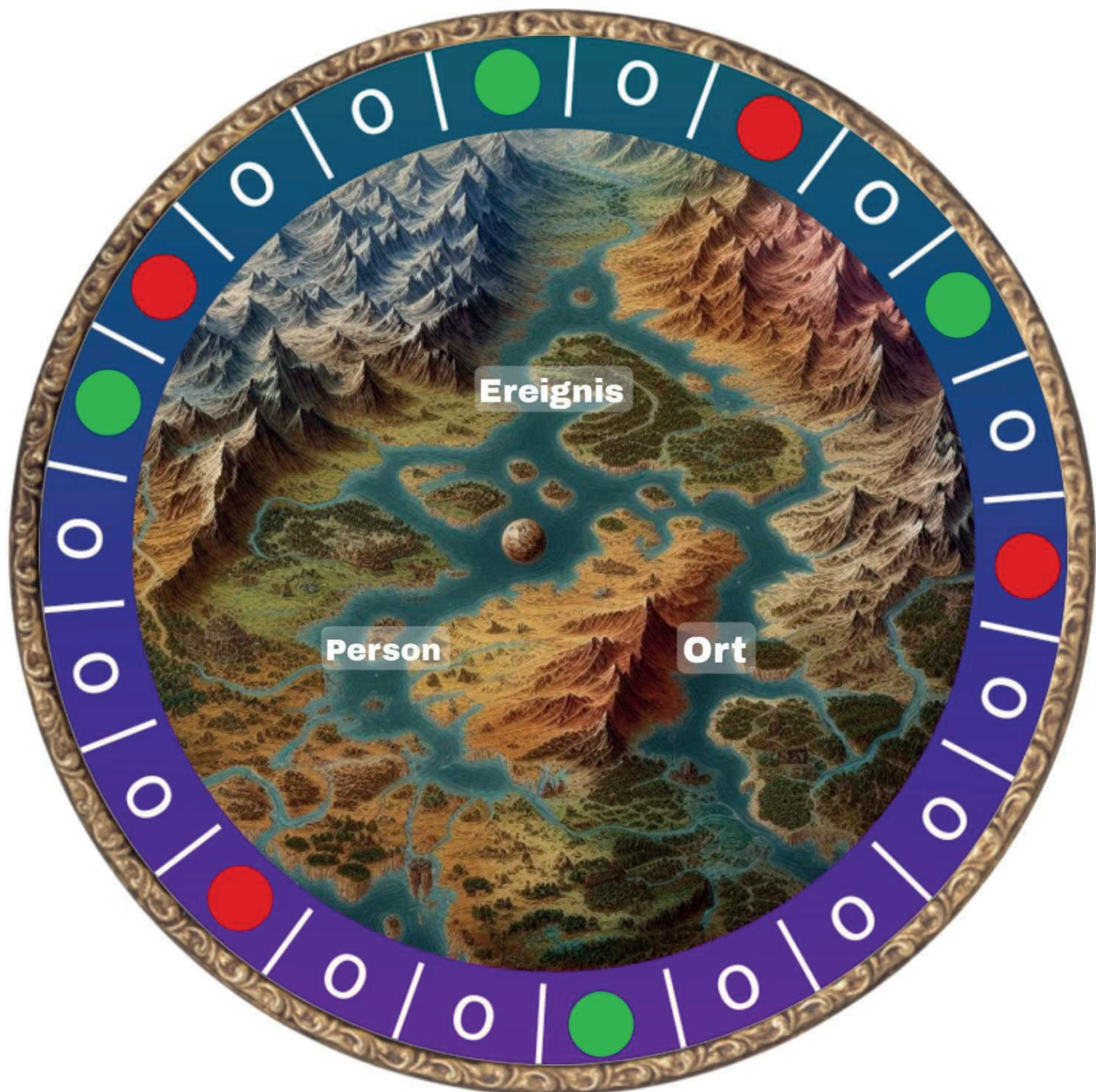
Beim Verfassen der Geschichte ist es ferner von Vorteil, wenn die Gruppenmitglieder ihre Ideen und Vorstellungen flüssig formulieren und in kohärenten Sätzen ausdrücken können. Vor allem in handschriftlicher Durchführung ist das Schreibtempo wichtig, um die Sätze zügig niederzuschreiben und so die anderen Mitglieder nicht zu lange auf

ihre Runde warten zu lassen. Eine gutes, vor allem lesbares Schriftbild ist notwendig, damit die Mitglieder die vorherigen Sätze von anderen Mitgliedern entziffern können und es beim späteren Vortragen keine Schwierigkeiten beim Ablesen der Geschichte gibt.

Auf einen Blick


Phase und Zeit	Inhaltsskizze	Materialien und weitere Medien
Einführung 8 min.	Präsentation im Plenum, Motivationsphase, Hinführung zum Spiel	M1, M3 M2 in Umschlag PowerPoint-Präsentation der Lehrkraft
Erarbeitung 1 15 min.	Auswahl eines Themas/ einer Schlussvariante, Brainstorming, Befüllen der Erzählkarten, Einsammeln der Karten durch die Lehrkraft	M2 Schere, Stifte 3 Umschläge oder Körbe PowerPoint-Präsentation der Lehrkraft
Erarbeitung 2 30 min.	Teams ziehen je eine Karte pro Kategorie, Schreibphase beginnt	M1, M2, M3 Schreibblätter oder Verlinkung für Tablet / QR-Code Spielfigur, Würfel
Überarbeitung 5 min.	Überarbeitungsphase: individuell wählbar oder bei ausreichend Zeit in Form einer Schreibkonferenz bspw.	M1, M2, M3 Schreibblätter oder Verlinkung für Tablet / QR-Code
Präsentation 25 min	Präsentation der Schreibprodukte Wettbewerb	
Abstimmung und Abschluss 7 min.	Entscheidung des Wettbewerbs durch Abstimmung Siegerehrung	

Das Material



Weitere Materialien:

- Tablets und/oder Schreibblöcke
- Würfel pro Gruppen
- 3 Umschläge oder Körbe zum Einsammeln der Ereigniskarten
- Spielfigur pro Gruppe (optional)
- Preis für die Gewinnergruppe





Blick ins Spiel!

Im Reich der Fantasie

1. Der Schluss der Geschichte ist schon geschrieben. Nun seid ihr die Erzähler*innen!

Lest den Text aufmerksam durch und überlegt, wie die Story dorthin gelangt.

Schweigend blickten sie zurück auf den Ort, den sie einst ihre Heimat nannten. Die Landschaft war für sie kaum noch wiederzuerkennen, so sehr hatte sich alles seit heute Morgen verändert. Währenddessen prasselte der Regen unnachgiebig weiter und füllte die vernarbten Flächen langsam zu riesigen Pfützen auf. Das Schlimmste hatten sie vorerst überstanden, auch wenn es seinen Preis gehabt und viel von ihnen abverlangt hatte. Für heute waren sie allerdings zu müde und der Sonnenuntergang hinter der grauen Wolkendecke bestätigte das nur. Die ungewisse Zukunft mit all ihren Überraschungen war ein Problem für morgen.

2. Füllt gemeinsam die bunten Erzählkarten aus. Beschreibt hierfür in Stichpunkten jeweils kurz die Hauptfigur(en) der Geschichte, einen Ort und das Ereignis, welches zum Ende der Erzählung geführt haben könnte.

Die Fragen in den linken Erzählkarten dienen als mögliche Orientierung, eurer Phantasie sind also keine Grenzen gesetzt! Schneidet die eigenen Erzählkarten anschließend aus!

Person	Person
Wie sieht die Person aus? Wie alt ist sie? Was sind ihre Hobbys, Interessen, Beruf? Hat sie viele Freunde, unbeliebt, Alleingänger, verheiratet? Wie ist die finanzielle Lage?	_____ _____ _____ _____ _____
Ort	Ort
Hat der Ort einen Namen, wenn ja welchen? In welcher Umgebung liegt dieser Ort? Gibt es dort viele Menschen, Tiere oder Pflanzen? Wenn ja, welche? Was ist an diesem Ort besonders?	_____ _____ _____ _____ _____
Ereignis	Ereignis
Was ist passiert und hat zu dem Ende beigetragen? Wann und wo hat es sich ereignet?	_____ _____ _____ _____ _____

GAMIFICATION IM DEUTSCHUNTERRICHT

**Materialien für den Unterricht in
Primar- und Sekundarstufe**



Das Vermächtnis

Anna Kretzschmar-Schmid und Alexandra Tretakov

In einem spannenden Kriminalfall lösen die Lernenden in ihrer Gruppe das Rätsel um das verschwundene Testament der Professorin Iris-Diana Rembrandt. Dabei benötigen sie kombinatorisches Geschick, um die zahlreichen Informationen zielführend wie ein Puzzle zusammenzusetzen, müssen die Materialien genau studieren und ihre Lesekompetenz unter Beweis stellen. Durch den Zeitfaktor und ihren Einsatz als Detektiv*innen merken sie kaum, welche Lesemenge sie mit unterschiedlichen Lesetechniken in der vorgegebenen Zeit bewältigen. Können Sie der Kriminalpolizei helfen, den Fall zu lösen und das echte Testament lokalisieren?

Spuren und Texte in einem spannenden Detektivfall lesen



9-10. Jahrgangsstufe



90 Minuten



Schere, ggf. Musterbeutelklammern, Smartphone



Partner- oder Gruppenarbeit



Kompetenzen: **Lesekompetenz** (u.a. variierende Lesetechniken), **Sprachkompetenz**, **soziale Kompetenzen** (z.B. Teamfähigkeit)



Fachliche Hinweise

Nicht erst seit der TAMoLi-Studie (Siebenhüner et al. 2019) ist bekannt, dass die Leseinteressen von Schülerinnen und Schülern (SuS) und die Lektürewahl der Deutschlehrkräfte im Unterricht divergieren. Kriminalgeschichten belegen zufolge bei den Lernenden den zweiten und dritten Platz, wohingegen Lehrkräfte dieses Genre nur an zehnter Stelle nennen (s. ebd.). Durch die hohe literarische Spannung von Krimis ist gerade dieses Genre bestens geeignet, um Lesende an den Text zu binden und insofern eine hohe Leseenergie freizusetzen (vgl. u.a. Hammer-Bernhard 2024; Maurer 2019).

Das vorliegende Spiel Das Vermächtnis zählt zur Kategorie des sogenannten Mitrage-Krimis (solve-it-yourself-mystery) (vgl. Katz 2022), bei denen es nur einen richtigen Lösungsweg gibt, der von den Spielenden anhand des Materials und geschickten kombinatorischen Handlungen selbstständig (re-)konstruiert werden muss. Vorteil für die Lehrkraft ist, dass allen Spielgruppen oder -teams von Anbeginn sämtliche Materialien zur Verfügung gestellt werden, was die Durchführung unkompliziert und übersichtlich macht.

Besonders im Bereich der Leseförderung zeigt das Spiel Potenzial, da die Detektiv*innen mit den primär textuellen Materialien bei diversen Sachtextarten (hier: Testamentsschreiben, Notarrechnung, Zeitungsartikel, Bericht, Reportage, Leserbrief, **M1, M5, M6** etc.) unterschiedliche Lesetechniken trainieren (vgl. Kretzschmar-Schmid 2025). So müssen sie die Materialien bspw. orientierend, kurssorisch und selektiv, nach weiteren Durchgängen auch noch einmal detailliert und zyklisch lesen (für genauere Informationen zu den Lesestilen s. z.B. Leisen

2020). Durch das spielerische Format, den Wettbewerbscharakter der Gruppen oder Teams untereinander sowie durch die Notwendigkeit, eigene detektivische Fähigkeiten einzusetzen, nehmen den Spielenden die zu bewältigende Lesemenge kaum bewusst wahr.

Das Material selbst ist dabei auf Nachhaltigkeit ausgelegt: Sind die Materialien des Falls erst einmal ausgedruckt und ggf. auch laminiert, können sie mehrfach Verwendung finden und von mehreren Klassen gespielt werden. Dadurch, dass die unterschiedlichen Texte, Indizien und Hinweise erst in summa und kombiniert miteinander Sinn ergeben und sich auf diese Weise im Sinne der Hermeneutik immer neue Verknüpfungen und Lesarten ergeben, werden durch vorherige Spielrunden in den Spielmaterialien weder chronologische Eingriffe sichtbar noch clues verraten.

Bei der Spielkonzeption orientierten sich die Autorinnen an den seriellen Hybrid-Rätselgeschichten (und ebenfalls kategorischen Mitrage-Krimis) der Hidden Games.

Didaktisch-methodische Hinweise

Benötigtes Vorwissen

Die Lernenden benötigen bei diesem Fall vor allem Lese- und Sprachkompetenz, logisches Denken und kombinatorisches Geschick.

Die Spielinhalte sind lehrplanübergreifend konzipiert und können flexibel in unterschiedlichen Unterrichtskontexten eingesetzt werden. Denn sie bauen gezielt auf das genaue und detaillierte Lesen der Lernenden bzw. Spielenden, die in der Lage sein sollten, verschiedene Sachtexte wie etwa Zeitungsartikel, polizeiliche Aktenauszüge sowie Notizen



und persönliche Dokumente sorgfältig zu lesen, zentrale Informationen gezielt zu erfassen und diese kontextbezogen miteinander zu verknüpfen. Diese Kompetenzen stellen eine grundlegende Voraussetzung dar, um im Spiel relevante Hinweise zu erkennen, interpretieren und logisch weiterzuverarbeiten. Hilfreich kann dabei grundlegendes morphologisches Wissen sein, das bei der Aufgabe „Wort-Domino“ (**M2**) Anwendung findet. Sprachbewusstheit allein und ein solider Wortschatz sind jedoch ausreichend, um die richtigen Komposita aus den einzelnen Wörtern zu bilden.

Darüber hinaus wird von den Spielenden verlangt, unterschiedliche Lesestrategien zu beherrschen und anzuwenden. Dazu zählen selektives Lesen, bei dem gezielt nach relevanten Informationen gesucht wird, und kursorisches Lesen, bei dem Texte schnell überflogen werden, um einen ersten Überblick zu gewinnen. Da das Spiel auf umfangreichen Textmaterialien basiert, ist es notwendig, dass die Lernenden Informationen aus verschiedenen Quellen effizient erschließen, miteinander vergleichen und kritisch bewerten können. So wird die Fähigkeit zur gezielten Informationsentnahme nicht nur gefördert, sondern auch intensiv gefordert. Zudem werden im Spiel Redewendungen, feststehende Wendungen und idiomatische Ausdrücke thematisiert (**M3**). Eine Sensibilität für sprachliche Bilder und deren Bedeutungsfelder unterstützt die Lernenden dabei, Textaussagen differenziert zu deuten und narrative sowie stilistische Hinweise im Sinne einer detektivischen Spurensuche auszuwerten.

Ein weiteres wichtiges Element ist das kulturelle Vorwissen der SuS. Das Spiel enthält zahlreiche Anspielungen auf bildkünstlerische Werke und kunsthistorische Referenzen. Ein grundlegen-

des Verständnis und eine gewisse Vertrautheit mit bedeutenden Künstlerpersönlichkeiten und deren Hauptwerken wie Rembrandts *Die Nachtwache* oder Vermeers *Das Mädchen mit dem Perlenohrring* erleichtern den Zugang zu den narrativen Ebenen des Spiels (**M6, M9**). Gleichzeitig dienen diese Kenntnisse als Schlüssel zur Entdeckung versteckter Hinweise (Name der Geschwister) und fördern ein vertieftes kulturwissenschaftliches Verständnis. Alternativ können die Lernenden, wenn keinerlei Vertrautheit mit den Kunstwerken vorhanden ist, neues Wissen generieren und z.B. durch den Einsatz digitaler Endgeräte die relevanten Bilder googeln und so die Suchmaschine richtig anwenden lernen (z.B. durch zielgerichtet formulierte Sucheingaben wie „Wie heißt das gemalte Bild, das ein Mädchen mit einem blauen Stirnband zeigt, das einen Ohrring trägt?“).

Für Lehrkräfte bietet sich dadurch eine ideale Gelegenheit, fächerübergreifende Kompetenzen zu stärken und sprachliche, kulturelle sowie methodische Fähigkeiten der Lernenden gezielt zu fördern. Die Spielinhalte laden dazu ein, Lesekompetenzen, Textverständnis und kritisches Denken in einem motivierenden, spielerischen Kontext weiterzuentwickeln. Neben sprachlichen und analytischen Kompetenzen fordert das Spiel auch die kreative Vorstellungskraft der Lernenden heraus. Um die Geschichte rund um das mutmaßlich gefälschte Testament schlüssig zu rekonstruieren, ist es erforderlich, Hypothesen zu entwickeln, Leerstellen sinnvoll zu füllen und narrative Zusammenhänge herzustellen. Die Spielenden müssen dabei nicht nur Fakten kombinieren, sondern auch Interpretationsspielräume erkennen und eigene Deutungen in den Kontext der Spielhandlung einbetten. Diese



kreative Auseinandersetzung fördert sowohl das narrative Denken als auch die Fähigkeit, Perspektiven einzunehmen und plausible Handlungsverläufe zu entwerfen.

Lerngruppe und curriculare Einbettung

Der Mitrade-Krimi ist ab der 9. Jahrgangsstufe konzipiert. Spielbar ist *Das Vermächtnis* grundsätzlich in allen Schularten der Sekundarstufe, auch an den beruflichen Schulen (z.B. Berufsfachschule für Kinderpflege, Fachakademie für Sozialpädagogik oder Berufsschule). Es sei jedoch darauf hingewiesen, dass die Lernenden über ein gewisses Maß an Disziplin und Ausdauer sowie eine recht lang aufrechterhaltende Konzentrationsfähigkeit verfügen sollten. Die Spieldauer beträgt zwischen 60 und 90 Minuten – die Zeit ist abhängig davon, wie stark die jeweils gebildeten Teams sind und ob gute kombinatorische Fähigkeiten vorliegen, wie ausgeprägt die Lesekompetenz der Gruppe ist und auch der Faktor, wie viel Erfahrung bereits mit Spielen solcher Art (Exit-Games, Hidden Games) gesammelt wurde, spielt eine Rolle. Für die nachfolgenden Ausführung sei vorab darüber informiert, dass die Fachlehrpläne der 10. Jahrgangsstufen im Fach Deutsch von Mittelschule, Realschule, Gymnasium und Beruflichen Schulen inhaltlich weitestgehend deckungsgleich sind. Das Spiel zielt insbesondere auf den **Lernbereich 2 ab: Lesen – mit Texten und weiteren Medien umgehen**. SuS müssen beim genauen Inspizieren der Unterlagen insbesondere **2.1 Lesestrategien und -techniken anwenden können**: Hier kommen unter anderem orientierendes, kursorisches, selektives, detailliertes und zyklisches Lesen zum Einsatz (vgl. Leisen 2020). Auch können die Zeitungsartikel

ggf. mit Textmarkern markiert und sämtliche Texte insgesamt bearbeitet werden, wenn gewünscht und erforderlich. (Hinweis: Dies wirkt sich ggf. auf die Wiederverwendbarkeit der Materialien aus!) Viele Texte sind pragmatischer oder expositorischer Art, was ebenfalls Lernbereich **2.3 Pragmatische Texte verstehen und nutzen** Rechnung trägt (vgl. LehrplanPLUS - Realschule - 10 - Deutsch - Fachlehrpläne; s. auch „Erfassen, Verstehen und Zusammenfassen von Texten“ im Lehrplan BFS/KiPfl 2010, S. 17).

Darüber hinaus müssen sie mithilfe eines Smartphones oder (schuleigenen) Tablets zwei QR-Codes scannen, die zu passwortgeschützten Padlets mit für den Spielverlauf essenziellen Hinweisen und Dokumenten führen. Insofern arbeiten die Lernenden gemäß **2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen** eigenverantwortlich mit dem Internet, auch dann, wenn sie Informationen zu den Bildern von Vermeer und Rembrandt recherchieren (vgl. LehrplanPLUS - Gymnasium - 10 - Deutsch - Fachlehrpläne).

Bei der Aufgabe zu „Caesars Wort-Domino“ (**M2**) benötigen die SuS dagegen Sprachbewusstheit und ggf. grundlegendes Wissen der Morphologie, womit **Lernbereich 4: Sprachgebrauch und Sprache untersuchen und reflektieren** tangiert wird. Hier „nutzen [sie] gezielt unterschiedliche Wortbildungsmöglichkeiten bei der Produktion und Analyse von Texten“ (LehrplanPLUS - Mittelschule - 10 - Deutsch - Fachlehrpläne).

Aufbau der Unterrichtseinheit

Vorbereitung:

Je nach Klassengröße empfiehlt es sich, die SuS in Teams zu je drei bis fünf Lernenden einzuteilen. Größere Gruppen werden schnell unübersichtlich,



zudem wird schnell ein gewisses Maß an Verantwortungsdiffusion spürbar. Jede Gruppe erhält einen großen Umschlag, der evtl. sogar mit der Aufschrift FALL: Das Vermächtnis beschriftet und mit dem Bild (**M16**) versehen werden kann. In diesem Umschlag sind sämtliche Materialien mit Ausnahme der Lösung und der Differenzierungen (Tippkarten) enthalten. Jede Lerngruppe erhält zu Spielbeginn also jeweils einen Umschlag, in dem sie alle für das Spiel relevanten Materialien (**M0** bis **M13**) vorfinden.

Darüber hinaus kann eine Hilfetheke installiert werden. Hierbei sind unterschiedliche kreative sprachliche Umsetzungsideen denkbar, wie z.B. ein „Informanten-Treffpunkt“ oder eine Station für „Flüsterbotschaften“. Ziel der Differenzierung ist es, den schwächeren Spielgruppen eine Chance zu geben, jeweils auf die richtige Lösung zu kommen und so (auch zeitlich) nicht auf der Strecke zu bleiben. In letzter Instanz kann die Lehrkraft zum Informanten werden und der Gruppe bei einzelnen Aufgaben die Lösung preisgeben, wenn die Differenzierungen nicht zur selbstständigen Auflösung beigetragen haben.

Durchführung:

Für die Durchführung wird der Lehrkraft die Inszenierung eines Agenten- bzw. Detektivsettings empfohlen. Hierfür sind spannende Hintergrundmusik, der Soundtrack von *Mission Impossible* o.ä. denkbar. Zum Einstieg kann der Raum darüber hinaus auch gerne verdunkelt werden, um eine entsprechend besondere und spannungsgeladene Atmosphäre zu erzeugen. Die Tische sollten bereits vor Unterrichtsbeginn zusammengeschoben werden, sodass die Lernenden gut in ihrer Dreier-/Vierergruppe arbeiten und sich gemeinsam mit den Materialien vertraut machen können.

Sollen etwa der Wettbewerbscharakter und der Zeitdruck verstärkt werden, kann eine Küchen- oder Tafeluhr auf max. 80 oder 90 Minuten eingestellt werden, die den SuS die verbleibende Spielzeit anzeigt.

Auf einen Blick

M	Beschreibung / Material	Ziel und Aufgabe der Lernenden
M0	Fallakte	Einführung der Lernenden in Regeln und Funktionsweise des Spiels
M1	Anschreiben an die Lernenden	Spielsituation herstellen: Mit Thematik vertraut werden, in Story eintauchen, sich offiziell des Falls annehmen (ebenfalls als Audio-Datei über QR-Code verfügbar)
M2	Foto der Pinnwand der Verstorbenen	Wort-Domino: Lernende bilden aus den vorgegebenen Wörtern Komposita, die als Wort-Domino funktionieren (Hinweis-Zettel als Differenzierung)
M2 (L)	Lösung zu M2	Lösung des Wortdominos (Lösung: Aus E wird G)
M3	Seminar-Ordner mit Bildern aus dem Büro der Verstorbenen	SuS finden zu jedem Bild eine passende Redewendung, anschließend überlegen sie, welche Redewendungen in ihrer Kernaussage (Bedeutung) übereinstimmen und wie viele Paare sich bilden lassen:



M3 (L)	Lösung zu M3	Lösung der Redewendung: Fünf Paare können gebildet werden -> Passwort für das Mailpostfach: fuenf (M10)
M4	Verschlüsselter Text	Lernende dekodieren die verschlüsselte Botschaft mithilfe der Caesar-Scheibe (Einstellung: E -> G); diese Einstellung der Caesar-Scheibe ergibt sich aus dem Wortdomino von M2
M4 (L)	Lösung zu M4 Verschlüsselter Text	Lösung der verschlüsselten Botschaft: Brief des Bruders an die Schwester: nur für die Lehrkraft und letzte Differenzierung an der Hilfestation
M5	Rechnung des Notariats	Detailliertes Lesen der Nachricht, sorgfältiges Lesen der IBAN + BIC (Verknüpfung mit Zeitungsartikel zur Oaktown Bankengruppe)
M6	Zeitung <i>Nachrichten von heute</i>	Überfliegendes Lesen der Zeitung (Skimming), Sichtung der unterschiedlichen Inhalte, Kombinieren der Informationsbruchstücke zu den Geschwistern und ggf. zum Aufbewahrungsort des Testaments (Rio de Janeiro)
M7	Gefälschtes Testamentsschreiben	Sorgfältiges Lesen, Abgleichen der Unterschriften
M8	Caesar-Scheibe (Dekodier-Scheibe)	Ausschneiden, zusammenbauen und als Dekodier-Scheibe verwenden; Code muss noch ermittelt werden (s. M2 , M4) -> bitte unbedingt eine Musterbeutelklammer dazulegen!
M9	Foto: berufliches Smartphones der Verstorbenen (Chat mit „Privatdetektiv“)	Kombinatorik: Privatdetektiv versteckt Hinweis in den beiden Bildern -> Bruder der Verstorbenen wechselte seinen Namen; weitere Hinweise dazu in Zeitung (selektives und sorgfältiges Lesen)
M10	Bild des Laptops von Iris-Diana Rembrandt	Passwort anhand des Notizzettels knacken, um an M10 (L) zu gelangen (E-Mail der Geschwister)
M10 (L)	E-Mail-Nachricht der Geschwister	Droh-Mail der beiden Geschwister (=Dorothee Rembrandt und Dieter Vermeer) an ihre Schwester (Prof. Dr. Iris-Diana Rembrandt)
M11	Einträge aus dem Freundschaftsbuch	Detektiv*innen finden heraus, wie die Geschwister von Iris-Diana Rembrandt heißen; weitere Informationen machen erneutes Lesen erforderlich (für PW „Goethe“, s. M13)
M12	Formular: Namensänderung Rembrandt-Vermeer	SuS stellen fest, dass Dieter Rembrandt seit drei Jahren „Dieter Vermeer“ heißt. Diese Information bringen sie in Verbindung mit den Informationen aus dem Zeitungsartikel. Ferner gleichen sie die Unterschriften auf dem Testamentsschreiben und dem Formular ab und stellen fest, dass es sich um dieselbe handelt
M13	Foto: privates Smartphone der Verstorbenen	Zugang durch Passwort geschützt (Hinweis: Lieblingsdichter) -> QR-Code zum Padlet einfügen (PW: Goethe; Information aus M10 und M11) -> WhatsApp-Verlauf mit Maria
M13 (L)	WhatsApp-Chat mit Maria Sanchez	WhatsApp-Chat mit Maria -> SuS erhalten Information, dass irgendeine Übergabe (vermutlich: des Testaments) in Rio de Janeiro stattgefunden hat
M14	Original-Testament	Abschließendes Abgleichen der beiden Testament-Dokumente



M15 (L)	LÖSUNG (nur an Lehrerpult)	Auflösung des Falles zur Selbstkontrolle durch die einzelnen Gruppen; darf erst geöffnet werden, wenn ALLE Aufgaben von M0 vollständig beantwortet werden können. Zur Lösung liegt auch eine Audio-Datei vor (QR-Code auf M15).
M16	Bild von Iris-Diana Rembrandt	Optional zur Beschriftung der Fallakten oder zum Einstieg in den Fall via Powerpoint

Literaturverzeichnis

- Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus (2010): Lehrplan für die Berufsfachschule für Kinderpflege. 1. und 2. Schuljahr. <https://www.isb.bayern.de/schularten/berufliche-schulen/berufsfachschule/lehrplan/> (zuletzt aufgerufen am 01.08.2025).
- Hammer-Bernhard, Eva (2024): Kriminelle Energie im Deutschunterricht – vom Wert der Spannung. Drei Thesen zum Wert von Spannungsliteratur. In: Wiener Digitale Revue. Halbjahresschrift für Germanistik und Gegenwart. Ausgabe Nr. 5 (2024): Criminal Minds. <https://doi.org.10.25365/wdr-05-04-03> (zuletzt aufgerufen am 01.08.2025).
- Katz, Demian (2022): Demian's Gamebook Web Page. gamebooks.org [englischsprachige Bibliografie der populärsten Serien].
- Kretzschmar-Schmid, Anna (2025): Kriminalfälle in Serie: interaktive Gamebooks und Krimispiele. In: kjl&m. Jg. 77. H. 25.1. Brendel-Kepser, Ina (Hrsg.): Fortsetzung folgt ...? Serielles Erzählen in Kinder- und Jugendliteratur und -medien, S. 71-81.
- LehrplanPLUS Mittelschule – Jahrgangsstufe 10 – Fachlehrplan Deutsch. <https://www.lehrplanplus.bayern.de/fachlehrplan/mittelschule/10/deutsch> (zuletzt aufgerufen am 01.08.2025).
- LehrplanPLUS Gymnasium – Jahrgangsstufe 10 – Fachlehrplan Deutsch. <https://www.lehrplanplus.bayern.de/fachlehrplan/gymnasium/10/deutsch> (zuletzt aufgerufen am 01.08.2025).
- LehrplanPLUS Realschule – Jahrgangsstufe 10 – Fachlehrplan Deutsch. <https://www.lehrplanplus.bayern.de/fachlehrplan/realschule/10/deutsch> (zuletzt aufgerufen am 01.08.2025).
- Leisen, Josef (2020): Handbuch Lesen. Sachtexte sprachsensibel bearbeiten, verstehendes Lesen vermitteln. Stuttgart.
- Maurer, Fred (2019): Leseförderung durch Kriminalliteratur. Deutschdidaktische Annäherungen an ein verkanntes und vernachlässigtes Genre. Carlsburg, Gerd-Bodo (Hrsg.). Berlin.
- Siebenhüner, Steffen/ Depner, Simone/ Fassler, Dominik/ Kernen, Nora/ Bertschi-Kaufmann, Andrea/ Böhme, Katrin/ Pieper, Irene: Unterrichtstextauswahl und schülerseitige Leseinteressen in der Sekundarstufe I: Ergebnisse aus der binationalen Studie TAMoLi. In: Didaktik Deutsch, Jg. 24. H. 47, S. 44-64.



Blick ins Spiel!



Notariat Dr. Reichmann & Kollegen | Postfach 80234

Prof. Dr. Iris-Diana Rembrandt
Heideallee 13
80007 Oaktown

14.02.2025

Betreff: Notarielle Testamentsbeglaubigung

Sehr geehrte Frau Prof.in Dr. Rembrandt,
ich bedanke mich für das entgegengebrachte Vertrauen in Ihrer testamentarischen
Angelegenheit. Unsere Vereinbarungen gehen Ihnen in vorliegender Form schriftlich zu:

- Juristisch-notarielle Beratung zur Testamentserstellung
- Erstellung eines notariellen Testaments
- Notarielle Beurkundung des Testaments durch Notar Dr. Reiner Reichmann
- Einlagerung des Testaments im Bankschließfach mit alleinigem Zugriff durch die Klientin sowie Notar Dr. Reiner Reichmann

Anzahl	Leistung	Einzelleistung (nach §§ 1-98 GNotKG)	Gesamt
3	Juristische Beratung (à 30min)	350,00 €	1.050,00 €
1	Erstellung und Beurkundung des Testament	3.684,00 €	3.684,00 €
1	Einlagerung im Bankschließfach	75,00 € p.a.	75,00 €
Gesamt			4.809,00 €

Ich bitte Sie um Überweisung binnen 14 Tagen unter Angabe der Rechnungsnummer auf das unten angegebene Konto. Für eine fristgerechte Überweisung und die gelungene Zusammenarbeit bedanke ich mich herzlich.

Mit freundlichen Grüßen

R. Reichmann

Dr. Reiner Reichmann, Notar



NOTARIAT Dr. Reichmann & Kollegen · Justizweg 3 · 80007 Oaktown · Oaktown Bankengruppe

IBAN: DE06 7002 0280 0711 0587 22 · BIC: DEOAKTOWXXX

Geschäftsführer: Dr. Reiner Reichmann · Dr. Wolfgang Neustädter · Dr. Isabella Hartmann · USt. ID-Nr. DE267752136

Blick ins Spiel!

[illegible]



Blick ins Spiel!

Letzter Wille

Ich, Iris-Diana Rembrandt, geboren am 20.04.1970, wohnhaft in Oaktown, erkläre hiermit meinen letzten Willen.

Nach reiflicher Überlegung und im Bewusstsein der familiären Bande, die mich trotz allem mit meinen Geschwistern verbinden, bestimme ich, dass mein gesamtes Vermögen nach meinem Tod an meine leibliche Schwester und meinen leiblichen Bruder übergehen soll.

Es ist mein ausdrücklicher Wunsch, dass mein Erbe unter den beiden zu gleichen Teilen aufgeteilt wird. Ich verzichte bewusst auf die Einbindung gemeinnütziger Organisationen oder anderer Dritter, da ich der Überzeugung bin, dass meine Geschwister am besten in der Lage sind, mit meinem Vermögen verantwortungsvoll umzugehen und damit auch in meinem Sinne zu handeln.

Etwaige frühere Verfügungen, in denen eine andere Verteilung meines Nachlasses vorgesehen war, verlieren hiermit ihre Gültigkeit.

Dies ist mein verbindlicher letzter Wille, den ich eigenhändig unterschreibe.

Iris-Diana Rembrandt

GAMIFICATION IM DEUTSCHUNTERRICHT

**Materialien für den Unterricht in
Primar- und Sekundarstufe**

The background features a complex geometric pattern of overlapping triangles in various shades of green. A prominent dark green triangle is located in the upper right, while a large, solid dark green triangle points downwards from the bottom center. A horizontal dark green bar spans the middle of the page, containing the title text in white.

Materialien und Kopiervorlagen für den Unterricht

Auf heißer Spur



HALLO LIEBE MIA,

wie geht es dir? In dieser Woche haben wir **eine besondere Aufgabe** für dich und deine Klassenkameraden und Klassenkameradinnen: Uns hat ein **Hilferuf** erreicht, den wir sofort an euch weiterleiten wollten!

Du hast **eine Woche** _____ zur Bearbeitung der Aufgaben Zeit. Jeden Tag sind ein paar Aufgaben zu erledigen. Jeder Tag hat eine eigene Spalte oder ein Kapitel, damit du auch weißt, wann du was erledigen sollst. Alles weitere findest du auf der Taskcard (<https://www.taskcards.de/#f/board/c3a2a322-e39d-455e-9fe5-625426628e35>). Sieh dir die Taskcard in Ruhe an und wirf auch einen Blick in unseren Bookcreator.

Du kannst dich diese Woche entscheiden, ob du hauptsächlich mit dem Bookcreator oder der Taskcard arbeiten möchtest. Je nachdem, was dich mehr anspricht, darfst du das selbst entscheiden! Alle Aufgaben sind auf beiden Plattformen aufgeführt! Ich hoffe sehr, dass du unserem Freund tatkräftig unter die Arme greifst!

Bei der Bearbeitung der Aufgaben benutzen wir diese Woche sogenannte **Decknamen**. Weißt du, was ein Deckname ist? Such doch auf der Seite www.fragfinn.de nach dem Stichwort „Deckname“, lies im Duden nach oder frag deine Eltern oder Geschwister, ob sie dir weiterhelfen können. Dein persönlicher Deckname ist „**Detektivin Mader**“. Also, wenn du einen Beitrag im Bookcreator erstellst, schreibst du in den Titel **Detektivin Mader**. Damit du den Bookcreator am Freitag bearbeiten kannst, habe ich hier einen personalisierten Link für dich erstellt: <https://app.bookcreator.com/qr/RtMkyLkA-bdg6TqT/Mia%20Klein>



ACHTUNG, noch einige Hinweise:

- Speichere diese Mail ab, da du deinen personalisierten Bookcreator-Link **am Freitag** benötigst
- Auf der **Taskcard** findest du auch eine Übersicht. Diese kannst du ausdrucken und abhaken. So weißt du jeden Tag genau, was zu tun ist.
- Am Mittwoch treffen wir uns **um 10:15 Uhr auf Zoom**. Bitte erscheine pünktlich!
- Halte dich an die restlichen Abgabezeiten auf der Taskcard/Bookcreator.

Bei Fragen kannst du dich natürlich, wie gewohnt, jederzeit an uns wenden!

Aber nun los, schnapp dir deine Lupe und los geht's!

Viel Spaß und eine gute Spürnase wünschen dir deine

FRAU WEIGERT, FRAU HEINDL UND FRAU BLEISTEIN!





Hallo Detektiv!

Hier findest du einen Plan für diese Woche. In den kleinen Spalten kannst du die Aufgaben abhaken, die du schon erledigt hast.

Montag	<input checked="" type="checkbox"/>	Dienstag	<input checked="" type="checkbox"/>	Mittwoch	<input checked="" type="checkbox"/>	Donnerstag	<input checked="" type="checkbox"/>	Freitag	<input checked="" type="checkbox"/>
Einstiegsvideos ansehen		„Magnus Morgenstern und der Fall mit dem Stadtplan“ lesen		ZUM-Pad: gemeinsam Schreibtipps sammeln (bis spätestens 10 Uhr)		Eigene Personenbeschreibung schreiben (Tipps)		PB der Mitschülerinnen und Mitschüler lesen	
„Magnus Morgenstern und der Farbcode der Schatten“ lesen		Pinup: Personenbeschreibungen vergleichen		Zoom- Sitzung um 10.15 Uhr		Bild/Scan der PB an die Lehrkraft schicken		Bewerten der anderen PBs mit Sternchen	
Mindmeister: Mindmap gemeinsam füllen		AB Personenbeschreibung (PB) drucken						Abschlussquiz (Learning Snacks)	
AB zum Wortspeicher ausdrucken und ausfüllen		Erklärvideo + AB Personenbeschreibung ausfüllen						Reflexion über Crypt-Pad	
		Stichwortliste ansehen und ausdrucken							



Magnus Morgenstern und der Farbcode der Schatten



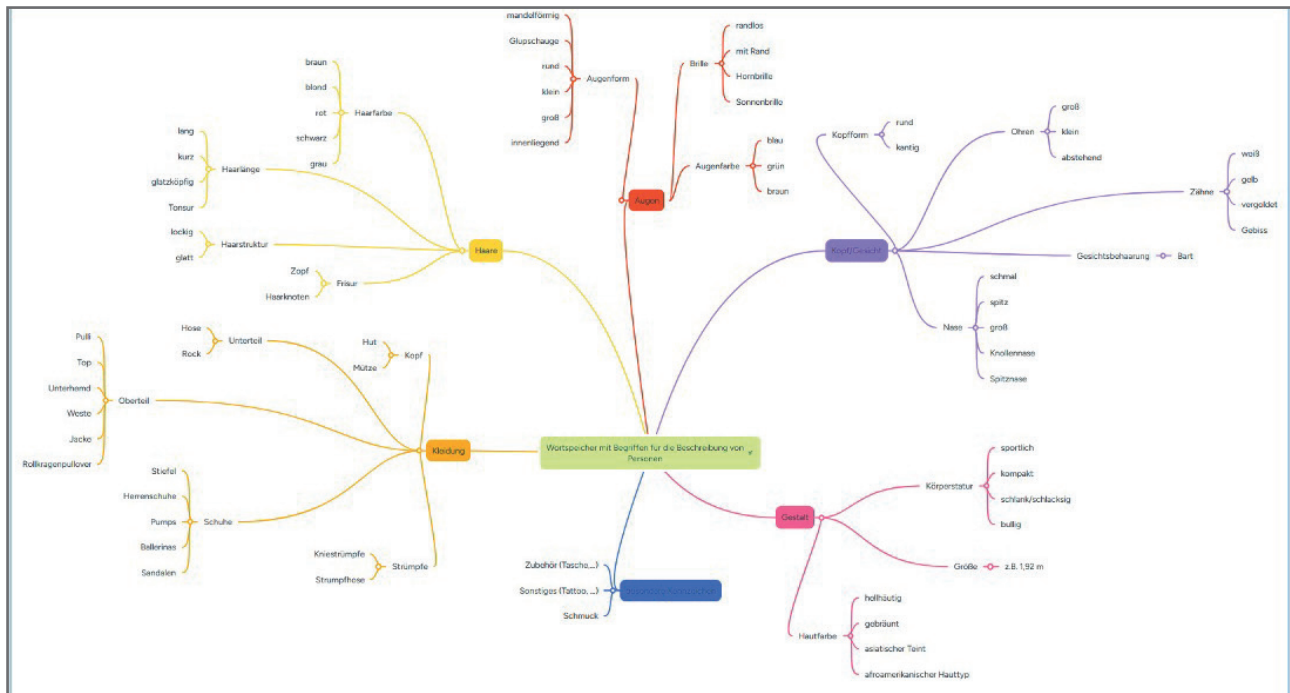
Es ist der 7. Mai, kurz nach 18 Uhr. In einem stilvollen Weinkeller unter der historischen Altstadt von Trier treffen sieben Herren nacheinander ein.

Der Ort ist bewusst gewählt. Ein privates Abendessen im Keller bietet Ruhe. Der Weinhändler weiß nicht, mit wem er es zu tun hat, denn die Gruppe wählt alle zwei Monate einen neuen Ort für ihr gemeinsames Abendessen. Heute: Trier. Davor: Flensburg, Jena, Ulm, Regensburg.

Was niemand ahnt: Es handelt sich bei diesen Herren um Mitglieder der geheimen Bande „Die Schatten der Sieben“. Ihre Decknamen sind leicht zu merken, denn die Männer sind nach ihren Lieblingsfarben benannt: Herr Blau, Herr Grün, Herr Rot, Herr Schwarz, Herr Gelb und Herr Lila. Die Anwesenden sind geübte Planer und sie folgen einem Prinzip: Nie zweimal am selben Ort. Immer zwei Monate Abstand. Die Gruppe hat sich vor einiger Zeit an einem ganz normalen Samstag vor etwa einem Jahr kennengelernt.

In der kleinen Stadt Wunsiedel im Fichtelgebirge fand ein großes Stadtfest statt – mit einem Flohmarkt, einem Kinderzirkus, Musik und vielen bunten Ständen.

Überall duftete es nach gebrannten Mandeln, Popcorn und Bratwürsten. Menschen lachten, Kinder spielten, Seifenblasen tanzten durch die Luft. Unter den vielen Besucherinnen und Besuchern befanden sich auch sieben Männer, die sich nicht kannten. Zumindest noch nicht! Jeder war aus einem anderen Ort gekommen, manche sogar aus ganz anderen Bundesländern. Was sie gemeinsam hatten: Sie waren auf der Suche nach einer Gelegenheit.





Name: _____ Datum: _____

Wortspeicher - passende Wörter für eine Personenbeschreibung

Aufgabe: Fülle den Wortspeicher mit den richtigen Begriffen aus der Mindmap.

Gestalt

Körperstatur: _____

Größe: _____

Hautfarbe: _____

Haare

Haarfarbe: _____

Haarlänge: _____

Haarstruktur: _____

Kopf/Gesicht

Kopfform: _____

Ohren: _____

Nase: _____

Zähne: _____

Augen

Augenform: _____

Augenfarbe: _____

Augenbrauen: _____

Brille: _____



Kleidung

Kopf: _____

Oberteil: _____

Tasche: _____

Schuhe: _____

Besondere Kennzeichen:

Zubehör (Tasche, Schlüssel, Koffer): _____

Sonstiges (Tattoo, Piercing,...) _____



Name: _____ Datum: _____

Wortspeicher - passende Wörter für eine Personenbeschreibung

Aufgabe: Fülle den Wortspeicher mit den richtigen Begriffen aus der Mindmap.

Gestalt

Körperstatur: sportlich, schlank, muskulös,
übergewichtig, dick

Größe: winzig, klein, riesengroß

Hautfarbe: hell, dunkel, blass

Haare

Haarfarbe: schwarz, braun, blond
rot, bunt, Strähnen, hell, dunkel

Haarlänge: kurz, lang, Glatze

Haarstruktur: glatt, lockig, kraus,
wellig, verstrubbelt

Augen

Augenform: schmal, groß, oval
mandelförmig, rund

Augenfarbe: grün, blau, braun
bunt, gesprenkelt

Augenbrauen: buschig, dicht,
gezupft, kurz

Brille: Lesebrille, Sonnenbrille,
groß, bunt



Kopf/Gesicht

Kopfform: rund, oval, kantig,
länglich

Ohren: abstehend, spitz, rund,
groß, klein, anliegend

Nase: Stupsnase, spitz, krumm,
knollig, klein, groß

Zähne: spitz, weiß, gerade, schief
gelblich, Zahnlücken

Besondere Kennzeichen:

Zubehör (Tasche, Schlüssel, Koffer): _____

Sonstiges (Tattoo, Piercing,...) _____

Kleidung

Kopf: Hut, Mütze, Kappe, Haarreif,
Pferdeschwanz, Zopf

Oberteil: T-Shirt, Pullover, Hemd, Jacke, Schal

Tasche: Rucksack, Aktenkoffer, Handtasche

Schuhe: Stiefel, Sandalen, Turnschuhe



Magnus Morgenstern und der Fall mit dem Stadtplan



Magnus Morgenstern steht vor seinem offenen Kleiderschrank und ist ungewöhnlich unentschlossen. Soll er zur Tarnung als Tourist lieber in Jeans und Hemd reisen oder etwas Schickeres anziehen, um wie ein Geschäftsmann zu wirken?

Er hat sich eine Rolle zurechtgelegt: Reiseblogger auf dem Weg zu einer Messe in Berlin – natürlich alles Tarnung. Sein Ziel: Herr Blau, einer der Köpfe der geheimen Trickbetrügerbande „Die Schatten-Sieben“. Er soll heute im ICE von München nach Berlin unterwegs sein – und Magnus wird mit an Bord sein.

Er entscheidet sich für die Jeans und eine schlichte, hellgraue Jacke, setzt sich eine Sonnenbrille auf und zieht einen kleinen Rollkoffer hinter sich her. Die Fahrkarte hat er bereits vor Tagen gebucht – natürlich auf den Namen seiner Tarnidentität: „Viktor Berger“. Bevor er in den Zug steigt, sieht er sich noch kurz um. Keine verdächtigen Bewegungen. Dann steigt er ein, zeigt seine Fahrkarte und sucht sich einen Fensterplatz. Der ICE fährt pünktlich ab.

Kaum hat der Zug die Münchner Stadtgrenze hinter sich gelassen, passiert es: Ein Mann kommt lächelnd auf Magnus Morgenstern zu und klappt seinen Stadtplan direkt vor seinem Gesicht aus. „Können sie mir weiterhelfen? Ich reise nach Berlin und suche dort den Alexanderplatz. Finden sie ihn auf meiner Karte?“. Magnus fällt natürlich nicht auf solche Tricks herein. Er ist immer bestens informiert über die neuesten Trickbetrügereien. „Oh, da kann ich leider nicht behilflich sein, ich verwende immer mein Handy, um Orte zu finden, wenn ich fremd in der Stadt bin“, entschuldigte sich Magnus Morgenstern und machte sich direkt eine Notiz in seiner App: Verdächtiger Herr mit braunen Haaren und grünem Sakko.



schlechtere Personenbeschreibung:
"Gauner Herr Blau"

Der Dieb ist 1,80 cm groß. Er hat leicht gebräunte Haut und trägt eine Blazerjacke. Außerdem hat er eine rot-weiß gestreifte Krawatte um den Hals. Der Dieb hat sehr weiße Zähne und einen großen runden Kopf. Er hat Haare, die in alle Richtungen abstehen. Seine Jacke hat außerdem goldene Knöpfe. Er hat große Augen und dünne Augenbrauen. Der Dieb hat einen besonders auffälligen schwarzen Rucksack dabei. Vielleicht ist da ja die Beute drin versteckt. Außerdem hat er ein Tattoo.

Lieber Detektiv, hier findest du zwei Personenbeschreibungen über einen der gemeinen Gauner "Herr Blau". Meine Sekretärin war allerdings bei ihrer Arbeit nicht ganz ordentlich und hat die beiden Personenbeschreibungen durcheinander gebracht. Jetzt weiß ich nicht mehr genau, welche Personenbeschreibung ich in der Zeitung veröffentlichen soll. Kannst du mir dabei helfen?

- Lies dir **zuerst** die **schlechtere** Personenbeschreibung durch und notiere auf Notizblättern daneben, was dir nicht gefällt.
- Lies **danach** die **gelungene** Personenbeschreibung durch und notiere diesmal auf Notizblätter, was dir gut gefällt.

Wichtig ist, dass du es genau in dieser Reihenfolge bearbeitest!

Dein Magnus Morgenstern

Die Informationen sind hier besser geordnet (erst Körperbeschreibung, dann Kleidung, usw.)

mehr Details

viele Adjektive - dadurch kann man ihn sich sehr gut vorstellen.

gelungene Personenbeschreibung: "Gauner Herr Blau"

Der Mann hat einen großen, runden Kopf. Er hat große, kugelförmige, braune Augen und schmale Augenbrauen. Weitere Erkennungsmerkmale sind seine strahlend weißen Zähne sowie seine große, krumme Nase. Auffallend sind außerdem seine braunen, wuscheligen Haare, die in alle Richtungen davonstehen. Der Verdächtige hat leicht gebräunte Haut und sein riesiger, gut gehauter Körper misst etwa 1,80m. Bekleidet ist er mit einem schlichten weißen Hemd, über dem er eine dunkle Blazerjacke trägt. Die Jacke wird von grünen Knöpfen geziert. Des Weiteren ist er mit einer grauen Jeanshose und schwarzen Turnschuhen, die frisch geputzt sind, bekleidet. Auffällig ist auch der große, schwarze Rucksack, den er über die Schulter geworfen hat. Besondere Merkmale sind außerdem die Sonnenbrille, die er sich in die Haare geschoben hat und sein Tattoo am Handgelenk, das einen Anker zeigt.

Anleitung:

1. Klicke auf das blaue Pluszeichen oben rechts - es erscheint ein gelber Notizzettel.
2. Schreibe dann deine Anmerkungen auf den Zettel und pinne ihn neben die dazugehörige Personenbeschreibung.
3. Je nach Bedarf kannst du deinen Notizzettel an den Ecken kleiner und größer ziehen.



Name: _____ Datum: _____

Wie schreibe ich eine gute Personenbeschreibung?



Höre genau zu und fülle die Lücken richtig aus!



Trick 1: Roter Faden

Achte auf _____
 Fange beim _____ and und höre bei _____ auf.
 Zum Schluss kannst du noch _____ beschreiben.



Trick 2: Mit dem Auge eines Adlers

Beschreibe die einzelnen Merkmale _____
 _____ Adjektive und _____ Adjektive helfen dir.
 Mit _____ Adjektiven kannst du _____
 ganz genau beschreiben.



Trick 3: Vermeide „Allerweltswörter“

Verwende möglichst selten die Hilfsverben _____ und _____
 Versuche _____ zu vermeiden.



Achtung Verwechslungsgefahr!

Eine Personenbeschreibung ist _____



Aufgepasst!

Eine Personenbeschreibung wird im _____, also in der
 Gegenwart geschrieben und kann auch bei anderen Personen als
 Verbrechern verwendet werden !



Name: _____ Datum: _____

Deine Stichwortliste

Die Liste hilft dir bei einer guten Beschreibung!



Gesamteindruck



Gestalt (Haltung, Figur, Gesamteindruck)	
--	--



Gesicht

Kopf / Gesicht	
Haare (Frisur, Länge, Farbe)	
Augen (Form / Farbe)	
Nase (Form / Größe)	
Mund (Form)	



Kleidung

Oberteil (T-Shirt, Pulli, Bluse)	
Hose / Rock	
Schuhe	



Besondere Kennzeichen

Zubehör (Tasche, Rucksack, Kopfbedeckung, Schmuck)	
Sonstiges (Tattoos)	



Name: _____ Datum: _____

Deine Stichwortliste

Die Liste hilft dir bei einer guten Beschreibung!



Gesamteindruck



Gestalt (Haltung, Figur, Gesamteindruck)	schlanke Figur, gebräunte Haut
--	--------------------------------



Gesicht

Kopf / Gesicht	längliches Gesicht, Kein Bart, strahlend weiße Zähne
Haare (Frisur, Länge, Farbe)	Kurze schwarze Haare unter einem braunen Hut mit rotem Band
Augen (Form / Farbe)	mandelförmige, braune Augen, eckige Brille mit schmalen, schwarzem Rahmen
Nase (Form / Größe)	Kleine, unauffällige Nase
Mund (Form)	schmale Lippen



Kleidung

Oberteil (T-Shirt, Pulli, Bluse)	unauffälliges, hellblaues Hemd, dunkelblaues Sakko, hellbrauner Mantel
Hose / Rock	hellbraune Anzugshose
Schuhe	frisch polierte, dunkelbraune Anzugsschuhe



Besondere Kennzeichen

Zubehör (Tasche, Rucksack, Kopfbedeckung, Schmuck)	große Lupe
Sonstiges (Tattoos)	



Unsere Personenbeschreibung von Magnus Morgenstern

Magnus Morgenstern hat ein längliches Gesicht. Er trägt keinen Bart.

Seine braunen Augen sind mandelförmig und werden umrandet von einer großen, eckigen Brille mit schwarzem Rahmen. Weitere Erkennungsmerkmale sind seine strahlend weißen Zähne und seine dichten braun-schwarzen Augenbrauen. Auffallend sind seine gebräunte Haut und seine großen Ohren. Magnus Morgenstern trägt einen großen braunen Hut mit einem roten Band, der seine schwarzen Haare beinahe vollständig verdeckt.

Bekleidet ist Magnus mit einem schlichten, hellblauen Hemd, über dem er ein dunkelblaues Sakko trägt. Auch ein brauner Mantel gehört zu seiner Bekleidung. Passend zum Mantel trägt Magnus eine hellbraune Anzugshose und dunkelbraune, frisch polierte Anzugsschuhe. Um den Hals hat er eine rote Krawatte gebunden.

Eine Besonderheit stellt Magnus

Morgensterns große Lupe dar, die er vor sein Gesicht hält.





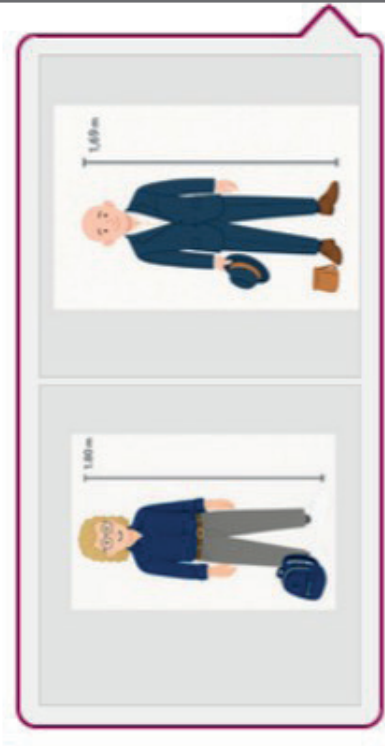
Abschlussquiz Magnus Morgenstern

Hallo, lieber Nachwuchs-Detektiv!

Ich habe dir in den letzten Tagen alles Wichtige beigebracht, was du für eine gute Personenbeschreibung wissen musst. Hier kannst du deine Detektivfähigkeiten nochmal auf die Probe stellen.

weiter

Welcher dieser Männer ist **Herr Grau**?





HALLO LIEBE MIA,

du hast es geschafft! Jetzt darfst du dich eine echte Detektivin nennen. Mit deiner Hilfe habe ich es geschafft, die Gauner zu fangen. Diese Verbrecher kommen jetzt hinter Schloss und Riegel.



In dieser Woche hast du viele neue Sachen gelernt: wie du einen Wort-speicher für eine Personenbeschreibung anlegen kannst, woran du eine gute und eine schlechte Personenbeschreibung erkennst, welche Tipps und Tricks dir helfen eine Personenbeschreibung zu formulieren, hast selbst eine Personenbeschreibung verfasst und zuletzt die, deiner Mitdetektive bewertet.

Nach dieser anstrengenden, aber hoffentlich lehrreichen und spannenden Woche hast du dir das Wochenende wirklich verdient.

Um deine Verdienste aber besonders zu würdigen, erhältst du von mir eine Urkunde, die dich zu meiner Assistentin befördert.

Ich hoffe, dass dir das Lernen Spaß gemacht hat und würde mich freuen, wenn du mir in meinen weiteren Kriminalfällen mit Rat und Tat zur Seite stehst. Meine Geschichten findest du in der Schulbücherei oder der städtischen Bibliothek.

Pssst. Und bis dahin halte die Augen und Ohren offen, denn du weißt nie, für was das nützlich sein kann.

HOCHACHTUNGSVOLL

Magnus Morgenstern





URKUNDE

für MIA KLEIN

In besonderer Anerkennung für ihre Dienste bei der Digitalen Lernplattform zur Personenbe-schreibung. Die Urkundenträgerin hat sich mit größter Mühe und Anstrengung in die gemeinsame Gaunerjagd eingebracht.

Sie erhält deswegen diese Urkunde und eine Beförderung als Assistentin ersten Grades.

GEZEICHNIET: *Magnus Morgenstern*














BEWERTUNGSBOGEN FÜR DIE PERSONENBESCHREIBUNG



Hallo Detektiv!

meine Assistentinnen - deine Lehrerinnen - haben dir hier eine kurze Rückmeldung für deine Personenbeschreibung verfasst. Lies es dir genau durch und verbessere deine Personenbeschreibung mit Hilfe der Tipps deiner Lehrkräfte.

1. Wird nur das Aussehen der Person beschrieben, oder auch ihre Eigenschaften (z.B. klug, schnell, ...)?	
2. Werden Merkmale doppelt genannt?	
3. Wurden wichtige Merkmale vergessen?	
4. Wird das Aussehen der Person von oben nach unten beschrieben (Kopf, Körper, Details,...)	
5. Kannst du der Beschreibung folgen?	
6. Werden abwechslungsreiche Satzanfänge und Satzverbindungen verwendet?	
7. Wird die Person mit passenden Begriffen (Adjektiven, Nomen, ...) beschreiben?	
8. Ist die Personenbeschreibung in der Gegenwart (Ist-Form) verfasst worden?	
9. Hat der Detektiv alle wichtigen Tipps zur Personenbeschreibung beachtet, die in der Schule gelernt wurden?	

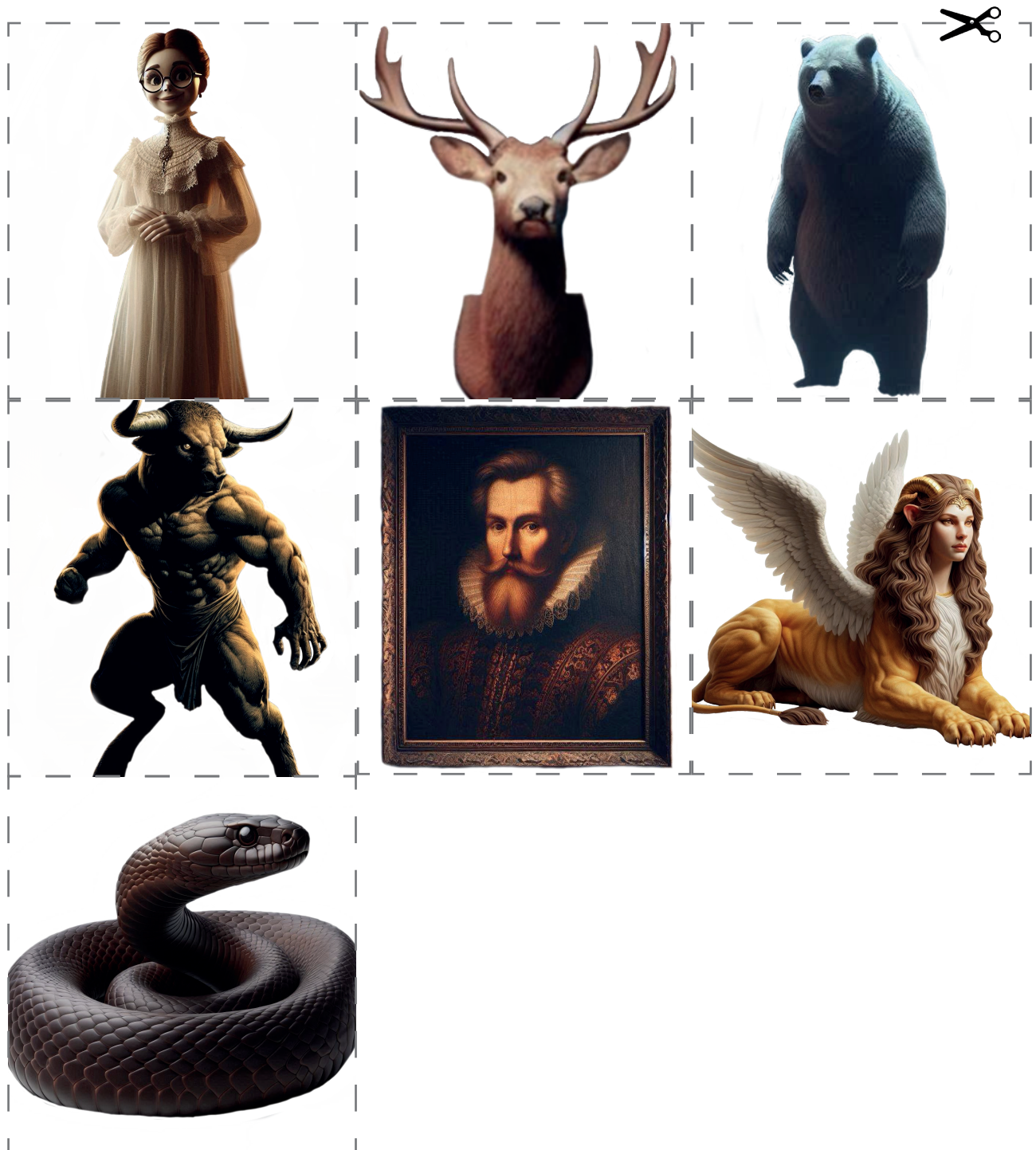
Kommentare / Tipps:

Auf den Suren der Wächter



Bilder zur Gruppeneinteilung für Klassen bis zu 14 SuS:

- (Wächter-)Bilder können zur Gruppeneinteilung herangezogen werden (Zufall durch blindes Ziehen oder gezielt durch Austeilen der Lehrkraft)
- 7 Bilder mal 2 (Partnerarbeit) = 14 SuS
- Ggf. können die Bilder ganz leicht einmal farbig und schwarz weiß gedruckt oder mit 1/2/ (3) beschriftet werden, sodass die Einteilung für 28 SuS (oder mehr) reicht (siehe Vorlagen, nächste Seite)





Der letzte Fall



Teil 1: Materialpaket



„Ich habe gestern erfahren, dass meine Großeltern vor fünf Jahren beide Ermittler waren und bei der Polizei viele Fälle gelöst haben.

Der Fall, den sie bearbeitet haben, bevor sie in Rente gegangen sind, ist leider nie gelöst worden. Jetzt hat die neue Kommissarin den Fall leider nochmal neu aufgemacht und verdächtigt jetzt meine Großeltern.

Vor fünf Jahren ist ein wertvolles Gemälde auf dem Weg von der Verkäuferin zum Museum einfach verschwunden!

Jeder Verdächtige hatte ein Alibi und weitere Hinweise hat man damals auch nicht gefunden.

Aber es waren ganz sicher nicht meine Großeltern!

Sie haben so viel für die Polizei gemacht und jetzt werden sie verdächtigt...

Sie sollen Ihre Fähigkeiten als Ermittler missbraucht haben, um das Gemälde selbst zu stehlen!

Ich kann das so nicht hinnehmen! Ich habe mir ganz schnell alle Unterlagen geschnappt und sitze seit gestern Abend an der ganzen Sache, finde aber einfach keine Hinweise.

Könnt ihr mir vielleicht helfen?

Ich will meine Großeltern nicht verlieren...

Verzweifelte Grüße

Eure Emily“



Staatsanwaltschaft Musterstadt
Geschäftsnummer: 11223

Musterstadt, 20.01.2025
88888 Musterstadt, Musterstraße 3
Tel: xxxxxxxxx

Bitte bei allen Schreiben angeben!

Die Verurteilten

Eugen Müller

geboren am, in 20.05.1953, Neuburg a. d. Donau
Staatsangehörigkeit: deutsch

Haftbefehl

Marianne Müller

geboren am, in 02.12.1959, Neuburg a. d. Donau
Staatsangehörigkeit: deutsch

hat nach der vollstreckbaren Strafsentscheidung. (Art und Zeit, Gericht, Geschäftsnummer, Bezeichnung der Straftat und des Strafgesetzes, außer der Freiheitsstrafe verhängte Hauptstrafen oder Nebenstrafen oder Maßregeln der Besserung und Sicherung. Bei nachträglich gebildeter Gesamtstrafe sind die wesentlichen Angaben auch für die erledigten und als solche zu bezeichnenden Strafsentscheidungen zu machen)	Urteil des Amtsgerichts Ingolstadt vom 17.01.2025, Az: 554322 rechtskräftig seit 17.01.2025, Tatvorwurf. Diebstahl und Verschleierung in Höhe von 3.000.000,00 €. Vergehen nach StGB §242, § 11 Abs. 1 Nr. 8 Einbezogen: Akteneinsicht der abgeschlossenen Fälle
Zu verbüßen:	Untersuchungshaft mit anschließender Freiheitsstrafe von fünf Jahren

Polizeipräsidium Musterstadt
Musterstraße 3
88888 Musterstadt


.....
Staatsanwaltschaft Monika Burgauer



i U t r c f a f e H i d f h
w r e o H n e h e g f l c t
f n t m c l g n e t



Tatbestand (Az.: 500400)

Ereignis: Diebstahl des Gemäldes „Die Morgenröte“

Ort: Auf dem Transportweg zwischen der Verkäuferin, Frau Mila Voigt, zum ansässigen Museum für moderne Kunst

Datum: 15.09.2019

Tatbestand:

Das Gemälde „Die Morgenröte“ wurde am 05.05.2019 zwischen 14:00 Uhr und 15:00 Uhr gestohlen. Zu diesem Zeitpunkt befand sich das Gemälde auf dem Transportweg von der Verkäuferin Mila Voigt zum ansässigen Museum in Musterstadt. Marianne und Eugen Müller wurden als Ermittler mit dem Fall beauftragt.

Stand der Ermittlung:

- Befragung aller Verdächtigen; *Nachtrag:* ohne zielführende Hinweise
- Untersuchung des Transporters sowie der Behausung von Mila Voigt; *Nachtrag:* ohne zielführende Hinweise
- Laboruntersuchungen der Fingerabdrücke; *Nachtrag:* ohne zielführende Hinweise
- Einsicht der Überwachungskameras; *Nachtrag:* ohne zielführende Hinweise

Verdächtige:

- Keller, Günther (*Hausmeister des Museums für Konkrete Kunst*)
- Yilmaz, Emilia (*Museumsdirektorin*)
- Nowak, Finn (*Lieferant des Museums für Konkrete Kunst*)
- Voigt, Mila (*Verkäuferin des gestohlenen Gemäldes*)

Nachtrag: Nach der Frist von 6 Monaten wurde der Fall am 30.11.2019 ungelöst zu den Akten gelegt.



(Text auf ein Din A5 Blatt drucken und das Foto extra auf Fotopapier drucken und mittels einer Büroklammer an den Text heften)



Verdächtige*r:

Name:	Keller, Günther
Tätigkeit:	Hausmeister
Motiv	Geldsorgen
Aussage:	Herr Günther Keller sagt aus, dass er zur Tatzeit ein „hitziges“ Gespräch mit einem Besucher des Museums hatte.
Verfahren:	<ul style="list-style-type: none">- Befragung mehrerer Zeugen: Museumsbesucher- Einsicht der Videoaufnahmen
Abschluss:	Sowohl die Zeugenaussagen als auch die Videoaufnahmen beweisen, dass Herr Keller zur Tatzeit nicht am Tatort gewesen ist. <i>Verdacht konnte nicht bestätigt werden.</i>





(Text auf ein Din A5 Blatt drucken und das Foto extra auf Fotopapier drucken und mittels einer Büroklammer an den Text heften)



Verdächtige*r:

Name:	Yilmaz, Emilia
Tätigkeit:	Museumsdirektorin
Motiv	Gleichzeitiger Besitz des Gemäldes und des Geldbetrags
Aussage:	Frau Yilmaz, sei zur Tatzeit mit einem Kunsthändler aus England in einem langen andauernden Telefonat war, um ein Kunstwerk zu ersteigern
Verfahren:	<ul style="list-style-type: none">- Überprüfung des Handys- Befragung des Kunsthändlers
Abschluss:	Das Telefonat mit einem Kunsthändler aus England, wurde von diesem persönlich bestätigt. Auch die Einsicht der Anrufliste bestätigt dies. <i>Verdacht konnte nicht bestätigt werden.</i>





(Text auf ein Din A5 Blatt drucken und das Foto extra auf Fotopapier drucken und mittels einer Büroklammer an den Text heften)



Verdächtige*r:

Name:	Nowak, Finn
Tätigkeit:	Lieferant
Motiv	Streit mit Museumsdirektorin
Aussage:	Herr Nowak habe das Gemälde bei der Verkäuferin entgegengenommen und dieses in den Transporter geladen. Des Weiteren habe er laut Aussage, keine Zwischenstopps unternommen.
Verfahren:	<ul style="list-style-type: none">- Überprüfung der GPS-Aufnahme- Einsicht Videoaufnahmen
Abschluss:	Durch die Überprüfung der GPS-Anlage des Transporters konnten jegliche Zwischenstopps ausgeschlossen werden. Die Einsicht in die Videoaufnahmen bestätigte das pünktliche Eintreffen des Transporters am Museum und das Verlassen des Geländes seitens Herr Nowak. <i>Verdacht konnte nicht bestätigt werden.</i>





(Text auf ein Din A5 Blatt drucken und das Foto extra auf Fotopapier drucken und mittels einer Büroklammer an den Text heften)



Verdächtige*r:

Name:	Voigt, Mila
Tätigkeit:	Büchereiangestellte
Motiv	Versicherungssumme
Aussage:	Frau Voigt habe, dem Lieferanten das Gemälde ausgehändigt. Danach hatte sie eigener Aussage gemäß keinen Kontakt mehr - weder zu dem Gemälde, noch zu einem Angestellten des Museums.
Verfahren:	<ul style="list-style-type: none">- Befragung eines Zeugen: Nachbar- Überprüfung des Handys
Abschluss:	Durch die Befragung eines Zeugen, der bei der Übergabe des Gemäldes dabei war, konnte die regelkonforme Übergabe bestätigt werden. Auch eine Überprüfung des Handys von Frau Voigt ergab keine weiteren Kontaktversuche. Verdacht nach Tatbestand fallen gelassen.

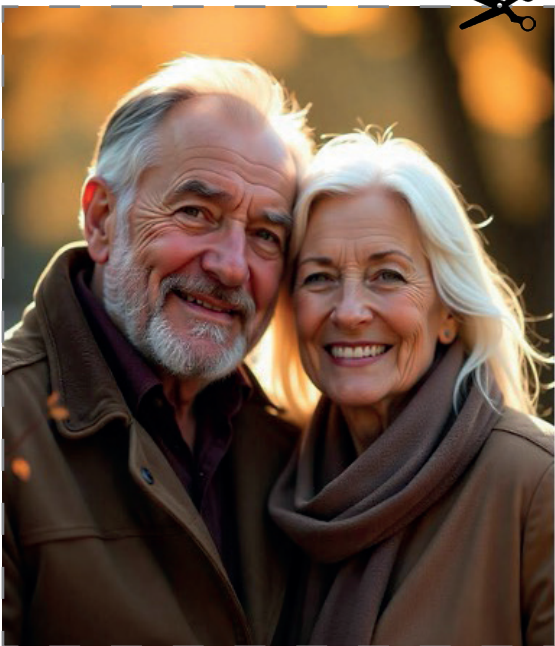




(Auf Fotopapier drucken, Namen auf die Rückseite schreiben)



Kommissar Josef Bechtel



Eugen und Marianne Müller



(Auf Fotopapier drucken, auf die Rückseite schreiben)



Das Gemälde: Die Morgenröte



Laufkarte (kann für häufigere Benutzung auch laminiert werden)



Zu befragende Personen:

Günther Keller	Emilia Yilmaz	Finn Nowak	Mila Voigt	Emilys Großeltern



Zeitungsartikel 1 + Sudoku (richtig) (Auf dünnes Papier und das Sudoku auf die Rückseite drucken)




Täglich grün


Dienstag, 30.04.2019

Interner Konflikt im Polizeipräsidium

Rentenpläne belasten Teamarbeit. Im Polizeipräsidium der Stadt hat ein interner Konflikt zwischen Kommissar Josef Bechtel (55) und den Ermittlern Marianne Müller (61) und Eugen Müller (67) für Aufsehen gesorgt. Hintergrund ist die Entscheidung des Ehepaars Müller, nach Abschluss des aktuellen Falls in den Ruhestand zu gehen. Kommissar Bechtel äußerte Bedenken über den geplanten Rückzug seiner erfahrensten Ermittler und soll versucht haben, das Duo zum Verbleib im Dienst zu bewegen. Diese Meinungsverschiedenheit führte zu einer hitzigen Auseinandersetzung, die nun eine Krisensitzung erforderlich machte. Polizeisprecherin Anna Lenz betonte in einer Stellungnahme, dass die Ermittlungen weiterhin ungestört fortgesetzt werden sollen. „Die Einsatzbereitschaft des Teams bleibt uneingeschränkt bestehen“, erklärte sie. Der Vorfall kommt zu einem sensiblen Zeitpunkt, da der aktuelle Fall höchste Konzentration und eine enge Zusammenarbeit verlangt. Die Stadt verfolgt die Entwicklung mit Sorge und hofft, dass das Team



6	4		2	9	8	5		7
	5	2	1		6	9	8	4
7	9	8		4	5		6	2
9		3	6	1	4	8	7	
	8	6	5	3		4	2	9
5	7	4		8	2	6		3
8	3		7	6	9	2	4	1
4	1	9	8		3	7	5	6
2		7	4	5	1	3		8





Zeitungsartikel 2 + Sudoku (falsch) (Auf dünnes Papier und das Sudoku auf die Rückseite drucken)



Nachrichten

Dienstag, 30.04.2019

Ein Appell an die Bürger

Lieber Herr Rudtke, Ihre sachliche Schilderung "Polizei entzweit" vom 28.04.2019 über den Streit auf unserem städtischen Polizeirevier, bei dem die Ermittler nicht wussten, wie sie mit einem sich einmischenden Passanten umgehen sollen, habe ich mit großem Interesse gelesen. Sie beschreiben darin ausführlich die Schwierigkeiten, die unsere Ermittler vor drei Tagen durch einen pöbelnden Passanten hatten und wecken Mitleid beim Leser für deren Situation. Da ich selbst in einem öffentlichen Amt tätig war, Erfahrung, wie anstrengend ein solcher Alltag sein kann, auch ohne aufdringliche Außenstehende. Ich möchte gerne an die Menschheit appellieren, sich nicht immer in Angelegenheiten einzumischen, die einen selbst nichts angehen. Jeder hat sein eigenes Päckchen zu tragen und so weiß auch jeder der Leser, aus eigener Erfahrung, wie zermürbend fremdes einmischen sein kann. Ich würde mir daher wünschen, dass jeder Zuhause sein eigenes Verhalten überdenkt und doch bitte erst vor seiner



3	1	6	4		8		2	5
	8	9	6	1		3	4	7
7		2	9	5	3		6	1
2	6	8		9	1	4		3
1	9		8	4	7	2	5	
4	7	5	3		6	1	9	8
	2	4	1	6	5	7	3	9
6	3	7		8	9	5	1	
9	5		7	3		6	8	2



Zeitungsartikel 3 + Sudoku (falsch) (Auf dünnes Papier und das Sudoku auf die Rückseite drucken)

Ingolstadt

Dienstag, 30.04.2019

Ermittler im Zwiespalt

Sie sind ein eingespieltes Team. Marianne Müller und Eugen Müller. Nicht nur privat ein Pärchen, sondern auch ein Duo bei der Verbrechensbekämpfung. Doch der letzte Fall zerrt an Ihrer beiden Nerven. Der letzte Donnerstag stellte alle im Polizeipräsidium Ingolstadt vor eine Zerreißprobe. Denn die Bearbeitung eines Falles führte zum Zerwürfnis zwischen den spitzen Ermittlern des Reviers. Der Grund? Eine Meinungsverschiedenheit im Vorgehen. Während Marianne Müller vorsichtig und bedacht an die Sache herangehen möchte, schlägt Eugen Müller einen Undercover-Einsatz vor. Der Schlüssel für die Lösung? Gute Kommunikation und Kompromissbereitschaft. Nach einer Ratssitzung des Polizeipräsidiums sind alle Spannungen beseitigt worden. Heute kann das Ermittler-Duo wieder Hand in Hand ermitteln

	3	7	1		6	4	9	8
1	2		8	9		3	7	
8		9	3	4	7		2	5
	8	3		5	4	2		9
2	4		6	3			8	7
9		5	2	1	8	6	4	3
	1	8		6	3	9		2
3		2	9		1	7	6	4
4	9		5	7	2		3	1



Zu verbessernder Text:



„An dem Tag, als das Gemelde verschwunden ist, kam Kommisar Bechtel zu mir. Er hat mir erzählt, das es bereits eine heiße Spur auf den Täter gibt. Als ich ihn danach gefragt habe, wer es denn wol war, ist er mir jedoch ausgewiechen. Er meinte, in laufenten Ermittlungen könnte er nicht einfach Informationen preissgeben. Dass der Fall dann als ungelöst zu den Akten gelegt wurde, hat mich sehr überrascht. Da muss die heiße Spur wohl im Sande verlaufen sein.“



Gedicht (zerschneiden)

<p>Dem Vater grauset's er reitet geschwind, Er hält in Armen das ächzende Kind, Erreicht den Hof mit Mühe und N[]; In seinen Armen das Kind war tot.</p>	<p>TMAN</p>	✂
<p>„Ich liebe dich, mich reizt deine schöne Gestalt; Und bist du nicht willig, so brauch ich Gewalt.“ „Mein Vater, mein [], jetzt fasst er mich an! Erbkönig hat mir ein Leids getan!“</p>	<p>EHOL</p>	
<p>Du liebes Kind, komm, geh mit mir! Gar schöne Spiele spiel ich mit dir; Manch bunte Blumen sind an dem Strand; Meine Mutter hat manch gülden Ge[]d.“</p>	<p>SEGMÄ</p>	
<p>Wer reitet so spät durch Nacht und Wind? Es ist der Vater mit seinem Kind; Er hat den Knaben wohl in dem Arm, Er fasst ihn sicher, er hält ihn warm.</p>	<p>ICHH</p>	
<p>„Willst, feiner Knabe, du mit mir gehn? Meine Töchter sollen dich warten schön; Meine []er führen den nächtlichen Reihn Und wiegen und tanzen und singen dich ein.“</p>	<p>FACHNU</p>	
<p>„Mein Vater, mein Vater, und siehst du nicht dort Erbkönigs Töchter am düsteren Ort?“ „Mein Sohn, mein Sohn, ich seh es genau: Es scheinen die alten Weiden s[] grau.“</p>	<p>RABG</p>	
<p>„Mein Sohn, was birgst du so bang dein Gesicht?“ „Siehst, Vater du den Erbkönig nicht? Den []könig mit Kron und Schweif?“ „Mein Sohn, es ist ein Nebelstreif.“</p>	<p>ABEDA</p>	
<p>„Mein Vater, mein Vater, und hörest du nicht, Was Erbkönig mir leise verspricht?“ „Sei ruhig, blei[]e ruhig mein Kind; In dürren Blättern säuselt der Wind.“</p>	<p>LDEEIN</p>	



Aufgabe Teil 1



„An dem Tag, als das Gemälde verschwunden ist, kam _____ zu mir. Er wollte von mir _____ wissen. Er fragte mich nach _____, weil er diese Information _____ notieren wollte. Schließlich war das Gemälde satte 5 Millionen Euro Wert. Leider ist er kurz darauf _____. Ich denke, dass er mit dem Kopf einfach nicht mehr bei der Sache war.“

[.....den Wert des Gemäldes.....für seinen Bericht.....Herr Bechtel.....meiner Einschätzung.....in Rente gegangen.....]

Aufgabe Teil 2



Weiter ging die Aussage:

„Marianne und Eugen Müller haben auch _____ nach Spuren gesucht und nach einer längeren Befragung den Verdacht gegen mich _____. _____meine, ich habe _____ja nicht einfach so verkauft. Ich wollte, dass es _____ hängt“

[.....das Bild.....fallen gelassen.....Ich.....im Museum.....bei mir im Haus.....]

Alternative



„An dem Tag, als das Gemälde verschwunden ist, kam _____ zu mir. Er wollte von mir _____ wissen. Er fragte mich nach _____, weil er diese Information _____ notieren wollte. Schließlich war das Gemälde satte 5 Millionen Euro Wert. Leider ist er kurz darauf _____. Ich denke, dass er mit dem Kopf einfach nicht mehr bei der Sache war.

Marianne und Eugen Müller haben auch _____ nach Spuren gesucht und nach einer längeren Befragung den Verdacht gegen mich _____. _____meine, ich habe _____ja nicht einfach so verkauft. Ich wollte, dass es _____ hängt“

Wörter zum Einsetzen:

.....den Wert des Gemäldes.....das Bild.....für seinen Bericht
.....fallen gelassen.....Herr Bechtel.....Ich..... meiner
Einschätzung.....im Museum.....in Rente gegangenbei mir im
Haus.....



Polizeipräsidium Musterstadt
Abteilung für Personalwesen

Musterstadt, 15. Februar 2020

Vorzeitiger Renteneintritt

Sehr geehrter Herr Bechtel,

hiermit bestätigen wir Ihren Antrag auf vorzeitigen Ruhestand. Der Eintritt in Ihre Pension wird zum 02. März 2020 geltend gemacht.

Die Entscheidung wurde im Einklang mit den geltenden Vorschriften des Polizeidienstgesetzes sowie den von Ihnen eingereichten Nachweisen über Ihre finanzielle Unabhängigkeit getroffen.

Gemäß Ihren Angaben einer Erbschaft in Höhe von 5.000.000,00 € verfügt durch den Verwandten Alois Bechtel, werden sie hiermit von einer weiteren Beschäftigung befreit.

Der notarielle Nachweis wurde von Ihrer Seite erbracht und im Rahmen der Bearbeitung geprüft.

Wir danken Ihnen für Ihre langjährige, vorbildliche Dienstzeit und Ihre unermüdliche Arbeit im Polizeidienst. Mit Ihrem Engagement und Ihrer Kompetenz trugen Sie wesentlich zur Sicherheit der Bürgerinnen und Bürger bei.

Zu Ihrer bevorstehenden Pensionierung wünschen wir Ihnen alles Gute.

Dieses Dokument wird Ihnen in zweifacher Ausführung zugeschickt. Ein Exemplar verbleibt bei Ihren Unterlagen, das zweite senden Sie uns bitte zeitnah unterschrieben zurück.

Mit freundlichen Grüßen

Mit freundlichen Grüßen

Dr. Katharina Huber

Leiterin der Personalabteilung

zur Kenntnis genommen von:

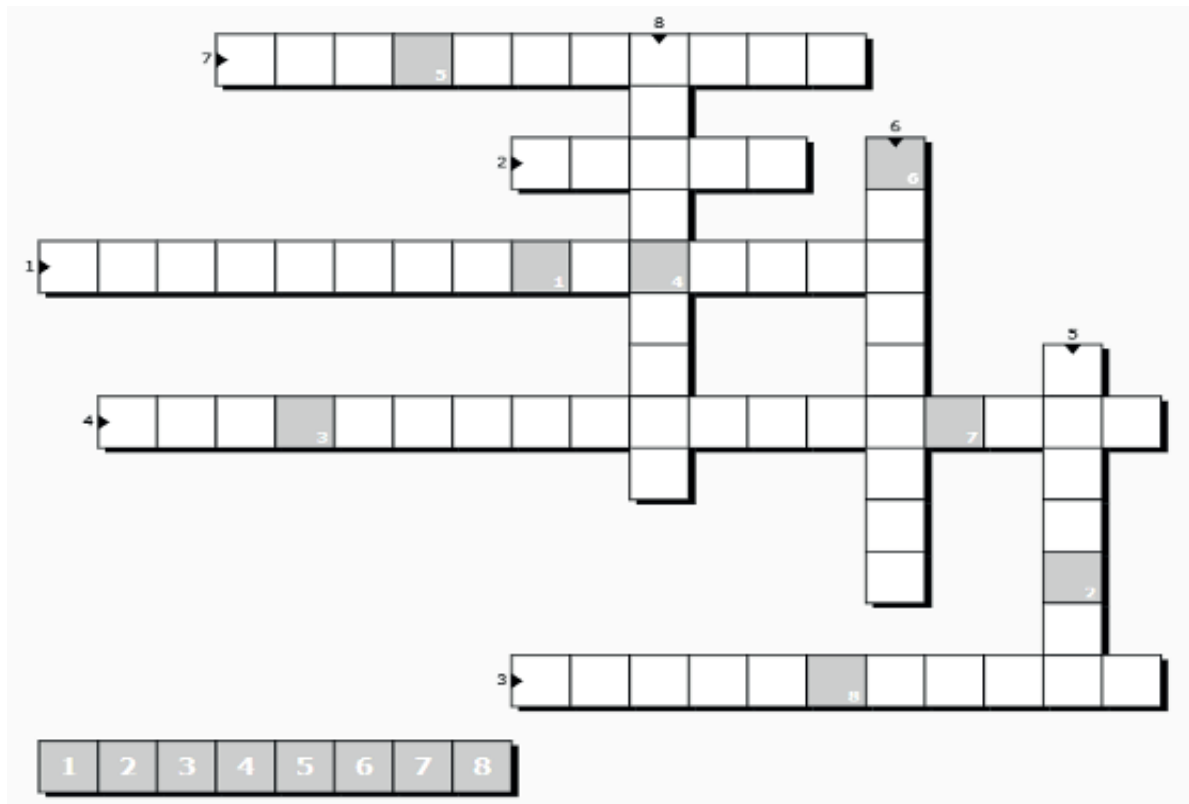
Kommissar Josef Bechtel



De n e s h i t u d m a t e e l
u d v n e r B c t l e ä s h
Ö f e U s h a H n e t



Kreuzworträtsel (ggf. laminieren)



1. Eine Textsorte die man häufig in der Früh liest
2. Kommissar, Verdächtiger, Transporter, Gemälde (Gemeinsamkeit)
3. Der Name des Gemäldes
4. Wie bezeichnet man fehlerhafte Schreibweisen von Wörtern, die von der anerkannten orthographischen Norm abweichen?
5. Wie nennt man eine literarische Form, die in Versen und oft mit Reim und Metrum verfasst ist, um Gedanken, Gefühle und Geschichten auszudrücken?
6. Der Name des Gedichts, dass der Lieferant aufgesagt hat
7. Wie nennt man die einzelnen Teile eines Satzes, die jeweils bestimmte Funktionen übernehmen und syntaktisch zusammengehören?
8. Marianne und Eugen Müller



LÖSUNG

Perfekt!

Ihr habt es. Die Lösung ist BECHTEL. Josef Bechtel – der ehemalige Kommissar!

Ihr geht mit den zusammengetragenen Unterlagen zur Polizei und erzählt dort alles, was ihr herausgefunden habt.

- Der Zeitungsartikel des Hausmeisters, in dem steht, dass sich der Kommissar mit den Ermittlern gestritten hat.
- Die Aussage der Museumsdirektorin, die auf eine Lüge seitens des Kommissars schließen lässt.
- Die Aussage der Verkäuferin über den richtigen Wert des Gemäldes
- Und die zwei Dokumente, aus denen hervorgeht, dass die Unterschrift auf dem Haftbefehl von Herrn Bechtel gefälscht wurde.

Die Polizei ist außer sich, dass ausgerechnet der ehemalige Kommissar, einer aus den eigenen Reihen der Schuldige sein soll. Aber die Beweise, die ihr gefunden habt, sind eindeutig.

Noch am selben Tag erwirkt die Polizei einen Durchsuchungsbefehl für das Haus des Kommissars und findet doch tatsächlich einen Briefverkehr zwischen Herrn Bechtel und einer zweiten noch unbekannten Person. In den Briefen wird ganz eindeutig ein Übergabeort für das Gemälde und das Geld festgelegt.

Auch bei genauerer Prüfung des Erbscheins über 5 Millionen Euro wird klar, dass auch diese Unterschrift gefälscht wurde. Alle Unterschriften passen zum Schriftbild von keinem Geringeren als Herrn Bechtel selbst.

Da hat er sich wohl ein wenig zu sicher gefühlt und war unvorsichtig!

Herr Bechtel wird in Untersuchungshaft abgeführt und der Haftbefehl gegen Emilys Großeltern noch vor euren Augen zerrissen



5 Tage später

Die Untersuchung gegen den ehemaligen Kommissar Bechtel ist in vollem Gange. Mittlerweile wurde nicht nur ermittelt, dass es gar keinen Verwandten namens Alois Bechtel gibt, sondern auch die Person ausfindig gemacht, die das Gemälde gekauft hat.

Emily und ihre Großeltern sind euch zu großem Dank verpflichtet.

Aber nicht nur die drei wollen euch danken: Auch die Polizei persönlich möchte euch für eure großartige Hilfe ihre Dankbarkeit aussprechen.

Jeder eures Ermittlerteams erhält von Kommissarin Monika Burgauer eine Urkunde. Die habt ihr euch redlich verdient!

Ich hoffe, es hat Ihnen und euch Spaß gemacht, das Gamebook „Der letzte Fall“ zu bestreiten und ihr konntet mit Emily richtig mitfiebern.

Ich bedanke mich fürs Spielen!

Herzliche Grüße

Ihre/eure Sabina Montgomerie-Musliu



Urkunde

Im Namen der Sicherheit und Gerechtigkeit bedankt sich das Polizeipräsidium Ingolstadt für die Mithilfe im Fall des verschwundenen Gemäldes „Die Morgenröte“

Ihr scharfsinniges Vorgehen, Ihre Fähigkeit zur Lösung komplexer Rätsel und Ihr Engagement verdienen höchste Anerkennung.

Dank Ihrer großartigen Leistung konnte ein scheinbar unlösbarer Fall doch noch abgeschlossen werden.

In Dankbarkeit
Polizeipräsidium Ingolstadt

Kommissarin
Monika Burgauer



Teil 2: Aufgabenkarten

Optional können die Aufgabenkarten z.B. auf rotem und die Tippkarten auf grünem Papier gedruckt werden. Die Tipps sollten zunächst abgeklebt werden oder anderweitig vor den zu neugierigen Schüleraugen versteckt werden.



Weitere Verdächtige wurden nicht ermittelt und der Fall aufgrund Beweismangels fallengelassen. Nun ist es an euch, den Fall neu aufzunehmen und zu lösen! Doch bei so vielen Möglichkeiten, wie man weitermachen könnte, wisst ihr gar nicht, wo ihr anfangen sollt, nicht wahr? Aber vielleicht hilft euch ja die Bitte von Emily. Schaut sie euch am besten noch einmal an und findet so den richtigen **Umschlag**, der euch verrät, wie es weitergeht. [Einen Tipp findet ihr bei diesem Symbol ♥]



Aufgabenkarte 2



Sehr gut! Ihr habt den richtigen Umschlag gefunden! Ihr dürft euch nun die erste Zahl eures Lösungswortes aufschreiben. **(2)**

Ihr beschließt, die Verdächtigen einmal zu verhören und sucht jeden einzelnen davon nochmals auf. Emily hat hierfür eine Laufkarte erstellt, um genau zu sehen, wen ihr alles befragen wollt. Hier könnt ihr die bereits befragten Personen ankreuzen. Ihr beginnt bei dem Hausmeister des Museums, Herrn Günther Keller.

Hört euch an, was Herr Keller zu berichten hat:

QR-Code:



[Einen Tipp für die Zeitungsartikel findet ihr bei diesem Symbol 😊]

Löst das Sudoku auf der Rückseite des passenden Zeitungsartikels und findet so den richtigen **Umschlag**, der euch verrät wie es weitergeht.

[Einen Tipp für das Sudoku findet Ihr bei diesem Symbol ☀️]



Aufgabenkarte 3



Sehr gut! Ihr habt den richtigen Umschlag gefunden! Notiert euch nun die nächste Zahl des Lösungswortes. **(5)**

Ihr habt erfahren, dass es einen Streit zwischen dem damaligen Kommissar und Emilys Großeltern gab.

Nach dem Hausmeister wollt ihr nun die Museumsdirektorin Emilia Yilmaz aufsuchen.

Emily erklärt sich bereit, das Protokoll zu schreiben.

Frau Yilmaz ist leider sehr in Eile, als ihr bei ihr eintrefft. Sie muss in ein wichtiges Meeting und hatte den ganzen Tag noch keine Zeit, etwas zu essen. Sie verschlingt neben eurem Gespräch schnell ihr Mittagessen, weshalb sie teilweise schwer zu verstehen ist.

Das ist problematisch. Emilys Rechtschreibung ist eh schon nicht gut...und jetzt hat sie sich auch noch so konzentrieren müssen, alles zu verstehen. Da waren Fehler ja vorprogrammiert!

So könnt ihr es auf keinen Fall später bei der Polizei abgeben.

Korrigiert die Aussage der Museumsdirektorin!

Wie viele Fehler findet ihr? Könnte das einen Hinweis auf den nächsten **Umschlag** sein?

[Einen Tipp findet ihr bei diesem Symbol ❁]



Aufgabenkarte 4



Sehr gut! Ihr habt den richtigen Umschlag gefunden! Ihr dürft euch nun die nächste Zahl des Lösungswortes aufschreiben. **(3)**

Die Situation fängt an, eine seltsame Richtung anzunehmen. Was hat der Streit zwischen Kommissar Bechtel und Emilys Großeltern nur mit einer falschen Aussage von Herrn Bechtel zu tun? Um weitere Informationen zu bekommen, beschließt ihr, als Nächstes den Lieferanten Herrn Finn Nowak aufzusuchen.

Dieser ist gerade dabei, den Transporter zu reinigen.

Aus dem Radio dröhnt laut aufgedreht die eindringliche Rezitation eines Gedichts. Anstatt das Radio leiser zu drehen, schreit Herr Nowak immer zwischen den Strophen einen Teil seiner Aussage.

Emily ist beim Aufschreiben vollkommen überfordert. Sie ist viel zu abgelenkt durch das Gedicht, sodass sie sowohl Gedicht als auch Aussage aufschreibt. Als ihr euch umdreht, um zu gehen, fällt Emily der Block auch noch in den Eimer mit Wasser, der für die Reinigung des Transporters vorgesehen war...

Was für ein Chaos! Jetzt ist alles durcheinander. Die Strophen mit dem Gedicht und den Buchstücken der Aussage sind nicht mehr in der richtigen Reihenfolge. Durch das Wasser fehlen auch noch bei manchen Wörtern die Buchstaben.

Setzt alles wieder in die richtige Reihenfolge [einen Tipp für die Reihenfolge findet ihr bei diesem Symbol ∞] und vervollständigt die Wörter. So könnt ihr nicht nur die Aussage lesen, sondern kommt auch gleich zum nächsten **Umschlag**.

[Einen Tipp für die Lösungszahl erhaltet ihr bei diesem Symbol ♠]



Aufgabenkarte 5



Sehr gut! Ihr habt den richtigen Umschlag gefunden und ihr dürft euch nun die nächste Zahl des Lösungswortes notieren. (8)

„Ich habe das Gemälde einfach nur abgeholt, man!“ Nicht sonderlich hilfreich für die Lösung eines Falls...

Aber was soll man machen. Ihr zerbrecht euch nicht weiter den Kopf darüber und begeben euch zu Mila Voigt, der Verkäuferin des Gemäldes. Leider ist sie vor lauter Stress ganz durcheinander und redet recht wirr.

Ein Teil des Satzes ist aus der Aussage gefallen. Setzt die fehlenden Satzglieder wieder ein.

[Einen Tipp findet ihr bei diesem Symbol ☞]

Zählt als Nächstes die einzelnen Wörter der Akkusative zusammen, um herauszufinden, wie es weitergeht. [Einen Tipp für den Akkusativ findet ihr bei diesem Symbol 🎵]



Aufgabenkarte 6



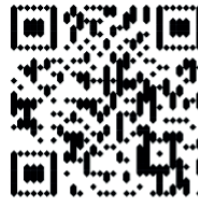
Sehr gut! Ihr habt den richtigen Umschlag gefunden und dürft euch nun die nächste Zahl eures Lösungswortes aufschreiben. **(20)**

Als Nächstes hört ihr der Aussage von Frau Voigt zu.

Das Gemälde ist also 5 Millionen Euro wert. So hat es Frau Voigt ganz eindeutig gesagt. Aber steht denn auf dem Haftbefehl nicht eine andere Summe?

Emily ist bei der Erwähnung der Summe ganz bleich geworden. Als ihr das Haus von Frau Voigt verlasst, schlägt sie sofort den Weg zu ihren Großeltern ein.

Ihr kommt bei Emilys Großeltern an und auch diese werden bei den 5 Millionen hellhörig. Emilys Großvater bringt euch ein weiteres Schreiben, in dem es um den Renteneintritt des damaligen Kommissars Bechtel geht.



Als ihr das Dokument und den Haftbefehl genauer betrachtet, fällt euch sogleich etwas auf.



Aufgabenkarte 7



Sehr gut! Ihr habt den Umschlag gefunden und ihr dürft euch nun die nächste Zahl des Lösungswortes aufschreiben. **(5)**

Ihr seid auf dem richtigen Weg!

Die Unterschrift wurde von Herrn Bechtel gefälscht! Die beiden „Bs“ der Unterschriften ähnelte sich einfach zu stark.

Damit habt ihr nun endlich einen Verdächtigen!

Schreibt zusammen noch einmal alles auf, was Ihr bisher herausgefunden habt, um der Polizei euren Verdacht zu begründen.

Im Polizeipräsidium müsst ihr leider warten, bis man für euch Zeit hat. Also beschließt ihr, die Wartezeit mit dem vor euch auf dem Tisch liegenden Kreuzworträtsel zu überbrücken. [Einen Tipp findet ihr bei diesem Symbol ♦]

Testet nochmals euer Wissen und findet so heraus, wie es weitergeht!



Aufgabenkarte 8



Das war SUPER!

Ihr erhaltet nun die letzte Zahl für das Lösungswort [**12**]

Aber warum eigentlich Lösungswort? Es sind doch alles Zahlen!

Ganz einfach! --> Ihr findet das Lösungswort in den Zahlen ;)

Anschließend dürft ihr den Umschlag **LÖSUNG** aufmachen. (Aber bleibt fair und schummelt nicht! Zuerst müsst ihr selbst herausfinden, wie man das Lösungswort knackt!)

[Einen Tipp findet ihr bei diesem Symbol 



Teil 3: Tippkarten

Optional können die Aufgabenkarten z.B. auf rotem und die Tippkarten auf grünem Papier gedruckt werden. Die Tipps sollten zunächst abgeklebt werden oder anderweitig vor den zu neugierigen Schüleraugen versteckt werden.



Hilfe ist unterwegs!



Tipp 1: Es sind bestimmte Buchstaben markiert. Vielleicht kann man die markierten Buchstaben zu einem Wort zusammensetzen.

Tipp 2: Welche Wortarten liegen bei den Wörtern vor, die markiert sind? Nehmt nur die Wörter einer Wortart.

Tipp 3: Sucht die markierten Wörter in den Adjektiven. In der richtigen Reihenfolge erhaltet Ihr ein Zahlenwort.



Tippkarte 2

**Hilfe ist unterwegs!**

Tipp: Merkmale eines Berichts:

- sachlich, kurz und objektiv
- eigene Meinung und unwichtige Detail dürfen nicht enthalten sein
- sämtliche wichtige Fakten sind vollständig und informieren den Leser

Tippkarte 3

**Hilfe ist unterwegs!**

Tipp 1: Sudoku-Regeln:

- Jede Spalte, jede Zeile und jeder Block müssen alle Zahlen von 1 bis 9 enthalten.
- Keine Spalte, keine Zeile und kein Block dürfen mehr als ein Feld mit derselben Zahl enthalten.

Tipp 2: (Ihr habt das Sudoku bereits gelöst, kommt aber nicht auf die Lösung)

Addiere die markierten Zahlen, um so den richtigen Umschlag zu ermitteln.

Tipp 3:

6	4		2	9	8	5		7
3	5	2	1	7	6	9	8	4
7	9	8		4	5	1	6	2
9	2	3	6	1	4	8	7	
	8	6	5	3	7	4	2	9
5	7	4		8	2	6	1	3
8	3	5	7	6	9	2	4	1
4	1	9	8		3	7	5	6
2		7	4	5	1	3		8



Tippkarte 4

**Hilfe ist unterwegs!**

Tipp 1: Sieh dir die markierten Fehler genau an.

“An dem Tag, als das **Gemelde** verschwunden ist, kam **Kommisar** Bechtel zu mir. Er hat mir erzählt, **das** es bereits eine heiße Spur auf den Täter gibt. Als ich ihn danach gefragt habe, wer es denn **wol** war, ist er mir jedoch **ausgewiechen**. Er meinte, in **laufenten** Ermittlungen könnte er nicht einfach Informationen **preissgeben**. Dass der Fall dann als ungelöst zu den Akten **gelekt** wurde, hat mich sehr überrascht. Da muss die heiße Spur wohl im Sande verlaufen sein.”



Tippkarte 5

**Hilfe ist unterwegs!**

Tipp:

Höre dir die Audio-Datei für den *Erlkönig* konzentriert an.

Tippkarte 6

**Hilfe ist unterwegs!**

Tipp:

Zähle die fehlenden Buchstaben, um auf den nächsten Umschlag zu kommen.



Tippkarte 7

**Hilfe ist unterwegs!**

Tipp Aussage Teil 1:

„An dem Tag, als das Gemälde verschwunden ist, kam _____ (Subjekt) zu mir. Er wollte von mir _____ (Akkusativobjekt) wissen. Er fragte mich nach _____ (Dativobjekt), weil er diese Information _____ (Adverbiale Bestimmung des Grundes) notieren wollte. Schließlich war das Gemälde satte 5 Millionen Euro Wert. Leider ist er kurz darauf _____ (Prädikat). Ich denke, dass er mit dem Kopf einfach nicht mehr bei der Sache war.“

Tipp Aussage Teil 2:

„Marianne und Eugen Müller haben auch _____ (Adverbiale Bestimmung des Ortes) nach Spuren gesucht und nach einer längeren Befragung den Verdacht gegen mich _____ (Prädikat). _____ (Subjekt) meine, ich habe _____ (Akkusativobjekt) ja nicht einfach so verkauft. Ich wollte, dass es _____ (Adverbiale Bestimmung des Ortes) hängt“

Tippkarte 8

**Hilfe ist unterwegs!**

Tipp:

Der Akkusativ im Deutschen ist einer der vier Fälle. Häufig bezeichnet man ihn auch als „Wen-Fall“, weil die zugehörige Frage lautet: „Wen oder was?“ Er wird oft genutzt, um ein direktes Objekt in einem Satz zu bezeichnen, also die Person oder Sache, die die Handlung unmittelbar empfängt. So kann erkannt werden, wer oder was von der Handlung des Subjekts betroffen ist.



Tippkarte 9

**Hilfe ist unterwegs!****Tipp:**

1. In der Zeitung
2. Eine Wortart
3. Rückseite des Gemäldes
4. Fehler in der Rechtschreibung

5. Beginnt mit G

6. Hört Euch die Audiodatei nochmals an

7. Bsp. Subjekt

8. Bei der Polizei

Lösung:

1. Zeitungsartikel
2. Nomen
3. Morgenroete
4. Rechtschreibfehler

5. Gedicht

6. Erlkoenig

7. Satzglieder

8. Ermittler



Tippkarte 10 (auf grünes Papier drucken, Tipp abkleben)



Hilfe ist unterwegs!

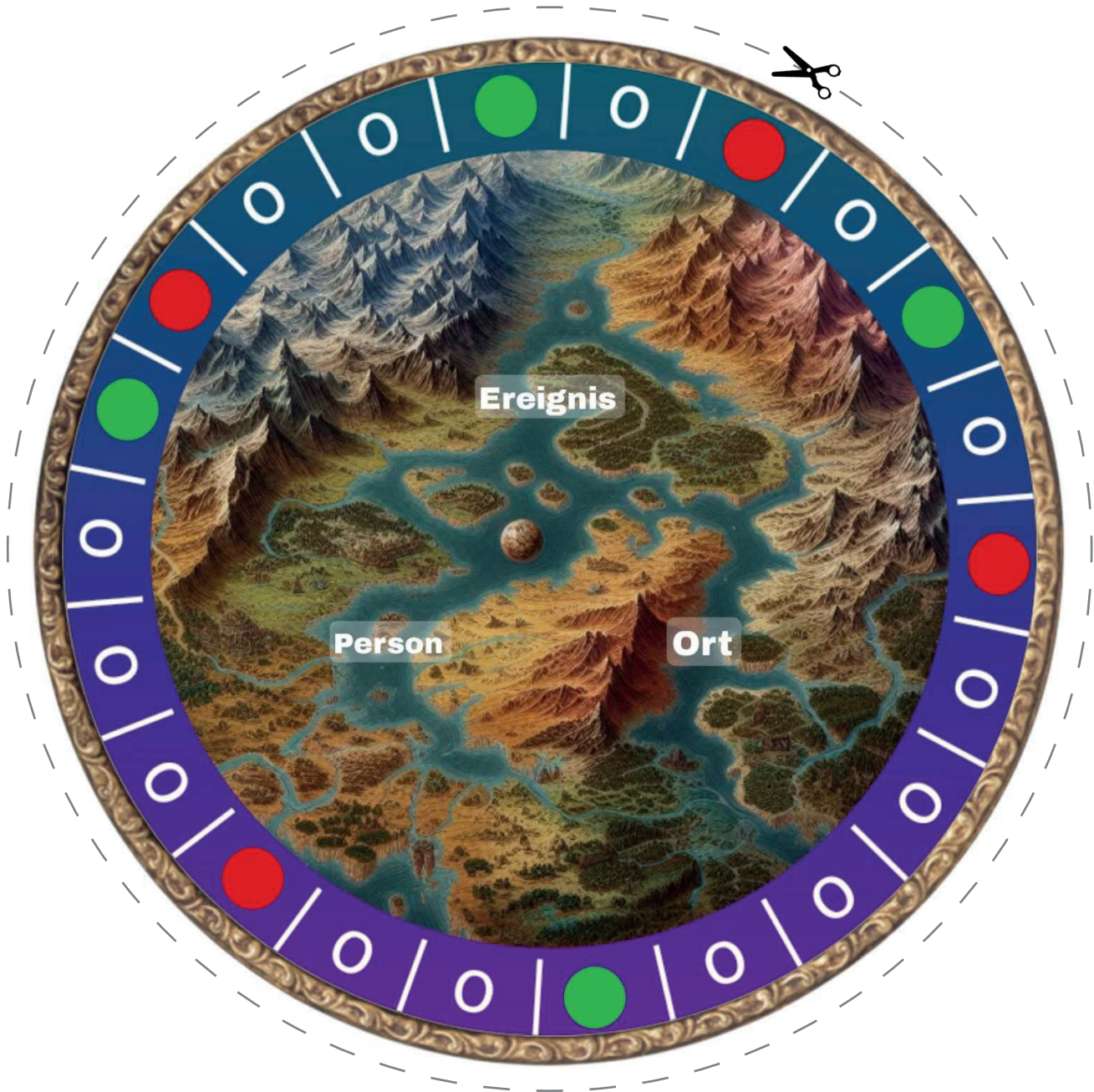


Tipp:

Schaut im Alphabet nach

A=1; B=2; C=3.....

**Lass dich nicht
abschreiben!**





Im Reich der Fantasie

1. Der Schluss der Geschichte ist schon geschrieben. Nun seid ihr die Erzähler*innen!

Lest den Text aufmerksam durch und überlegt, wie die Story dorthin gelangt.

Schweigend blickten sie zurück auf den Ort, den sie einst ihre Heimat nannten. Die Landschaft war für sie kaum noch wiederzuerkennen, so sehr hatte sich alles seit heute Morgen verändert. Währenddessen prasselte der Regen unnachgiebig weiter und füllte die vernarbten Flächen langsam zu riesigen Pfützen auf. Das Schlimmste hatten sie vorerst überstanden, auch wenn es seinen Preis gehabt und viel von ihnen abverlangt hatte. Für heute waren sie allerdings zu müde und der Sonnenuntergang hinter der grauen Wolkendecke bestätigte das nur. Die ungewisse Zukunft mit all ihren Überraschungen war ein Problem für morgen.

2. Füllt gemeinsam die bunten Erzählkarten aus. Beschreibt hierfür in Stichpunkten jeweils kurz die Hauptfigur(en) der Geschichte, einen Ort und das Ereignis, welches zum Ende der Erzählung geführt haben könnte.

Die Fragen in den linken Erzählkarten dienen als mögliche Orientierung, eurer Phantasie sind also keine Grenzen gesetzt! Schneidet die eigenen Erzählkarten anschließend aus!

<p>Person</p> <p>Wie sieht die Person aus? Wie alt ist sie? Was sind ihre Hobbys, Interessen, Beruf? Hat sie viele Freunde, unbeliebt, Alleingänger, verheiratet? Wie ist die finanzielle Lage?</p>	<p>Person</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>Ort</p> <p>Hat der Ort einen Namen, wenn ja welchen? In welcher Umgebung liegt dieser Ort? Gibt es dort viele Menschen, Tiere oder Pflanzen? Wenn ja, welche? Was ist an diesem Ort besonders?</p>	<p>Ort</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>Ereignis</p> <p>Was ist passiert und hat zu dem Ende beigetragen? Wann und wo hat es sich ereignet?</p>	<p>Ereignis</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>



Im Reich der Fantasie

1. Der Schluss der Geschichte ist schon geschrieben. Nun seid ihr die Erzähler*innen!

Lest den Text aufmerksam durch und überlegt, wie die Story dorthin gelangt.

*Mit einem Seufzen machten sie sich zum Aufbruch bereit. Die Sterne waren gerade erst verblasst und doch blieb das düstere Unbehagen, welches sie schon die ganze Nacht hindurch verspürten. Die ersten Sonnenstrahlen trugen zwar die Hoffnung eines Neuanfangs mit sich, aber betonten auch die umliegenden Trümmer als Erinnerung an ihre gestrigen Erlebnisse. Alles wirkte so fremd und vertraut zugleich. Sie waren erst am Anfang ihrer ungewissen, neuen Zukunft, aber gleichzeitig am Ende ihres bekannten Lebens.
Doch sie lebten doch, und das war das wichtigste.*

2. Füllt gemeinsam die bunten Erzählkarten aus. Beschreibt hierfür in Stichpunkten jeweils kurz die Hauptfigur(en) der Geschichte, einen Ort und das Ereignis, welches zum Ende der Erzählung geführt haben könnte.

Die Fragen in den linken Erzählkarten dienen als mögliche Orientierung, eurer Phantasie sind also keine Grenzen gesetzt! Schneidet die eigenen Erzählkarten anschließend aus!

<p>Person</p> <p>Wie sieht die Person aus? Wie alt ist sie? Was sind ihre Hobbys, Interessen, Beruf? Hat sie viele Freunde, unbeliebt, Alleingänger, verheiratet? Wie ist die finanzielle Lage?</p>	<p>Person</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>Ort</p> <p>Hat der Ort einen Namen, wenn ja welchen? In welcher Umgebung liegt dieser Ort? Gibt es dort viele Menschen, Tiere oder Pflanzen? Wenn ja, welche? Was ist an diesem Ort besonders?</p>	<p>Ort</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>Ereignis</p> <p>Was ist passiert und hat zu dem Ende beigetragen? Wann und wo hat es sich ereignet?</p>	<p>Ereignis</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>



Im Reich der Fantasie

1. Der Schluss der Geschichte ist schon geschrieben. Nun seid ihr die Erzähler*innen!

Lest den Text aufmerksam durch und überlegt, wie die Story dorthin gelangt.

Gerade noch rechtzeitig retteten sie sich ans fremde Ufer. Einen kurzen Blick konnten sie nach wie vor auf ihre alte Heimat erhaschen, bevor auch der letzte Wipfel langsam unter den Wassermassen verschwand. Ein Blubbern war zu vernehmen, die letzten Blasen stiegen noch auf und die anfänglichen Wellenkreise wurden immer sanfter bis nichts mehr an die Existenz der alten Insel erinnerte. Trotz ihrer misslichen Lage blickten sie mit Entschlossenheit ihrer Zukunft entgegen. Den Tag hatten sie gemeinsam überlebt und werden ihn für immer in Erinnerung behalten. Sie konnten nun endlich einen Neuanfang wagen, befreit von ihren alten Lasten.

2. Füllt gemeinsam die bunten Erzählkarten aus. Beschreibt hierfür in Stichpunkten jeweils kurz die Hauptfigur(en) der Geschichte, einen Ort und das Ereignis, welches zum Ende der Erzählung geführt haben könnte.

Die Fragen in den linken Erzählkarten dienen als mögliche Orientierung, eurer Phantasie sind also keine Grenzen gesetzt! Schneidet die eigenen Erzählkarten anschließend aus!

Person

Wie sieht die Person aus?
Wie alt ist sie?
Was sind ihre Hobbys, Interessen, Beruf?
Hat sie viele Freunde, unbeliebt, Alleingänger, verheiratet?
Wie ist die finanzielle Lage?

Person

Ort

Hat der Ort einen Namen, wenn ja welchen?
In welcher Umgebung liegt dieser Ort?
Gibt es dort viele Menschen, Tiere oder Pflanzen? Wenn ja, welche?
Was ist an diesem Ort besonders?

Ort

Ereignis

Was ist passiert und hat zu dem Ende beigetragen?
Wann und wo hat es sich ereignet?

Ereignis



Im Reich der Fantasie

1. Der Schluss der Geschichte ist schon geschrieben. Nun seid ihr die Erzähler*innen!

Lest den Text aufmerksam durch und überlegt, wie die Story dorthin gelangt.

Endlich waren sie am ersehnten Ende ihrer Reise angekommen. Zwar gab es viele Zweifel, ob ihr Ziel überhaupt existierte, aber sie hatten durchgehalten und wurden von ihrem Schicksal belohnt. Vor ihnen strahlte das sagenumwobene Portal in einem friedlichen, grünen Licht. Sie konnten zu guter Letzt wieder in ihre alte Welt. Sie hatten ihren bekannten, schlichten Alltag nach all den Strapazen und Abenteuern sehr vermisst. Ein letztes Mal umarmten sie sich innig.

Es war an der Zeit heimzukehren und sie konnten es kaum erwarten.

2. Füllt gemeinsam die bunten Erzählkarten aus. Beschreibt hierfür in Stichpunkten jeweils kurz die Hauptfigur(en) der Geschichte, einen Ort und das Ereignis, welches zum Ende der Erzählung geführt haben könnte.

Die Fragen in den linken Erzählkarten dienen als mögliche Orientierung, eurer Phantasie sind also keine Grenzen gesetzt! Schneidet die eigenen Erzählkarten anschließend aus!

<p>Person</p> <p>Wie sieht die Person aus? Wie alt ist sie? Was sind ihre Hobbys, Interessen, Beruf? Hat sie viele Freunde, unbeliebt, Alleingänger, verheiratet? Wie ist die finanzielle Lage?</p>	<p>Person</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>Ort</p> <p>Hat der Ort einen Namen, wenn ja welchen? In welcher Umgebung liegt dieser Ort? Gibt es dort viele Menschen, Tiere oder Pflanzen? Wenn ja, welche? Was ist an diesem Ort besonders?</p>	<p>Ort</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>Ereignis</p> <p>Was ist passiert und hat zu dem Ende beigetragen? Wann und wo hat es sich ereignet?</p>	<p>Ereignis</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>



Im Reich der Fantasie

1. Der Schluss der Geschichte ist schon geschrieben. Nun seid ihr die Erzähler*innen!

Lest den Text aufmerksam durch und überlegt, wie die Story dorthin gelangt.

Nach wie vor tobte der Sturm unnachgiebig vor ihren Toren, so wie zu jedem Vollmond. Sie waren aber nicht mehr ganz so hilflos wie vor einem Monat. Nur vor ein paar Stunden hatten sie endlich das Rätsel gelöst und waren nach einer beschwerlichen Reise nun im Besitz eines mächtigen Schatzes. Sie brauchten nur noch das Ritual im Morgengrauen zu vollenden, um nie wieder unter diesem Sturm zu leiden. Diese letzte Vollmondnacht verbrachten sie zusammen und feierten ihren Triumph. Sie konnten es kaum erwarten. Schon bald werden sie in einer Zukunft ohne ständige Angst leben können.

2. Füllt gemeinsam die bunten Erzählkarten aus. Beschreibt hierfür in Stichpunkten jeweils kurz die Hauptfigur(en) der Geschichte, einen Ort und das Ereignis, welches zum Ende der Erzählung geführt haben könnte.

Die Fragen in den linken Erzählkarten dienen als mögliche Orientierung, eurer Phantasie sind also keine Grenzen gesetzt! Schneidet die eigenen Erzählkarten anschließend aus!

<p>Person</p> <p>Wie sieht die Person aus? Wie alt ist sie? Was sind ihre Hobbys, Interessen, Beruf? Hat sie viele Freunde, unbeliebt, Alleingänger, verheiratet? Wie ist die finanzielle Lage?</p>	<p>Person</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>Ort</p> <p>Hat der Ort einen Namen, wenn ja welchen? In welcher Umgebung liegt dieser Ort? Gibt es dort viele Menschen, Tiere oder Pflanzen? Wenn ja, welche? Was ist an diesem Ort besonders?</p>	<p>Ort</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>Ereignis</p> <p>Was ist passiert und hat zu dem Ende beigetragen? Wann und wo hat es sich ereignet?</p>	<p>Ereignis</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>



Euer Auftrag

3. Lest euch das vorgegebene Ende konzentriert und aufmerksam durch. Verfasst anschließend mithilfe eurer gezogenen Erzählkarten einen passenden Einstieg und Hauptteil!

Benutzt dafür das Spielfeld und einen beliebigen Gegenstand (z.B. Radiergummi, Stiftkappe etc.), der auf die Felder passt. Platziert den Gegenstand auf einem beliebigen Feld, würfelt reihum und bewegt den Gegenstand dementsprechend.

Nach jedem Würfeln schreibt die Person, die gerade an der Reihe ist, 2-5 Sätze zur Geschichte.

Vorsicht! Die Geschichte wird je nach Feld wie folgt beeinflusst:

- **Leeres Feld:** Ihr könnt die Geschichte frei weiterschreiben und bspw. näher auf die Handlung, Umgebung oder die Gefühle und Gedanken eurer Figur eingehen.
- **Rotes Feld:** Die Geschichte nimmt eine schlechte Wendung, z.B. eure Figur hört etwas Gruseliges, verliert die Hoffnung, hat negative Gedanken, das Wetter verschlechtert sich etc.
- **Grünes Feld:** Die Geschichte nimmt eine gute Wendung, z.B. eure Figur trifft neue Freunde, hat eine gute Idee, kann etwas Schlimmes verhindern etc.

Jetzt seid ihr an der Reihe: Ihr entscheidet, was passiert und wie sich eure Ideen auf die Handlung auswirken!

Achtet darauf, eure Sätze sinnvoll mit Konjunktionen zu verbinden und eine stimmige, zusammenhängende Geschichte zu schreiben. Denkt daran, dass das vorgegebene Ende mindestens zwei Personen einbezieht und die Geschichte im Präteritum geschrieben werden soll.

Lasst eurer Kreativität freien Lauf! Ihr habt 35 Minuten Zeit.

4. Prüft eure Geschichte noch einmal und lest sie euch kritisch durch. Bessert daraufhin Unstimmigkeiten aus, korrigiert ggf. die Rechtschreibung und achtet auf abwechslungsreiche und interessante Satzanfänge sowie fließende Übergänge.

5. Formuliert einen besonders spannenden Titel für die Geschichte! Den Titel schreibt ihr später beim Vortrag auch an die Tafel.

6. Wählt jemanden aus eurer Gruppe für die Vorstellung der Geschichte im Schreibwettbewerb aus! Der Rest der Gruppe kann die Geschichte während der Vorstellung mit einer passenden Geräuschkulisse untermalen. Stellt sicher, dass ihr den Vortrag dabei nicht übertönt, die Aufmerksamkeit sollte immer noch auf eurer Geschichte liegen!

Das Vermächtnis



FALLAKTE

So löst ihr diesen Kriminalfall:

- Lest sämtliche Materialien sorgfältig durch und macht euch Notizen.
- Kombiniert Hinweise und hinterfragt Motive.
- Wenn ihr einmal gar nicht weiterwisst, findet ihr bei eurer Lehrkraft ein paar hilfreiche Tipps.
- Öffnet den Lösungsumschlag **ERST DANN**, wenn ihr **ALLE** Aufträge der Checkliste (s.u.) gelöst habt.

Diese Akte enthält folgende Materialien:

- | | |
|---------------------------------|-------------------------|
| - diese Anleitung | - verschlüsselter Brief |
| - Anschreiben Ermittlungsteam | - Caesar-Scheibe |
| - Zeitung Nachrichten von heute | - Domino-Spiel (Büro) |
| - Foto berufliches Smartphone | - 13 Bilder (Büro)- |
| - Foto Laptop | - Rechnung Notariat |
| - Foto privates Smartphone | - Testament |
| - Auszüge Freundschaftsbuch | |

Eure Auftragscheckliste:

- Wie heißen Professorin Rembrandts Geschwister?
- Wie konnte das echte Testament verschwinden?
- Wo befindet sich das Originaltestament?

**Kriminalpolizei Oaktown**

Löwenstraße 1000

80007 Oaktown

Montag, 15. September 2025

Liebes Ermittlungsteam,

nach dem Tod der Germanistik-Professorin Iris-Diana Rembrandt im Mai 2025 stößt die Polizei an ihre Grenzen. Die Professorin brachte es auf ein stattliches Eigenkapital, um dessen Verwaltung es in diesem Fall geht. Denn das Vermögen in Höhe von 1 Milliarde Euro soll laut einem Testament, das man in einem Bankschließfach hinterlegt auffand, an die beiden verbliebenen Angehörigen gehen, eine Schwester und einen Bruder. Zu beiden jedoch pflegte die Verstorbene seit über 20 Jahren keinen Kontakt. Darüber hinaus gibt die Hausangestellte und Vertraute der Verstorbenen an, ihre einstige Vorgesetzte habe nahezu das gesamte Erbe spenden wollen. Es sei ihr größter Wunsch gewesen, Studierenden aus sozial schwächeren Elternhäusern Bildung zu ermöglichen. Der mit dem Testament beauftragte Notar ist sich außerdem sicher, dass das beglaubigte Originalschreiben, das er persönlich in dem Bankschließfach archiviert hatte, einen gänzlich abweichenden letzten Willen enthielt, der sich in keiner Weise mit dem aufgefundenen Testament deckt. Die Polizei und die Staatsanwaltschaft wurden bereits eingeschaltet, um die Glaubwürdigkeit des vorliegenden Testaments zu prüfen. Die Ermittlungen verliefen bisher jedoch ergebnislos.

Wir brauchen dringend eure Hilfe! Kann Eure Klasse uns dabei helfen herauszufinden, wer diese beiden Geschwister sind und wo der „echte“ letzte Willen der Professorin ist, falls uns eine Fälschung vorliegt? Wir zählen auf Euch!

Hochachtungsvoll*A. Hohenstein*

Kriminalkommissarin Hohenstein

A. Biberlieb

Kriminalkommissarin Biberlieb

**SCAN ME**



CAESARS WORT-DOMINO

4: Bilde ein passendes Domino:
Herd – Gas



1: Bilde ein passendes Domino!
Unterricht – Arabisch – Stunde – Lohn



3: Bilde ein passendes Domino:
Immun – Welle – Reaktion – Dauer

Notiz:
Aus Regen – Sommer – Tropfen
Mach' Sommerregen und Regentropen :)

2: Bilde ein passendes Domino:
Kocher – Wasser – Eis





CAESARS WORT-DOMINO

1: Bilde ein passendes Domino!

Unterricht – Arabisch – Stunde – Lohn

Lösung: **A**rabisch**u**nterricht – **U**nterricht**s**stunde –
Stunden**l**ohn



2: Bilde ein passendes Domino:

Kocher – Wasser – Eis

Lösung: **E**is**w**asser – **W**asser**k**ocher



3: Bilde ein passendes Domino:

Immun – Welle – Reaktion – Dauer

Lösung: **I**mmun**r**eaktion – **R**eaktion**s**dauer – **D**auer**w**elle

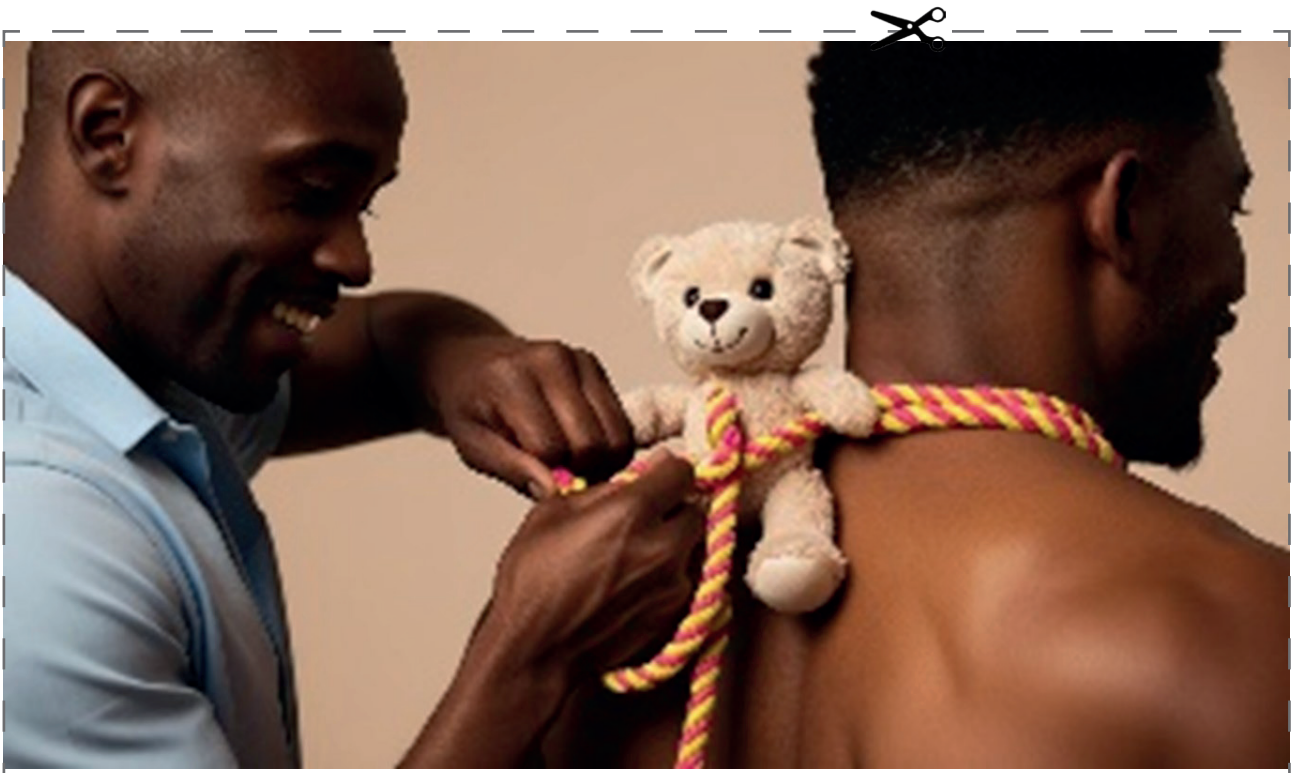


4: Bilde ein passendes Domino:

Herd – Gas

Lösung: **G**as**h**erd



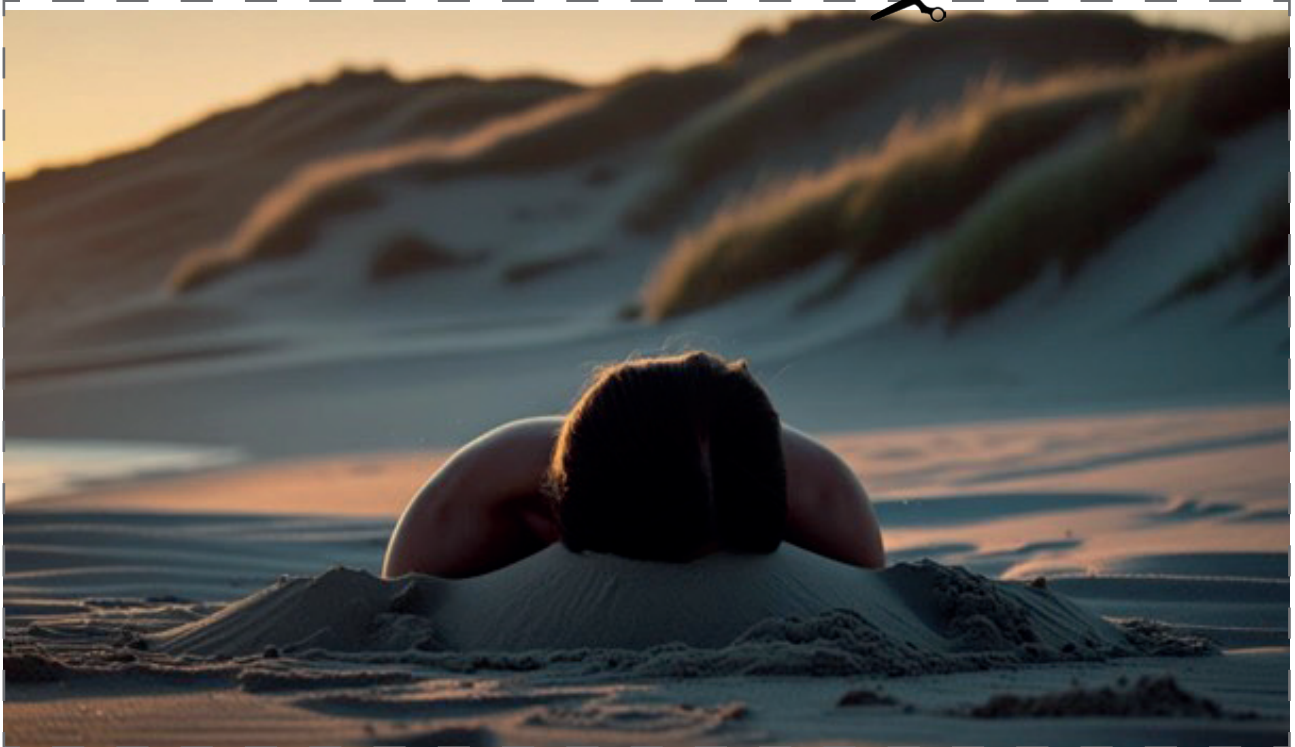


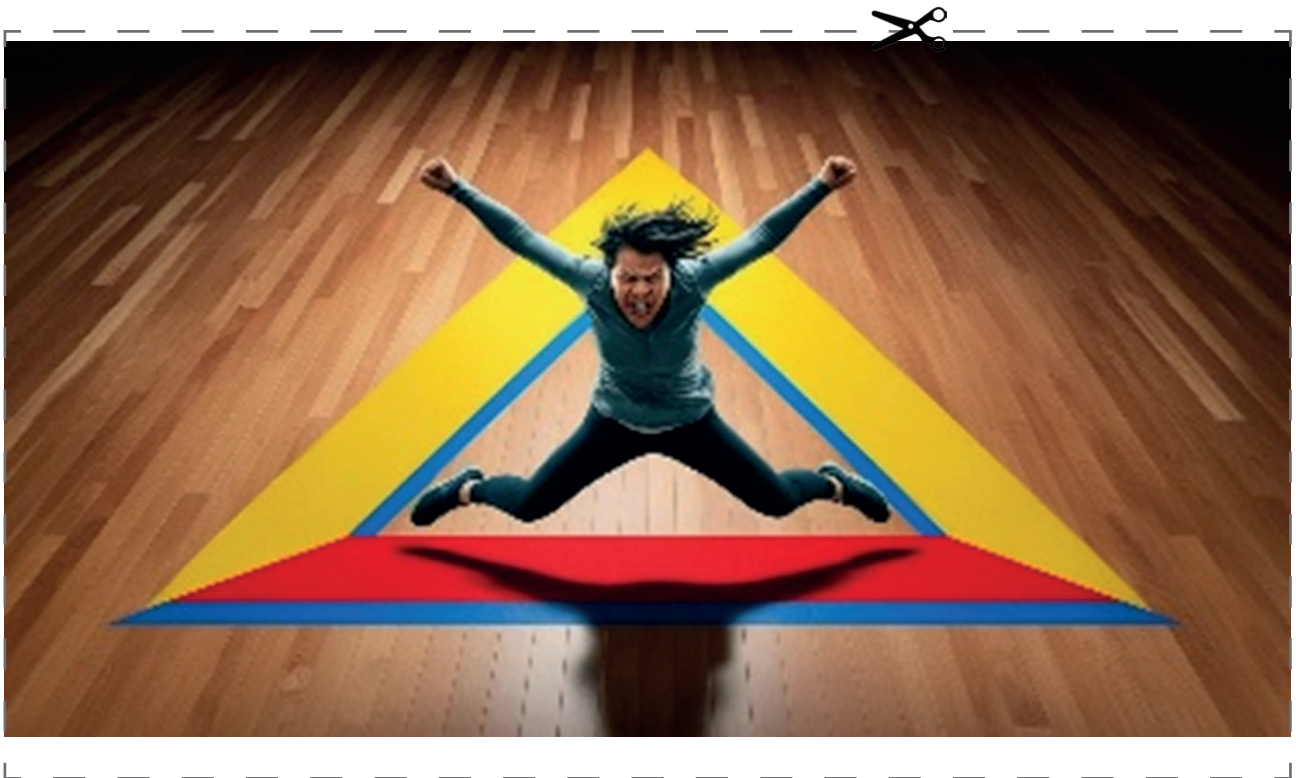














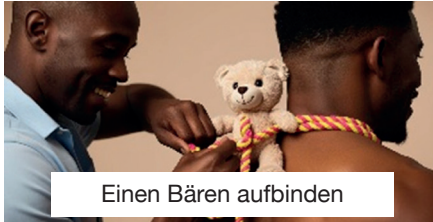
Jedes der 13 Bilder stellt eine Redewendung dar, wobei immer zwei Bilder zusammengehören. Wie viele passende Pärchen an Redewendungen kannst du bilden? **LÖSUNG: fuenf**



Alles in Butter



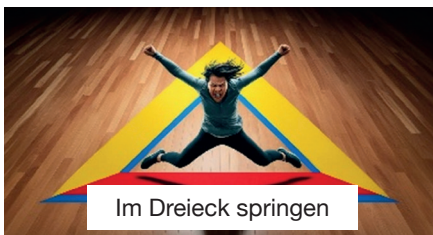
Alles im grünen Bereich



Einen Bären aufbinden



Jemanden hinters Licht führen



Im Dreieck springen



Aus der Haut fahren



Tomaten auf den Augen haben



Den Wald vor lauter Bäumen nicht sehen



Leiche im Keller haben



Dreck am Stecken haben

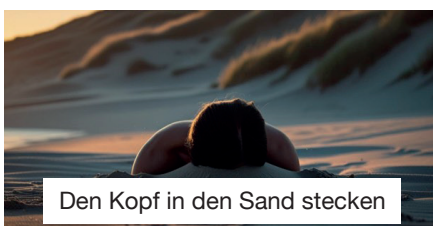
OHNE ENTSPRECHENDES PAAR:



Jemandem auf den Keks gehen



Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm



Den Kopf in den Sand stecken



- Tipp I: Aus den 13 Bildern können Pärchen gebildet werden
- Tipp II: Wie viele Redewendungen bilden jeweils ein Paar mit einer ähnlichen Bedeutung?
- Tipp III: Findest du in der Zeitung vielleicht einen Artikel, der dir helfen kann? Sieh dir die Zeitung noch einmal genauer an!
- Lösung: fuenf



(FUNDORT: OBERE SCHREIBTISCHSCHUBLADE DER VERSTORBENEN)



FqFq,

kej jedg fca Vgavcogpr ighwpgp - fca Qtk-ikpen. Ykt
mqoogp fctkp pkejr xqt. Ukg yknn cn-ngu urgpgp, cnngu!!!
Fca neuugp ykt pkejr bw. Fkgugu lgnf igjvtr wpu. Ykt jqngp
gu wpu. Wo lgfpg Rtghu. Xgtncuu fkej cwh okej.

FkFk



Nachricht des Bruders an die Schwester, verschlüsselt



DoDo,

ich habe das Testament gefunden – das Original. Wir kommen darin nicht vor. Sie will alles spenden, alles!!! Das lassen wir nicht zu. Dieses Geld gehört uns. Wir holen es uns. Um jeden Preis. Verlass dich auf mich.

DiDi



Notariat Dr. Reichmann & Kollegen | Postfach 80234

Prof. Dr. Iris-Diana Rembrandt
Heideallee 13
80007 Oaktown

14.02.2025

Betreff: Notarielle Testamentsbeglaubigung

Sehr geehrte Frau Prof.in Dr. Rembrandt,
ich bedanke mich für das entgegengebrachte Vertrauen in Ihrer testamentarischen
Angelegenheit. Unsere Vereinbarungen gehen Ihnen in vorliegender Form schriftlich zu:

- Juristisch-notarielle Beratung zur Testamentserstellung
- Erstellung eines notariellen Testaments
- Notarielle Beurkundung des Testaments durch Notar Dr. Reiner Reichmann
- Einlagerung des Testaments im Bankschließfach mit alleinigem Zugriff durch die Klientin sowie Notar Dr. Reiner Reichmann

Anzahl	Leistung	Einzelleistung (nach §§ 1-98 GNotKG)	Gesamt
3	Juristische Beratung (à 30min)	350,00 €	1.050,00 €
1	Erstellung und Beurkundung des Testament	3.684,00 €	3.684,00 €
1	Einlagerung im Bankschließfach	75,00 € p.a.	75,00 €
		Gesamt	4.809,00 €

Ich bitte Sie um Überweisung binnen 14 Tagen unter Angabe der Rechnungsnummer auf das unten angegebene Konto. Für eine fristgerechte Überweisung und die gelungene Zusammen-
arbeit bedanke ich mich herzlich.

Mit freundlichen Grüßen

R. Reichmann
Dr. Reiner Reichmann, Notar



Mittwoch,
09.04.2025Ausgabe
#10

NACHRICHTEN VON HEUTE

Aktuelle Nachrichten und Bulletin-Updates

Thomas Baumgarten

Neues Blumenbeet sorgt für Gesprächsstoff im Stadtpark

Im Stadtpark der Gemeinde wurde am vergangenen Wochenende ein neues Blumenbeet angelegt. Die farbenfrohe Anpflanzung befindet sich in unmittelbarer Nähe zum Hauptweg und zieht bereits erste neugierige Blicke auf sich.

„Es ist schön, dass hier etwas passiert“, sagt eine Spaziergängerin, die mit ihrem Dackel Bruno regelmäßig die Parkwege nutzt. „Das bringt ein bisschen Farbe in den Alltag.“

Die Bepflanzung wurde vom örtlichen Gartenbauamt in Zusammenarbeit mit ehrenamtlichen Helfern aus der Nachbarschaft realisiert. Laut der Leiterin der Stadtverwaltung, Dorothee Rembrandt, soll das Beet je nach Jahreszeit angepasst werden. Für den Herbst sei bereits ein Wechsel auf robustere Sorten wie Chrysanthemen geplant.

Auch Kinder aus der nahegelegenen Grundschule hatten die Gelegenheit, beim Einpflanzen zu helfen. „Es war matschig, aber cool“, sagte Jonas, 9, und zeigte stolz auf eine Reihe frisch gesetzter Stiefmütterchen.

Die Stadt hofft, mit kleinen Projekten wie diesem die Aufenthaltsqualität im Park weiter zu steigern. Weitere Maßnahmen sind derzeit in Planung, unter anderem eine neue Sitzbank und ein Insektenhotel.

Für beide Projekte möchte die Grüne Partei eine stattliche Summe in die Hand nehmen und die Erhaltung von Flora und Fauna bezuschussen. „Ein wichtiger Beitrag für unsere Umwelt“, betont Parteivorsitzende Margarethe Baum.

Bis dahin bleibt das neue Blumenbeet ein kleiner Farbtupfer im Alltag der Parkbesucher – und für alle ein willkommenes Gesprächsthema, die auf dem Weg zur Arbeit oder beim Sonntagsspaziergang vorbeikommen.



Die meisten Besucher des Stadtparks sind begeistert und erfreuen sich über die individuell wechselnde Gestaltung des Beetes. © Bild: TB



Ikonsche Werke der niederländischen Malerei: li. **Dienstmeid mit Milchkrug** (1658–1660) von Jan Vermeer, o.r. **Selbstporträt** (1669) von Rembrandt van Rijn und **Der Garten der Lüste** (um 1490–1500) von Hieronymus Bosch

Amanda Bauernschmitt

Niederländer in der Stadt! Ausstellungseröffnung in der Galerie

Die Kunstwelt blickt in den kommenden Wochen auf Oaktown: Eine hochkarätige Ausstellung mit Werken der fünf bedeutendsten niederländischen Maler eröffnet am kommenden Freitag im Städtischen Kunstmuseum. Im Mittelpunkt stehen Gemälde von Jan Vermeer, Rembrandt van Rijn, Frans Hals, Hieronymus Bosch und Pieter Bruegel – Künstler, die nicht nur in den Niederlanden als Ikonen gelten, sondern die europäische Kunstgeschichte nachhaltig geprägt haben.

Die Ausstellung trägt den Titel *Licht, Leben, Landschaft. Niederländische Meister im Dialog* und vereint rund 40 Leihgaben aus internationalen Museen und privaten Sammlungen. Besucherinnen und Besucher erwartet ein eindrucksvoller Rundgang durch drei Jahrhunderte niederländischer Malerei, von der Spätgotik bis ins 17. Jahrhundert.

Zu den besonderen Höhepunkten zählen eine selten gezeigte Szene des Alltagslebens von Vermeer, ein monumentales Gruppenporträt von Frans Hals sowie mehrere grafische Arbeiten Rembrandts, die dessen Meisterschaft im Spiel mit Licht und Schatten belegen. Auch die fantastischen Bildwelten des frühen Visionärs Hieronymus Bosch und die detailreichen, oft humorvollen Szenerien Pieter Bruegels eröffnen neue Zugänge zu Kultur, Religion und Gesellschaft der damaligen Zeit.

Die Auswahl zeigt nicht nur herausragende künstlerische Techniken, sondern auch, wie diese Maler gesellschaftliche Themen reflektiert und visuell zugänglich gemacht haben“, erklärt Kuratorin Dr. Helena Millich, die bereits mehrere Ausstellungen zur niederländischen Kunst konzipiert hat. „Es geht um mehr als nur um Ästhetik, es geht um Beobachtung, Kritik und das menschliche Leben in all seinen Facetten.“

Die Ausstellung ist in thematische Kapitel gegliedert, die den Dialog zwischen den einzelnen Künstlern und Epochen bewusst in den Vordergrund rücken. So treffen etwa Rembrandts eindringliche Porträts auf die lebendigen Alltagsszenen Vermeers, während Bruegels bäuerliche Landschaften mit den symbolisch aufgeladenen Bildwelten Boschs kontrastieren. Dieser kuratorische Ansatz lädt dazu ein, Unterschiede und Gemeinsamkeiten in Motivwahl, Bildkomposition und künstlerischer Handschrift unmittelbar zu erleben.

Die Ausstellung *Licht, Leben, Landschaft. Niederländische Meister im Dialog* ist vom 11. April bis zum 16. November 2025 im Städtischen Kunstmuseum Oaktown zu sehen. Der Katalog zur Ausstellung erscheint im Sandstein Verlag und enthält Beiträge internationaler Expertinnen und Experten zur niederländischen Kunst.

**Grünes Vorzeigeprojekt eröffnet:
Oaktown-Bankfiliale feiert
Einweihung.**

Seite 2

Spruch des Tages:

„Jeder kleinste Hinweis kann
noch so nützlich sein.“

Seite 1

**Vertrauen. Klarheit.
Rechtssicherheit.**

Seite 3



Letzter Wille

Ich, Iris-Diana Rembrandt, geboren am 20.04.1970, wohnhaft in Oaktown, erkläre hiermit meinen letzten Willen.

Nach reiflicher Überlegung und im Bewusstsein der familiären Bande, die mich trotz allem mit meinen Geschwistern verbinden, bestimme ich, dass mein gesamtes Vermögen nach meinem Tod an meine leibliche Schwester und meinen leiblichen Bruder übergehen soll.

Es ist mein ausdrücklicher Wunsch, dass mein Erbe unter den beiden zu gleichen Teilen aufgeteilt wird. Ich verzichte bewusst auf die Einbindung gemeinnütziger Organisationen oder anderer Dritter, da ich der Überzeugung bin, dass meine Geschwister am besten in der Lage sind, mit meinem Vermögen verantwortungsvoll umzugehen und damit auch in meinem Sinne zu handeln.

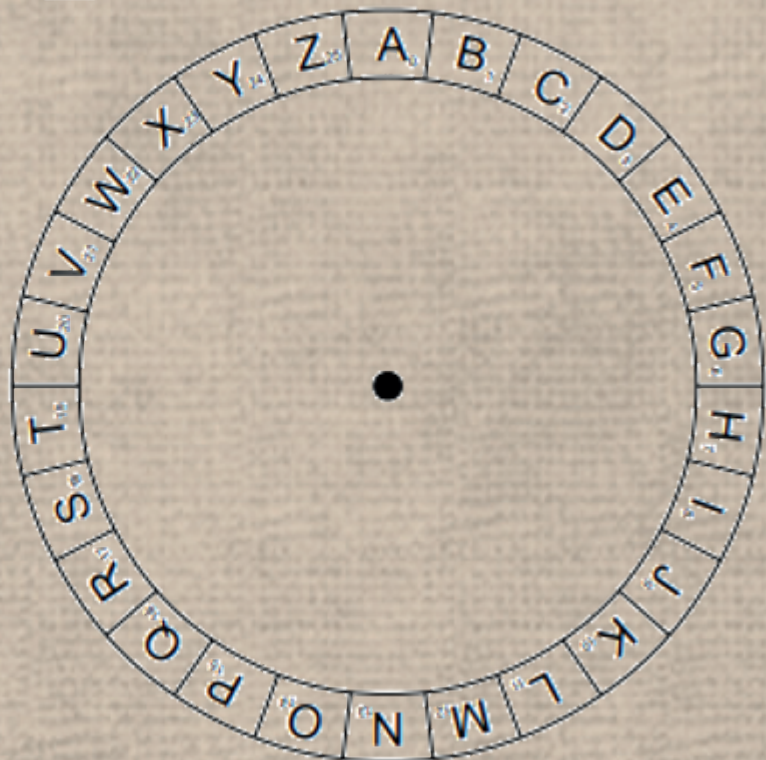
Etwaige frühere Verfügungen, in denen eine andere Verteilung meines Nachlasses vorgesehen war, verlieren hiermit ihre Gültigkeit.

Dies ist mein verbindlicher letzter Wille, den ich eigenhändig unterschreibe.

Iris-Diana Rembrandt

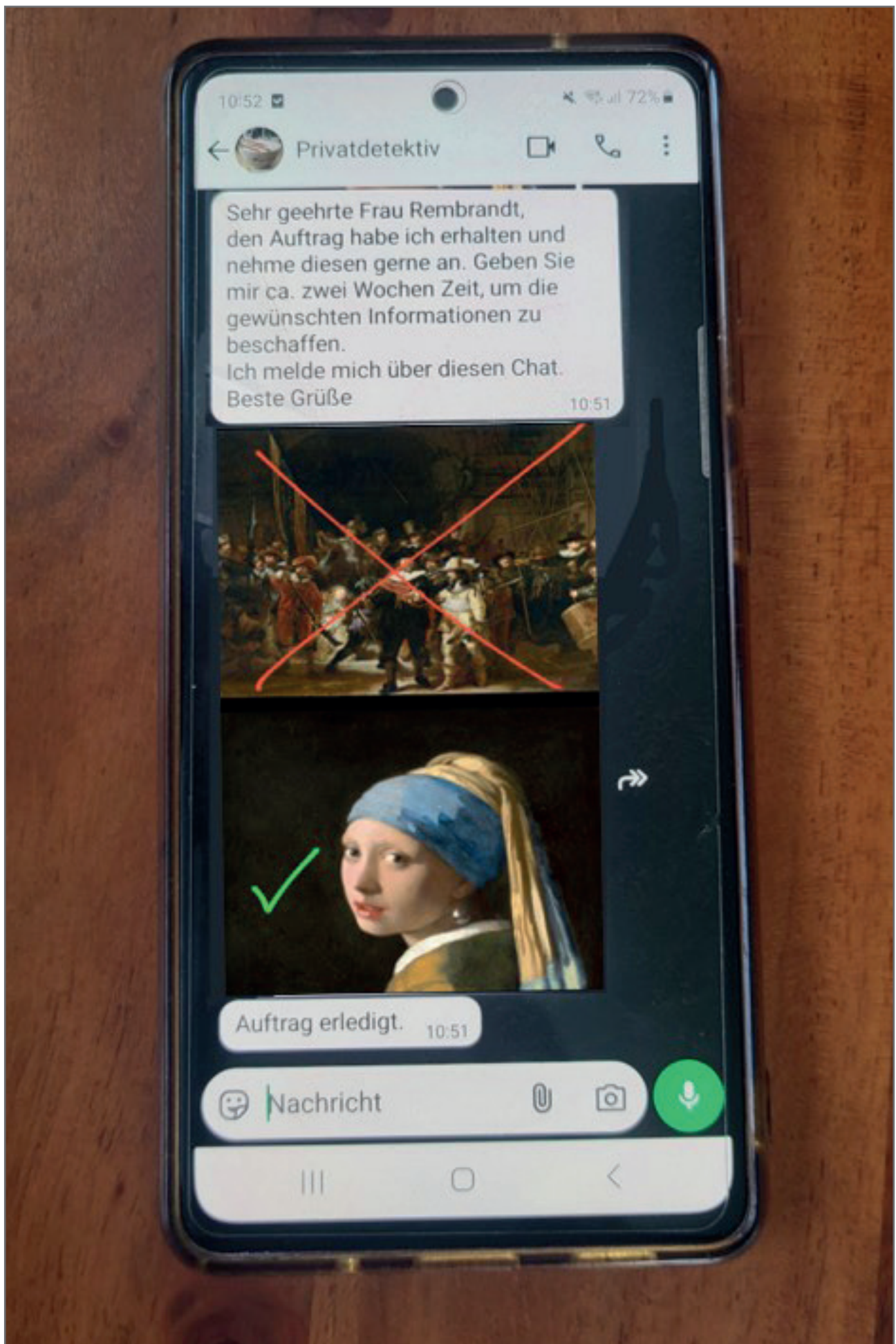


Caesar-Scheibe

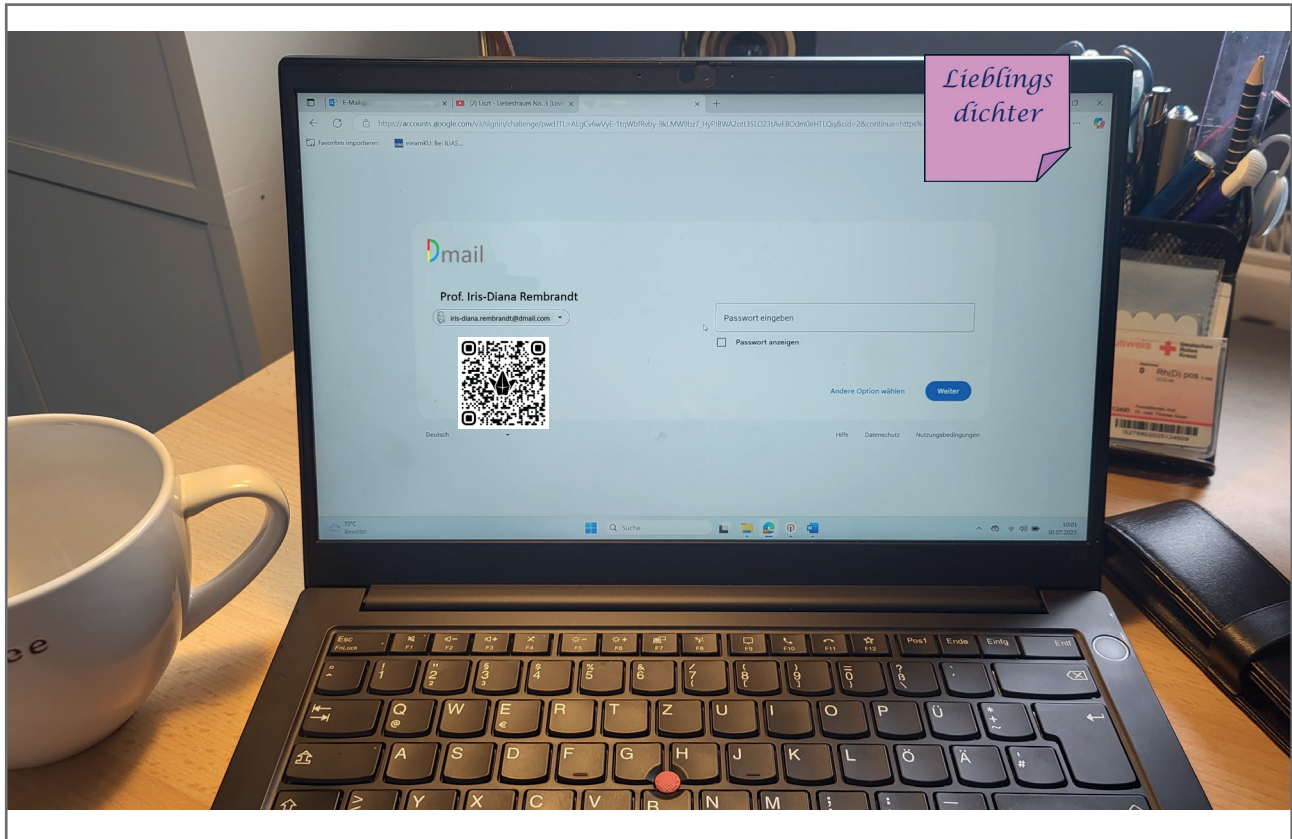


M8: BEWEISMATERIAL: CAESAR-SCHEIBE (DEKODIERSCHEIBE)

(FUNDORT: OBERE SCHREIBTISCHSCHUBLADE DER VERSTORBENEN)



M9: BEWEISMATERIAL: FOTO DES BERUFLICHEN SMARTPHONES DER VERSTORBENEN
(CHAT MIT „PRIVATDETEKTIV“; Person unbekannt)



M10: BEWEISMATERIAL: FOTO DES LAPTOPS DER VERSTORBENEN
(FUNDORT: BÜRO; konnten Hinweise noch nicht wirklich zuordnen und verstehen)



Prof. Dr. Iris-Diana Rembrandt <iris-diana.rembrandt@dmail.com>

Dein Testament

1 Nachricht

Unbekannter Nutzer <dwaitr782349032nrfewlds@723r4ewofnelfcds.com>
An: Prof. Dr. Iris-Diana Rembrandt <iris-Diana.rembrandt@dmail.com>

29. Juli 2025 um 11:36

Iris,

wir haben mitbekommen, dass Du Dein Testament aufgesetzt hast. Wie kommst Du überhaupt auf den Gedanken, Dein gesamtes Geld zu spenden?!? Bist Du jetzt vollkommen übergeshnappt? Hältst Du Dich wohl für so einen Gutmenschen? Was ist denn mit Deinen Geschwistern? Haben wir kein Recht darauf?!?
Du spielst mit dem Feuer! Wir akzeptieren Deine Entscheidung so NICHT!!! Die solltest Du dringend noch einmal überdenken, sonst ... Du weißt ja, wozu wir fähig sind.

P.S.: Mach Dir erst gar nicht die Mühe - diese Mail kann nicht zurückverfolgt werden.

M10 (L): E-Mail der Geschwister an Iris-Diana Rembrandt, die passwortgeschützt ist und dann nach Eingabe des korrekten Passworts („Goethe“) über das verlinkte Padlet angezeigt wird:

FREUNDE



John R.

Ich bin geboren am: 3.8.72

Du erreichst mich unter:

Mein Lieblingstier:

1207

Am liebsten spiele ich:

Meine Hobbies:

Meine Hobbies:

Das mag ich gerne:

Power

Das mag ich gar nicht:

Wächter

Meine Stärken

Das kann ich besonders gut:

Supper with

DA BIST TOLL, WEIL...

nicht

du ein
Mädchen
bist

Mein Star



ANGSTLICH • STUR • SONDERBAR • JÄHZORNIG • WITZIG • SPÖRTLICH • STRENG • KREATIV • OPTIMISTISCH • GROSSZÜGIG • EGOTISTISCH • LOYAL • FAUL • EHRGEIZIG • TIEFENREICH • NACHTRAGEND • PRÜDE • FÜR JEDEN SPASS ZU HABEN • UNGEDULDIG • DICH DA



FREUNDE

M11



Mein Name: Iris-Diana K.

Ich bin geboren am: 20.4.70

Du erreichst mich unter: 0327 6532

Mein Lieblingstierchen: Schlapp-
ohr

Am liebsten spiele ich: Domino

Meine Hobbies: Gedichte schrei-
ben, Malen



Das mag ich gerne: Mit meinen
älteren Geschwister
spielen



Das mag ich gar nicht: Schreien
Bomber, Mami

Mein
Lieblingsgedicht

*Über allen
Tipfeln ist
Paul!
In allen Tipfeln
sprust Du.
Kann ein
Häusch,
Die Vögelin
schweigen im
Wald.*

Meine Stärken

Das kann ich besonders gut:

Gedichte ausdenken, meinen Freunden
helfen,



DU BIST TOLL, WEIL...



Mein Star



ANGSTLICH • STUR • JÄHZORNIG • WITZIG
SONDERBAR • TIEFENENTSPANNT • SPORTLICH
NACHTRAGEND • EHRGEIZIG • EGOZISTISCH • GROSSTILIG
PRÜDE • SCHLISST • OPTIMISTISCH • KREATIV
UNGEDULDIG • SPASS ZU HABEN • FÜR JEDEN
DA • HILDE



FREUNDE

M11



Mein Name: Bendhe R.

Ich bin geboren am: 11.12.68

Du erreichst mich unter: 03776 532

Mein Lieblingstier: Hundi

Am liebsten spiele ich: gehen- sprechen- gefürden

Meine Hobbies: Malen



Das mag ich gerne mit Malli: gassi gehen



Das mag ich gar nicht: Meine doofen Geschichten

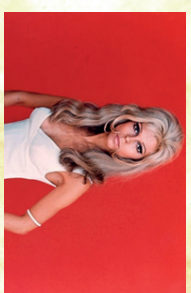
Mein Lieblingsgedicht
Die großen Tiere
trauern am Tisch
und sind nicht tot.
Aber die Elefanten
fliegen Elefanten auf
Brettern und wo-
ren in Butterback.

Meine Stärken

Das kann ich besonders gut:
Tiere verstehen

DU BIST TOLL, WEIL...
weiß nicht

Mein Star



ANGSTLICH • STUR • JÄHZORNIG • WITZIG
SONDERBAR • TIEFEN-
LOYAL • FAUL • EHRGIEZIG
NACHTRAGEND • EGOTISCH • GROSZ
PRÜDE • SPASS ZU HABEN • UNGEDULDIG
HOSLISCH • KREATIV • IM-
JEDEN SPASS ZU HABEN • KREATIV • IM-
JEDEN SPASS ZU HABEN • KREATIV • IM-



FREUNDE



M11

Mein Name:

Jothe M.

Ich bin geboren am:

10.10.69

Du erreichst mich unter:

03745 3869

Mein Lieblingstier:

Elefant

Am liebsten spiele ich:

Tennis

Meine Hobbies:

Meine Freunde treffen

Das mag ich gerne:

Sommerferien

Das mag ich gar nicht:

Mathe

Mein Lieblingsgedicht

Schläft ein Kind
in allen Rängen,
die da träumen
fort und fort;
und die Welt
hört an zu
singen, 'du nur
triffst du nur
das Zauberwort

Meine Stärken

Das kann ich besonders gut:

Tennis spielen
kochen
Geschichten erzählen

DU BIST TOLL, WEIL...

Du so gut
zuhören, reuwest
und eine
tolle Freundin
bist
Ich hoffe, wir
sehen uns
in den nächsten
Jahren
wieder!

Mein Star



Ich bin geboren am: 15.08.65

Du erreichst mich unter: 03276532

Mein Lieblingstier:
Waffeln

Am liebsten spiele ich:

Deming

Meine Hobbies:

Hobbies:
Dungeons &
Dragons

Das mag ich gerne:

Kino

Das mag ich gar nicht:

Dumme Fragen



Meine Stärken

Das kann ich besonders gut:

Mathe

DA BIST TOLL, WEIL...

Da selten nerust

Mein Star



DICH DA • UNGEDULDIG • ANGSTLICH • STUR • JÄHZORNIG • WITZIG • SPÖTTLICH • KREATIV • IM • FREITAG • OPTIM • GROSSZÜGIG • EGOTISTISCH • LOYAL • TIEFENREICH • FAHRT

FÜR JEDEN • SPASS ZU HABEN • SONDERBAR • NACHTRAGEND • EGOZISTISCH • LÖYAL • FAHRT • FAHRT • FAHRT • FAHRT • FAHRT • FAHRT • FAHRT • FAHRT • FAHRT • FAHRT • FAHRT

Lieblingsgedicht

Ein Plasterstein,
der war einmal
Und wurde viel beschriften.
Er schrie: Ich bin ein Mineral
Und muss mir ein für allemal
Dergleichen streng verbieten!

Jedoch den Menschen frei's
nicht ein 'l befangen,
Mit ihm sich zu befangen,
Dem Pfasterstein bleibt
Pfasterstein
und muss sich helfen
lassen

M11: Freundschaftsbucheinträge



Behörde _____ Az. _____

Antrag auf Änderung des Namens einer Einzelperson
Gesetz über die Änderung von Familiennamen und Vornamen

Antragsteller
Familienname, Geburtsname, Vornamen, Nachname zur _____ 19__
Dem ...

Antrag
Anschreiben *Blumenweg 13, ...*
Gegenstand des Antrags
☒ Änderung des Familiennamens ☐ Änderung des Geburtsnamens ☐ Änderung des Vornamens

FamName
Geführter Familienname *...*
Zukünftig zu *...*

GetName
Geführter Geburtsname *...*
Zukünftig zu führender Geburtsname *...*

Vorname
Geführte Vornamen *...*
Zukünftig zu führende Vornamen *...*

Namensart
Sonstige entfallende oder zu ändernde *...*

Begründung
Familiäre Umstände

Namensinhaber
Person, für die eine Namensänderung beantragt wird
☐ Antragsteller ☐ Kind des Antragstellers ☐
Familienname, Geburtsname, Vornamen

Anschreiben
Anschreiben von Wohnorten innerhalb der letzten fünf Jahre

Geburtsdatum und -ort, Registrierungsdaten

Geschäftsfähigkeit
☐ geschäftsfähig ☐ beschränkt geschäftsfähig ☐ nicht geschäftsfähig

Staatsangehörigkeit
☐ deutsch ☐

Familienstand
☐ ledig ☐ verwitwet ☐ geschieden ☐ LPart aufgehoben ☐

theilgeb
Eheschließungsdatum und -ort, Registrierungsdaten, Kennzeichen

1. Wenn das Familienbuch als Privatseintrag fortgeführt wird.

16/712



16/12 Namensänderung Seite 2 von 3 ©Verlag für Standesamtswesen GmbH, Frankfurt am Main, Berlin 2016

Lebensbeg.	Tag und Ort der Begründung der Lebenspartnerschaft, Registrierungsdaten
Frühere Anträge	Anzahl bisher gestellter Anträge auf öffentlich-rechtliche Namensänderung, jeweils zuständige Verwaltungsbehörden, Entscheidungen <input checked="" type="checkbox"/> keine <input type="checkbox"/>
Kinder	Minderjährige Kinder (Familienname, Vorname(n), Anschrift, Geburtstag und -ort, Registrierungsdaten), ggf. Gründe der Nichterstattung
Beteiligte	Familienname, Vorname(n), Anschrift, Verwandtschaftsverhältnis zum Namensträger
Erklärung	Mir ist bekannt, dass für die Bewilligung, die Zurücknahme und die Ablehnung des Antrags eine Verwaltungsgebühr erhoben wird. Die Höhe der Gebühr wird nach dem mit der Bearbeitung verbundenen Aufwand festgesetzt. Der Gebührenrahmen ist durch Rechtsvorschriften der Länder festgelegt. Ich bin damit einverstanden, dass die Namensänderungsbehörde von anderen Behörden die zur Bearbeitung des Antrags erforderlichen Auskünfte einholt.
Unterschriften	Ort, Datum <i>Oaktown, den 18.07.22</i> (Antragsteller) <i>[Signature]</i> (Behörde) <i>[Signature]</i>





M13: BEWEISMATERIAL: FOTO DES PRIVATEN SMARTPHONES DER VERSTORBENEN
(leider gesperrt; wir haben bis jetzt das Passwort nicht knacken können...)





Oaktown, den 15.03.2025

Letzter Wille

Ich, Iris-Diana Rembrandt, geboren am 20.04.1970, wohnhaft in Oaktown, erkläre hiermit meinen letzten Willen.

Nach reiflicher Überlegung und aus tiefster Überzeugung möchte ich mein gesamtes Vermögen nach meinem Tod ausschließlich dem Zweck widmen, die Bildung junger Menschen zu fördern.

Es ist mein innigster Wunsch, dass mein Erbe verwendet wird, um Studierenden eine unbeschwerte und gut ausgestattete Studienzeit zu ermöglichen. Daher bestimme ich, dass mein gesamtes Kapital an eine oder mehrere gemeinnützige Stiftungen oder Institutionen zu übertragen ist, die sich der Förderung von Bildung und Wissenschaft widmen.

Bedingung:

Das Vermögen darf ausschließlich für direkte Bildungsförderung - insbesondere Stipendien, Studienmaterialien, Wohnkostenzuschüsse oder psychologische Unterstützung im Studienkontext - eingesetzt werden. Verwaltungs- oder Werbekosten dürfen nur in notwendigem Maß gedeckt werden.

Meine Verwandten, insbesondere meine Schwester, Dorothee Rembrandt, und mein Bruder, Dieter Rembrandt, sollen kein Anrecht auf mein Vermögen haben.

Sollte es nötig sein, eine geeignete Organisation zu bestimmen oder die Umsetzung zu überwachen, so bitte ich den zuständigen Notar, dies im Sinne meines Willens zu veranlassen.

Dies ist mein verbindlicher letzter Wille, den ich eigenhändig unterschreibe.

Iris-Diana Rembrandt



LÖSUNG



Wie heißen Professorin Rembrandts Geschwister?

Iris Rembrandts Geschwister heißen Dorothee (Dodo) Rembrandt und Dieter (Didi) Vermeer. Dieter hatte mithilfe seiner Schwester, die als Leiterin des Bürgeramts Zugang zur Erstellung amtlicher Pässe hat, seinen Pass vor geraumer Zeit gefälscht und ist seitdem unter falschem Namen unterwegs. Einen Rückschluss darauf liefert die WhatsApp-Nachricht des Privatdetektivs, die ein durchgestrichenes Rembrandt-Bild (*Die Nachtwache*) zeigt und ein berühmtes Bild Vermeers (*Das Mädchen mit dem Perlenohrring*) mit grünem Haken. Bei euren Überlegungen und Ermittlungen dürften insbesondere die Zeitungsberichte zur Neueröffnung der Bankfiliale (Leiter Dieter Vermeer), zur Anlegung des Blumenbeets (Leiterin Dorothee Rembrandt) und zur Kunstaussstellung in Oaktown hilfreich gewesen sein sowie die Durchsicht der Freundschaftsbucheinträge.

Wie konnte das echte Testament verschwinden?

Dieter Vermeer ist Direktor der Oaktown Bankengruppe. Da Notar Reichmanns Konto ebenfalls bei dieser Bank ist (das verrät die BIC auf der Notarrechnung), liegt es nahe, dass dort auch das Testament deponiert war. So hatte Vermeer die Möglichkeit, das Bankschließfach zu öffnen und das Originaldokument durch ein gefälschtes Testament zu ersetzen. Ihr musstet also die Kontoverbindung des Notars mit dem Zeitungsartikel in Verbindung bringen.

Wo befindet sich das Originaltestament?

Iris hatte in weiser Voraussicht noch eine handschriftliche Kopie ihres Testaments angefertigt und dieses Dokument bei ihrer sehr guten Freundin Maria Sanchez in Rio de Janeiro archiviert. Einen Hinweis darauf liefert nicht nur das Interview in der Zeitung, sondern auch die WhatsApp-Nachricht, die ihr sicher mithilfe des richtigen Passworts entdeckt habt.



Diese Geschichte ist nicht komplett frei erfunden – zumindest die Professorin gab es wirklich: Ruth Gottesman. Sie spendete 1 Milliarde Euro an das Albert Einstein College in New York und schaffte so dort die Studiengebühren ab. Großartig, oder? Lest gerne selbst nach unter folgenden QR-Codes oder Links:



1)<https://www.faz.net/aktuell/gesellschaft/menschen/milliardenspende-an-new-yorker-college-medizin-studiengebuehren-erlassen-19551293.html>

2)<https://www.stern.de/gesellschaft/new-york--ehemalige-professorin-schafft-mit-einer-spende-die-studiengebuehren-einer-uni-ab-34495878.html>



BILD VON PROF. DR. IRIS-DIANA REMBRANDT (optional)



BILD DER GESAMTEN MATERIALIEN (optional)

