

Begleitmaterial zu Inspektor Schnüffels geheimer Ratekrimi-Bibliothek

erstellt von Karin Ammerer
Illustrationen von TOONCAFE

Einsatzmöglichkeiten im Unterricht

Stimmen Sie bitte die Angebote auf das Alter
und die Lesefähigkeit Ihrer SchülerInnen ab.

- „Muntermacher“: Als Einstieg oder Abschluss einer Stunde, aber auch, wenn Sie merken, dass die Konzentration nachlässt.
- Lesestunde: Gehen Sie gemeinsam mit Ihren SchülerInnen dem Verbrechen auf die Spur, indem Sie mit ihnen spannende Ratekrimis lösen.
- Verschlüsselung: Ersetzen Sie Wörter oder einzelne Buchstaben durch verschiedene Symbole. Die Kinder sollen herausfinden, wofür die jeweiligen Symbole stehen, um den Text wieder lesbar zu machen.
- Sätze ordnen: Zerschneiden Sie einen Ratekrimi in Streifen, den Ihre SchülerInnen wieder zusammensetzen und lösen sollen. Für gute Leser können Sie auch zwei oder drei Kurzkrimis mischen.
- Detektivtraining: Stellen Sie einen Tag unter das Motto „Detektive“. Jedes Kind benötigt ein Namensschild und darf sich „Inspektor“ oder „Kommissar“ nennen. Im Stationenbetrieb lösen Kleingruppen Ratekrimis, vergleichen Steckbriefe oder Fingerabdrücke und entschlüsseln geheime Nachrichten. Für jede gelöste Aufgabe gibt es *Punkte (Lupen)*, die am Ende gegen den Titel „Meisterdetektiv“ eingetauscht werden können. Gemeinsam werden Detektivausweise gestaltet, die die SchülerInnen stolz vorweisen können, wenn sie wieder auf Verbrecherjagd gehen ...



Lesemotivation Ratekrimi

Detektivgeschichten liegen bei Kindern und Jugendlichen voll im Trend. Besonders beliebt sind Ratekrimis, die nicht nur spannendes Lesevergnügen bieten, sondern auch die Leserin, den Leser direkt miteinbeziehen und zum Ermitteln einladen.

Kein anderes Thema spricht Mädchen und Buben gleichermaßen an wie es Ratekrimis tun.

Nervenkitzel, Abenteuer, ein wenig Gefahr und viele Geheimnisse machen die würzige Mischung aus, die Lust auf mehr macht.

Denn wenn es darum geht, mit Detektiven wie Inspektor Schnüffel auf Verbrecherjagd zu gehen, werden selbst lesefaule Schüler/innen munter.

Die Förderung der Lesemotivation und die Entwicklung von Lesestrategien sind zwei Aspekte, die sich durch die Verwendung von Ratekrimis im Unterricht sehr gut verbinden lassen.

Die kurzen Geschichten sind überschaubar, was auch lesefaule Schüler/innen motiviert. Es ist nicht notwendig, den Inhalt eines ganzen Buches, das möglicherweise auch noch 150 „abschreckende“ Seiten stark ist, genau zu kennen. Jede Geschichte ist in sich abgeschlossen und wird durch den geringen Zeitaufwand als „schaffbar“ erlebt.

Ratekrimis eignen sich hervorragend, um das sinnerfassende Lesen zu trainieren.

Jede auch noch so winzige Kleinigkeit oder scheinbar nebensächliche Bemerkung kann entscheidend zur Lösung des Falles beitragen.

Immerhin überführt manchmal eine Aussage, ja, vielleicht sogar nur ein einziges Wort den Täter oder die Täterin.

Will man den Gauner hinter Gitter bringen, ist ein Abschweifen der Gedanken also streng verboten. Volle Konzentration ist gefragt!

Beim Lesen schlüpfen die Kinder und Jugendlichen in die Rolle eines Co-Ermittlers. Gemeinsam mit dem Kommissar, Inspektor oder Detektiv lösen sie knifflige Fälle, wodurch Identifikationsmöglichkeiten geboten werden.

Der Leser oder die Leserin wird persönlich angesprochen, ist ein wichtiger Bestandteil der Geschichte und wird am Ende nach seinem bzw. ihrem Lösungsvorschlag gefragt.

Ratekrimis gibt es für alle Altersstufen, für sehr gute und weniger gute Leser/innen, und auch zu verschiedenen Themen, wodurch zusätzlich Wissen vermittelt werden kann.

Durch die Art und die Anzahl der Impulsfragen kann man als Lehrerin oder Lehrer die Schüler/innen sehr gut steuern. Je nach Alter, Lese- und Leistungsfähigkeit gibt man Hinweise, stellt Fragen oder macht auf

entscheidende Passagen im Text aufmerksam. So ist eine Differenzierung beziehungsweise Individualisierung innerhalb der Klasse möglich.

Jeder Schüler, jede Schülerin kann durch kleine Hilfestellungen zu dem richtigen Ergebnis geführt werden.

Die behutsame Vorgehensweise, geschickt die richtigen Fragen zu stellen, führt dazu, dass der Leser oder die Leserin das Gefühl hat, den Fall selbst „geknackt“ zu haben.

Verbunden wird die Lösung des Krimis mit einer Handlung. Der Täter oder die Täterin wird verhaftet, der Fall ist aufgeklärt – UND der Leser, die Leserin hat entscheidend dazu beigetragen.

Dieses Erfolgserlebnis spornt an und gibt Auftrieb für die nächsten Fälle, denn der Ehrgeiz ist längst geweckt!

Ein netter, aber nicht unwesentlicher Nebeneffekt entsteht bei der Arbeit mit Ratekrimis im Bereich des sozialen Lernens.

Sie dienen auch der Bewusstseinsbildung, wird doch suggeriert, dass sich Verbrechen nicht auszahlen. Der Täter bzw. die Täterin wird am Ende immer geschnappt ...

Im Vorfeld wird es notwendig sein, relevante Ausdrücke wie „der Verdächtige“, „die Verhaftung“, „das Verhör“ und so weiter zu erarbeiten.

Dazu eignen sich vor allem Lückentexte, die die Kinder auch in die Materie einführen. Auch gilt es abzuklären, ob der Begriff „Detektiv“ den Lesern oder Leserinnen geläufig ist und vor allem, ob sie wissen, was ein Detektiv oder eine Detektivin macht.

Stellen Sie Fragen wie:

- **Wo arbeitet ein Detektiv?**
- **Was macht eine Detektivin?**
- **Was braucht er/sie für seine/ihre Arbeit?**

Ein besonders nettes Erlebnis, das die Begeisterung für Ratekrimis bei Jung und Alt verdeutlichen soll, möchte ich Ihnen keinesfalls vorenthalten.

Als mein erstes Buch erschien, schenkte ich es unserer Nachbarin für ihre Enkeltochter, die damals die zweite Klasse Volksschule besuchte. Gemeinsam mit ihrem Opa – ein pensionierter Polizist – machte sie sich voller Eifer an die Aufklärung der Verbrechen.

Einige Tage später berichtete sie mir voller Stolz, dass sie auch schon einen Fall geknackt hätte. Übrigens einen, bei dem ihr Opa auf einen anderen Täter getippt hatte.

Auf meine Frage, wie ihr denn die anderen Krimis gefallen hätten, antwortete sie nur: „Das Buch gibt mein Opa nicht mehr her! Er will es zuerst durchlesen!“

Inspektor Schnüffels Detektivtraining

Auf den folgenden Seiten stellt euch Inspektor Schnüffel knifflige Aufgaben. Ihr müsst beobachten, kombinieren, scharf nachdenken und vieles mehr. Und natürlich darf euch dabei auch nicht die kleinste Kleinigkeit entgehen. Arbeitet am besten gut zusammen, damit ihr Schnüffels Trainingsprogramm besteht.

Die Aufgaben sind unterschiedlich schwierig. Je mehr Lupen ihr neben dem Namen der Aufgabe seht, umso kniffliger wird es.

2 Lupen: Für einen Meisterdetektiv wie dich (fast) kein Problem!

3 Lupen: Aufgaben für echte Schnüffel-Experten.

4 Lupen: Absolut knifflig!

Hier müssen auch Meisterdetektive scharf nachdenken.

Bei jeder Aufgabe erspielt ihr wertvolle Lupen.

Wie viele ist jeweils in einem Kästchen angegeben bzw. steht neben dem Titel der Aufgabe. Tragt die gewonnenen Lupen in euer Ergebnisblatt (Seite 24) ein. Habt ihr alle Aufgaben erfolgreich gelöst, könnt ihr die Lupen gegen eine Urkunde eintauschen!

Und nun: **Viel Erfolg bei euren Ermittlungen!**

Euer Inspektor Schnüffel

Insp. Schnüffel



Auf Verbrecherjagd



Macht euch gemeinsam auf Verbrecherjagd und sucht im Gitterfeld nach diesen 10 gefährlichen Ganoven:

- Albert Gangster** **Hugo Habgier**
- Ganoven-Jo** **Einbruch-Gustav**
- Jan Langfinger** **Berta Bankraub**
- Diamanten-Paul** **Eva Einzelhaft**
- Dieter Dieb** **Knast-Konrad**

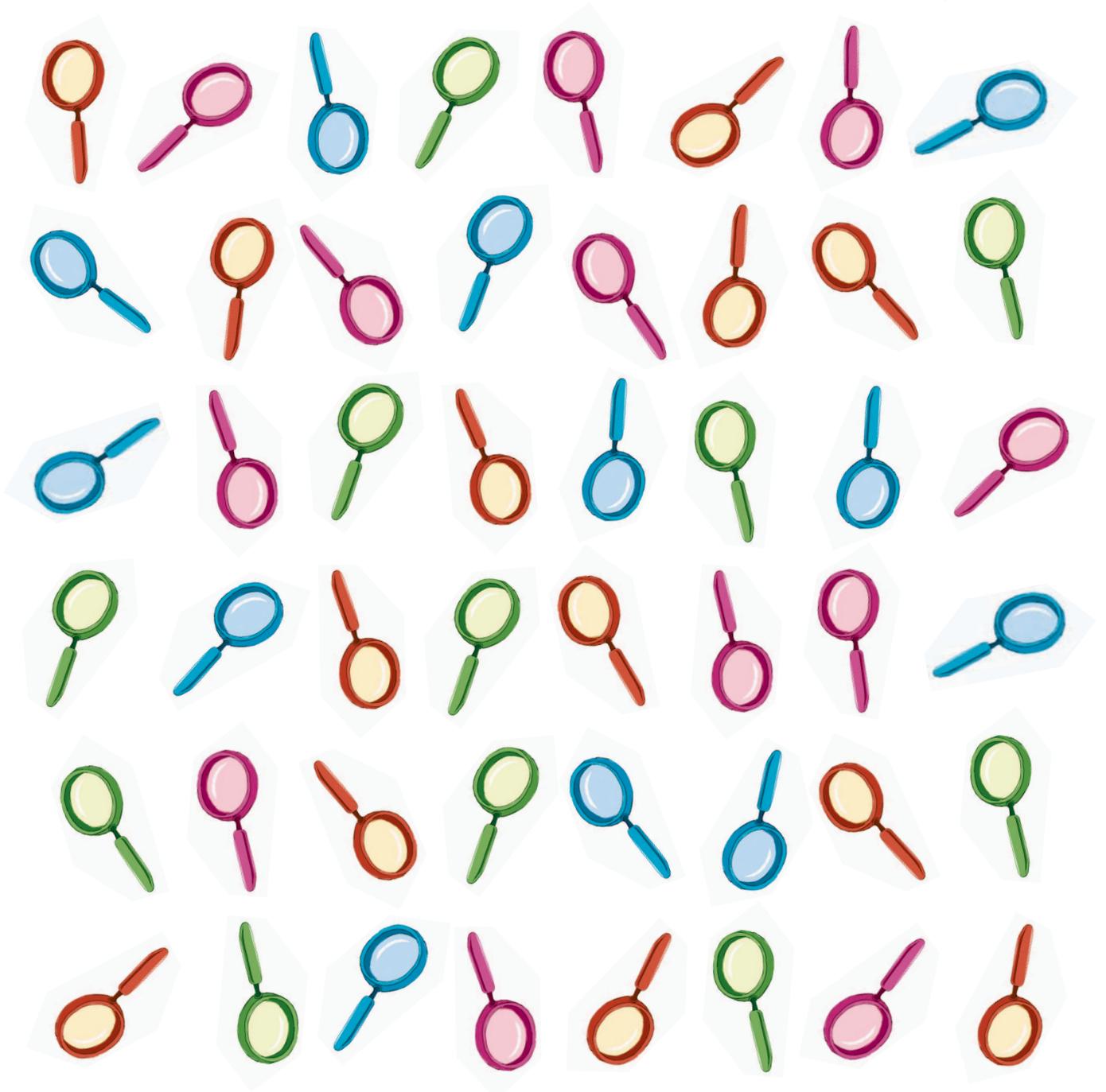
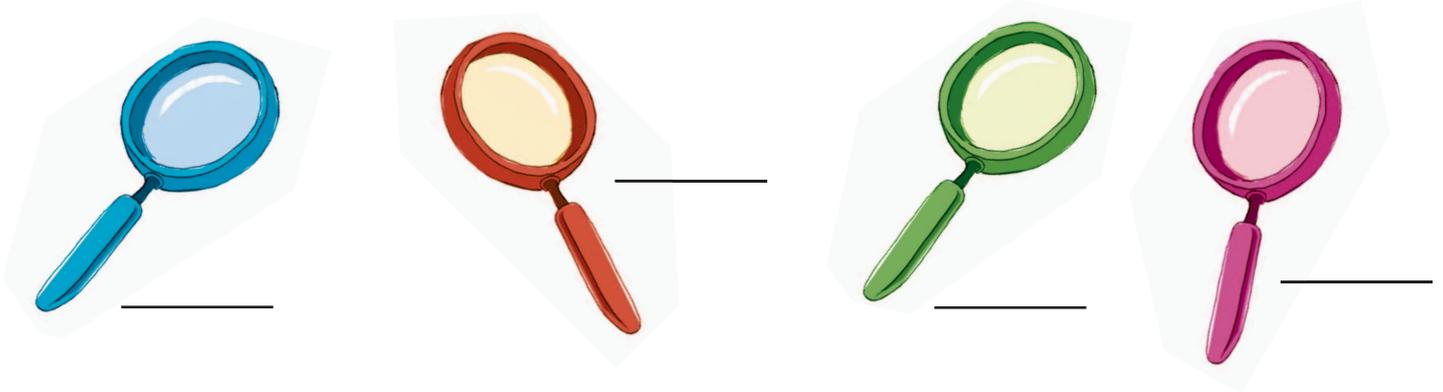
10 richtige =	
7 richtige =	
5 richtige =	

Die Namen sind waagrecht, senkrecht oder auch diagonal versteckt. Meistens müsst ihr von links nach rechts lesen, manchmal aber auch umgekehrt.

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

Wie viele sind es?

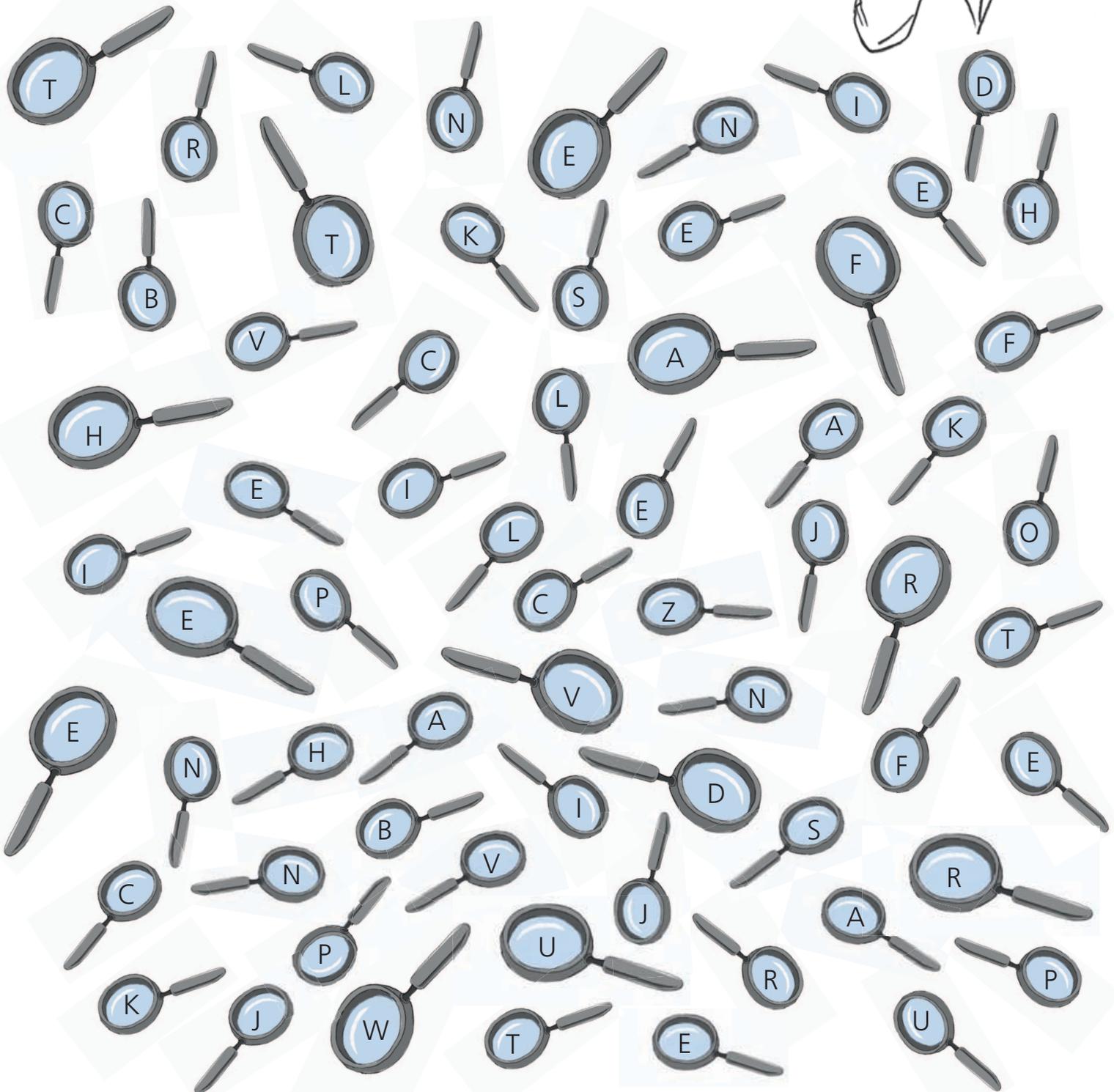
Schaut genau und zählt nach, wie viele Lupen es von jeder Farbe gibt.
Einen Stift dürft ihr dafür aber nicht verwenden!



Lupennachricht

Hier seht ihr viele verschieden große Lupen.
Die größten enthalten Buchstaben, die zu einer Nachricht gehören.

Lest von unten nach oben und ihr wisst, was Ganoven-Gustl seinem Freund Knast-Konrad schreibt!

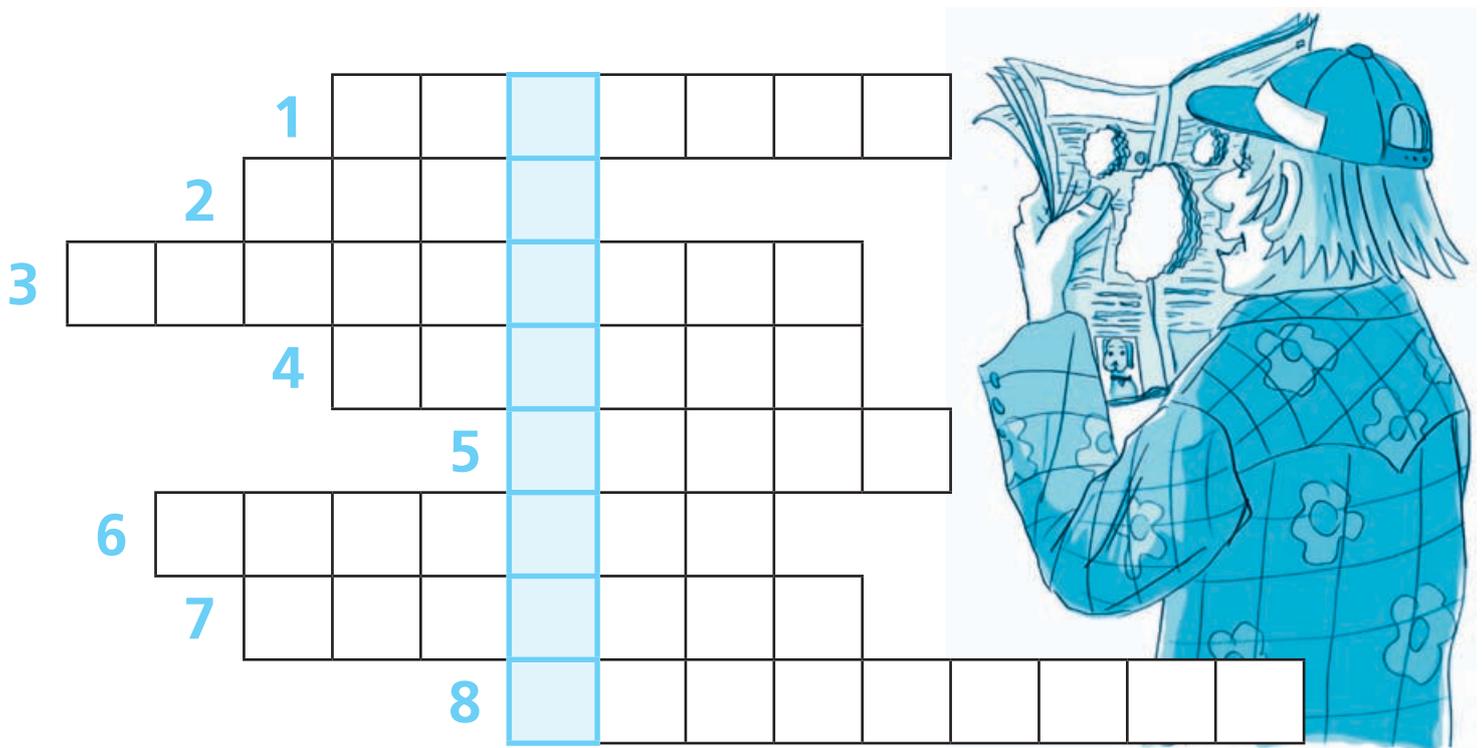


Lösung: _____

Kreuzworträtsel

Füllt das Kreuzworträtsel aus!

Die dick umrahmten Felder ergeben das gesuchte Wort.



1. Am Tatort hinterlässt der Täter oft einen Finger...
2. Um etwas größer zu sehen, verwendet man eine ...
3. Ein Verbrechen
4. Detektive rauchen oft ...
5. Anderes Wort für Gefängnis
6. Wer verurteilt Verbrecher?
7. Immer auf Verbrecherjagd ist die ...
8. Wird ein Einbrecher auf frischer Tat ertappt, wird er sofort ...

Lösung:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Intelligenztest für Meisterdetektive

1



1. Wie viele Geburtstage hat ein durchschnittlicher Deutscher oder Österreicher?

2. Sieben Monate haben 31 Tage. Wie viele haben 28 Tage?

3. Wenn auf dem Tisch drei Birnen liegen und du nimmst zwei weg, wie viele hast du dann?

4. Wie viele Tiere von einem Geschlecht nahm Moses mit auf seine Arche?

5. Der Vater von Monika hat fünf Töchter: Lala, Lele, Lili, Lolo. Wie heißt die fünfte Tochter?

6. Wie oft kann man eins von zehn abziehen?

7. Du bekommst vom Arzt drei Tabletten. Jede halbe Stunde musst du eine nehmen. Nach wie vielen Minuten hast du alle Tabletten genommen?

8. Ein Dutzend besteht aus 12 Ein-Cent-Münzen. Wie viele Zwei-Cent-Münzen bilden ein Dutzend?

9. Ein Bauer hat 16 Schafe. Alle bis auf sieben sterben. Wie viele sind übrig?

10. Welches wichtige Ereignis wurde am 6. Dezember 1974 gefeiert?

11. Ein Flugzeug stürzt genau an der Grenze zwischen Österreich und der Schweiz ab. Wo werden die Überlebenden begraben?

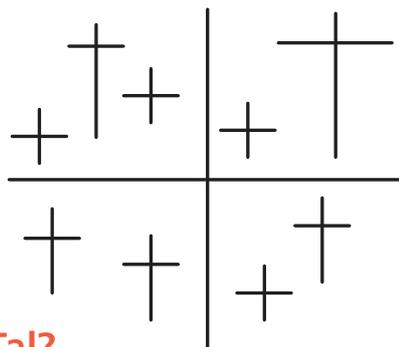
12. Drei Katzen fressen drei Mäuse in drei Minuten.
100 Katzen fressen 100 Mäuse in wie vielen Minuten?

13. Stell dir vor, du bist Buschauffeur. An der ersten Haltestelle steigen 14 Personen ein, an der zweiten steigen drei Personen aus und sieben ein. Beim dritten Stopp steigen neun Personen aus und zwei ein. An der nächsten Station steigen vier Personen aus. Wie alt ist der Buschauffeur?

14. Auf einem Telefonmasten sitzen 13 Vögel. Der Bauer erschießt einen Vogel. Wie viele bleiben übrig?

15. Ein Mann hat fünf Söhne. Jeder Sohn hat eine Schwester. Wie viele Kinder hat der Mann?

16. Hier siehst du einige Kreuze. Welches davon ist das größte?



17. Was steht zwischen Berg und Tal?

18. Schreibe irgendetwas in das Kästchen!

17-18 richtige =	
15-16 richtige =	
13-14 richtige =	
12 richtige =	

Textvergleich



Ui, da war Inspektor Schnüffel mit seinen Gedanken wohl ganz woanders. Dabei hätte er nur die Adressen aus der Verbrecherkartei abschreiben sollen. Findet die Fehler, die sich hier eingeschlichen haben.

Original:

Willibald Wegnehmer	7319 Verschwindungen, Spurlosenstr. 35	01/5-4
Johann Haudrauf	9944 Blauäuglingen, Schlagring 83	72/5-0
Eduard Einbrecher	1234 Bruchhausen, Dietrichstraße 23	18/7-4
Berta Banküberfall	0815 Oberbankingen, Bankweg 1	97/1-8
Agnes Alibi	3444 Erfunden, Flunkergasse 76	64/3-9
Pit Hättsgern	1881 Edelsteiningen, Diamantweg 98/2	23/9-2
Walter Wegnehmer	5511 Allesweglingen, Nix-mehr-da-Platz 7	41/6-2
Achim Ausraub	0101 Dynamitlingen, Knackstraße 84	77/3-0
Heidelinde Hochzeit	7890 Ehendorf, Hochzeitsweg 49	88/0-9
Matthias Münze	6363 Schillingen, Münzstraße 69	34/0-9
Guido Gierig	7777 Scheinheiligen, Illusionsweg 44	55/1-4
Norbert Nimmtsichs	0000 Demark, Kommtnichtmehrstr. 12	04/8-6

Abschrift:

Willbald Wegnehmer	7319 Verschwindungen, Spurlosenstr. 35	01/5-4
Johann Haudrauf	9944 Blauäuglingen, Schlagring 83	72/5-0
Eduard Einbrecher	1243 Bruchhausen, Dietrichstraße 32	18/7-4
Berta Banküberfall	0815 Oberbankingen, Bankweg 11	97/1-8
Agnes Alibi	3444 Erfunden, Flunkergasse 76	64/9-9
Pit Hattsgern	1818 Edelsteiningen, Diamantweg 98	32/9-2
Walter Wegnehmer	5511 Allesweglingen, Nix-mehr-da-Platz 17	41/6-2
Achim Ausraub	0101 Dynamitlingen, Knackstraße 84	77/3-0
Heidelinde Hochzeit	7890 Ehedorf, Hochzeitsweg 94	88/0-9
Matthias Münzer	6363 Schillingen, Münzstraße 69	34/0-9
Guido Gierig	7777 Scheinheiligen, Ilusionsweg 4	55/1-4
Norbert Nimmtsichs	0000 Demark, Kommtnichtmehrstr. 12	04/6-8



15–16 richtige =	
13–14 richtige =	
11–12 richtige =	
10 richtige =	

Knack den Code 1



1

Buchwechsell verstabelt

Bei dieser Aufgabe könnt ihr beweisen, dass ihr den richtigen Durchblick habt. Denn bei den folgenden Wörtern sind die Buchstaben ganz schön durcheinandergeraten. Ordnet die Buchstaben richtig und sie ergeben Begriffe aus dem täglichen Leben eines Detektivs.

BHCURINE

FFEIPE

BRVERCHEER

FÄGENNGSI

LLAEGENBSN

ZPLIOEI

VHFUNERATG

WEEIBS

HRREVÖ

NSELHALNEDCH

LEPU

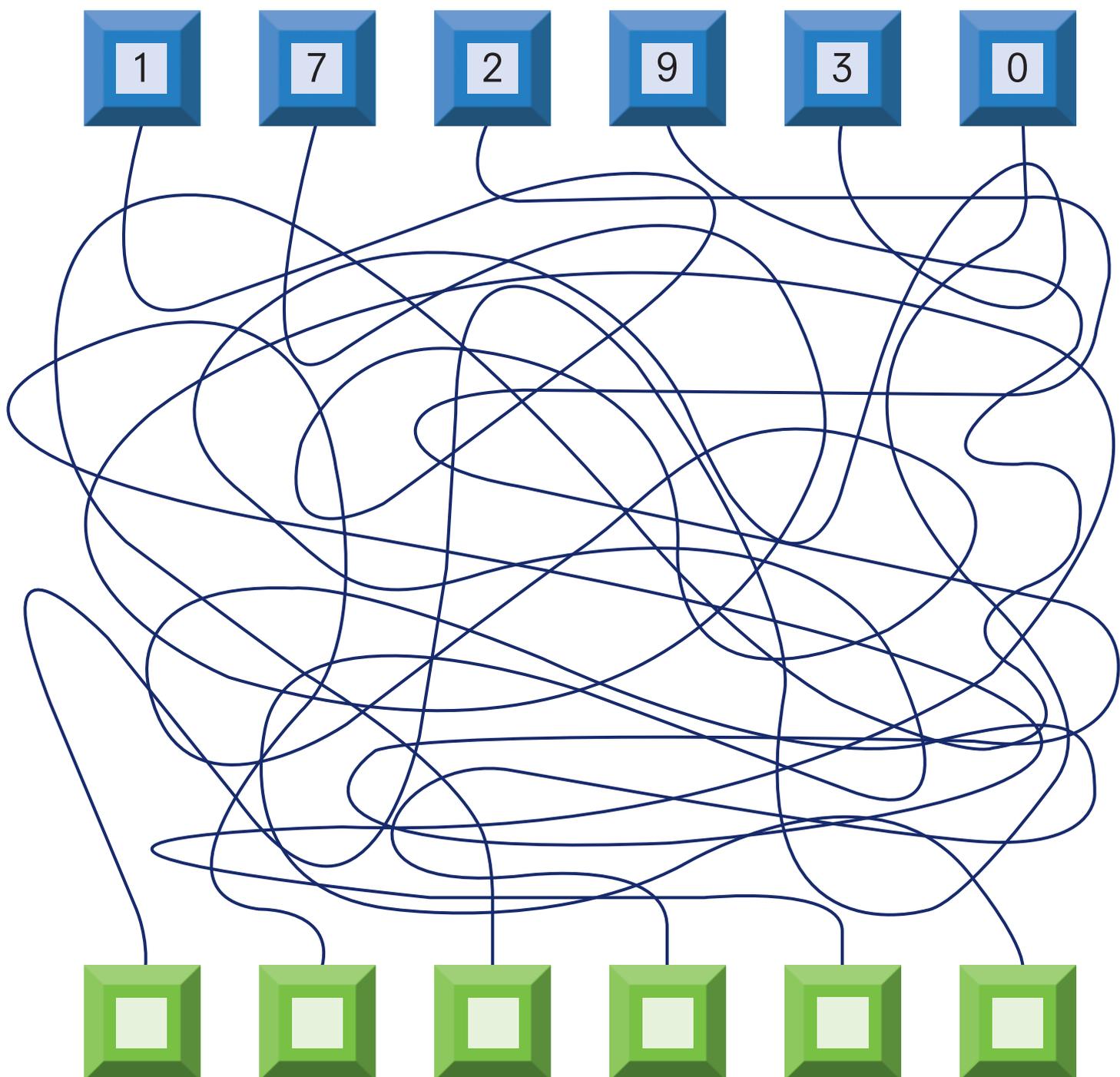
DSTIBEHLA

12 richtige = 
9 richtige = 

Knack den Code 2



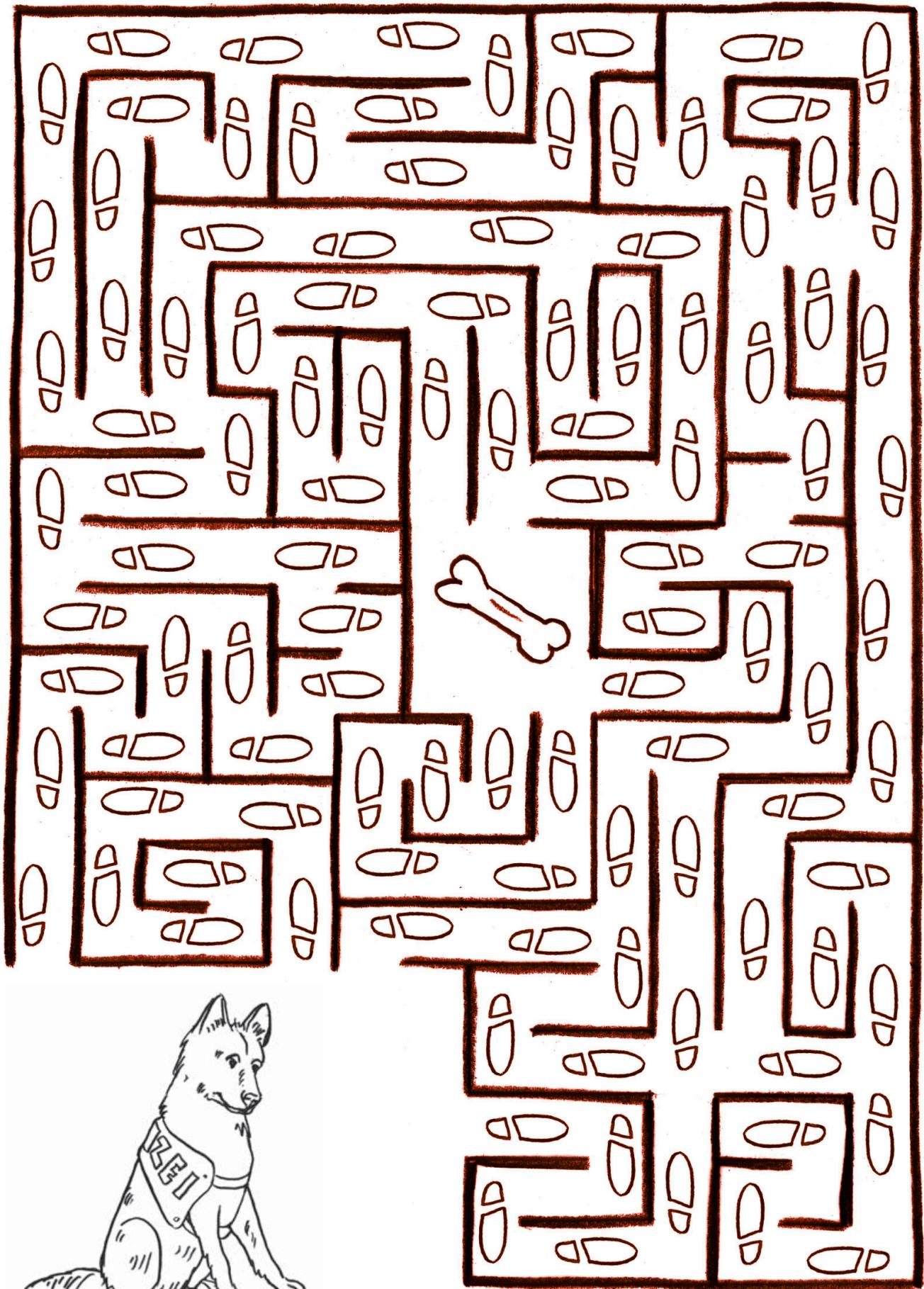
Beppo Billionär hat seine Millionen in einem Safe gebunkert. Dort sind sie vor Einbrechern und Ganoven jeder Art absolut sicher. Dafür sorgt nicht nur eine Alarmanlage, sondern auch der streng geheime Sicherheitscode. Ausgerechnet den hat Beppo Billionär allerdings vergessen. Gut, die Zahlen hat er sich ja aufgeschrieben ... Aber an die Reihenfolge kann er sich einfach nicht und nicht erinnern! Könnt ihr ihm vielleicht weiterhelfen?



Der Polizeihund

Habt auch ihr den richtigen Riecher?

Wie kommt der Polizeihund zum Knochen in der Mitte des Labyrinths?



Findet den Dieb!



Die Personenbeschreibung

Habt ihr etwas Verdächtiges beobachtet, kann das für die Polizei sehr hilfreich sein. Versucht, euch das Aussehen des Täters genau zu merken. Sind es mehrere Personen, konzentriert euch nur auf eine! Das ist sehr wichtig, denn sonst vermischen sich die Bilder in eurer Erinnerung und ihr verwechselt die Merkmale der Verdächtigen.

Das Bild zeigt den Bankräuber Edi Einbruch.

Ihr habt genau 30 Sekunden Zeit, um es euch gut einzuprägen.

Versucht euch alles zu merken. Dann blättert um und findet aus den vier Verdächtigen den richtigen Edi Einbruch heraus. Doch Achtung!

Sie unterscheiden sich nur durch Kleinigkeiten. Deshalb: Schaut genau!





Geheime Nachrichten entschlüsseln



Wenn zwei Verbrecher einander eine Nachricht schreiben, soll die Polizei das natürlich nicht gleich lesen können. Guido Gangster hat seine Botschaft also kurzerhand verschlüsselt. Er hat einige Buchstaben durch Symbole ersetzt. Schafft ihr es, die geheime Nachricht zu entschlüsseln und herauszufinden, welche vier Verbrecher sich wann und wo treffen werden?

☀️ W❖❖@r W@g☀️@hm@r!

@d☆ @☆☀️bruch h❖❖ d@g☀️ ❖r@s↑r g@k☀️❖ck❖. W☆r

❖@☆l@g☀️ w☆@ ☆mm@r. ❖r@ffpu☀️k❖ b@☆ K❖rl K☀️❖ck☆,

h@u❖@, ☀️@u☀️z@hn Uhr. P❖ss ❖uf, d❖ss d☆r ☀️☆@m❖☀️d

f↑lg❖!

Gu☆d↑ G❖☀️gs❖@r

Namen:

Treffpunkt:

Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte



1. War der Täter alleine oder waren es mehrere Täter?

- a) Es war nur ein Täter.
- b) Es waren mindestens zwei Täter.
- c) Wieso Täter? Es ist doch gar kein Verbrechen passiert.

2. Wie kam der Täter in das Zimmer?

- a) Durch die Tür.
- b) Durch das Fenster.
- c) Durch ein Loch im Boden.

3. Wer wohnt anscheinend in dem Haus?

- a) Ein Mann.
- b) Eine Frau.
- c) Woher soll ich das wissen?



4. Vor dem Tresor steht ein Sessel. Warum?

- a) Der Täter musste sich ausrasten.
- b) Der Sessel gehört dorthin.
- c) Der Täter ist recht klein, er benutzte den Sessel als „Leiter“.

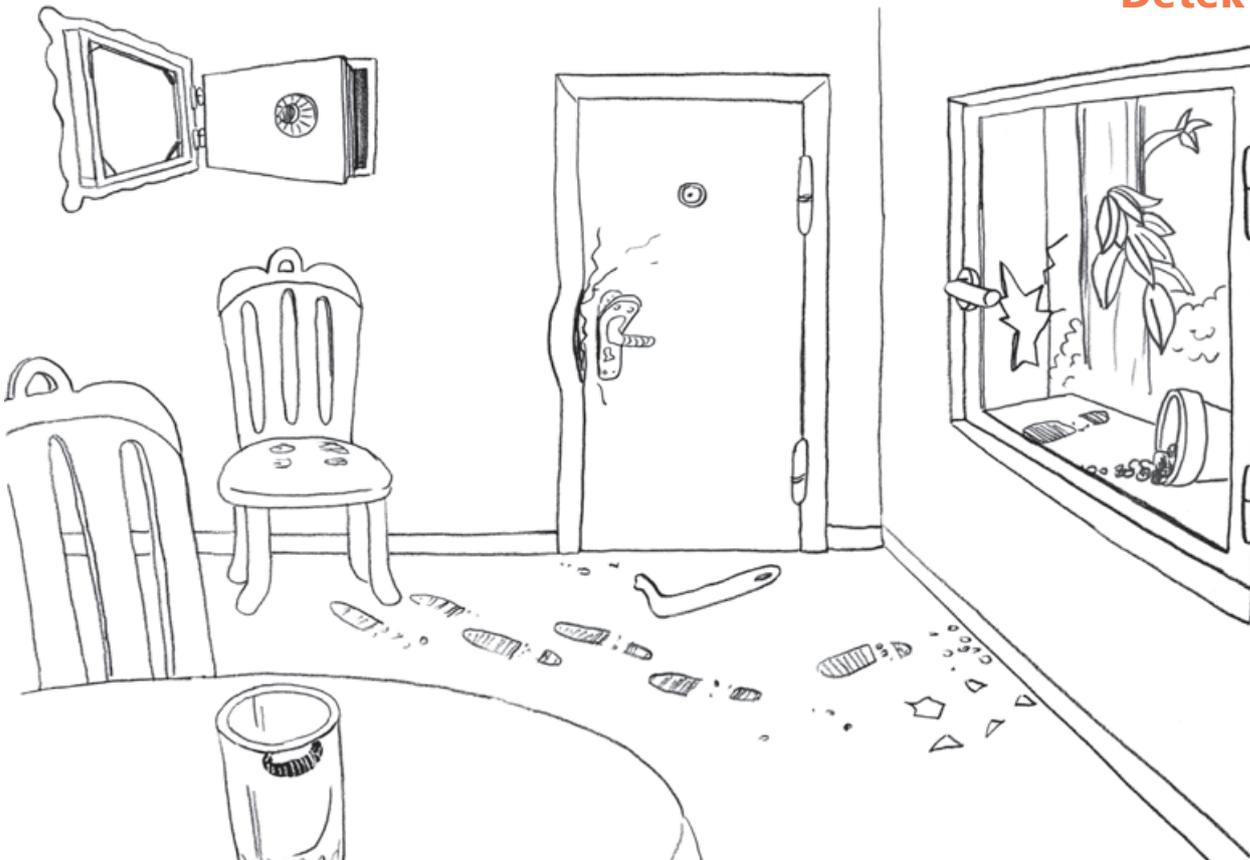
3–4 richtige = 
2 richtige = 

5. Wie verließ der Täter den Raum?

- a) Durch die Tür.
- b) Durch das Fenster.
- c) Durch ein Loch im Boden.

Wer ist der Täter? Detektivtraining

Schaut euch die Skizze des Tatorts genau an und versucht, die richtigen Schlüsse zu ziehen.

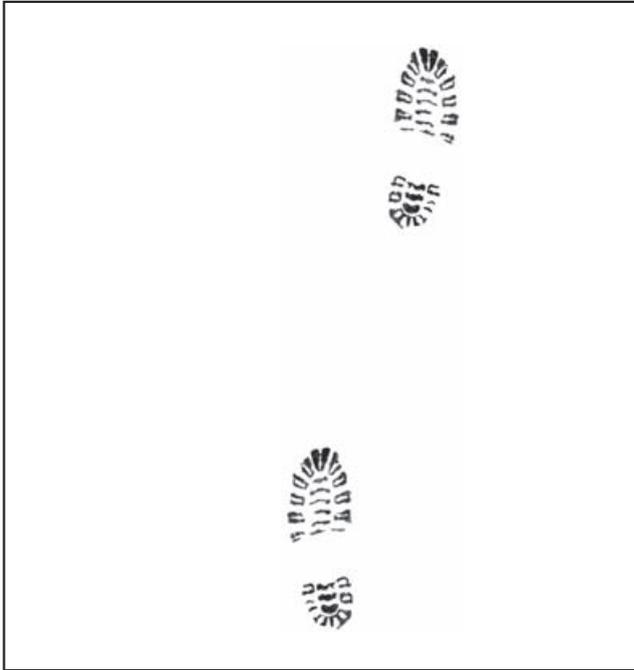


Was verraten euch die Spuren?



Detektivtraining

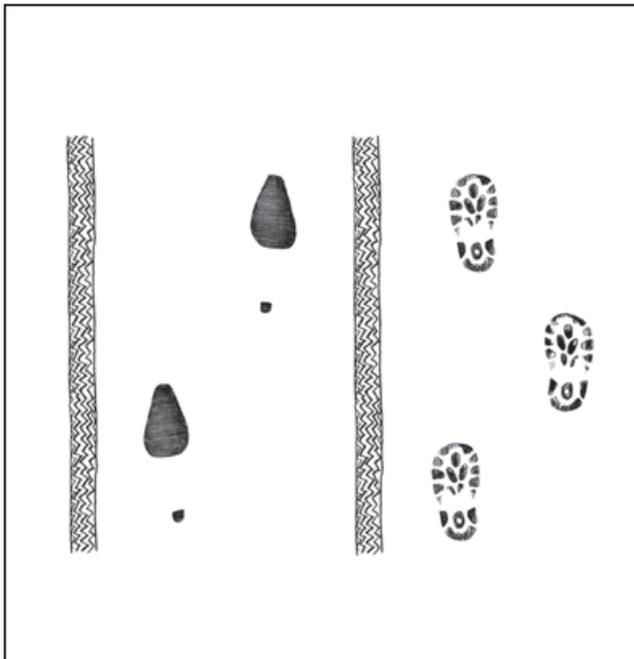
Wer oder was hat wohl diese Abdrücke zurückgelassen? Schaut genau!



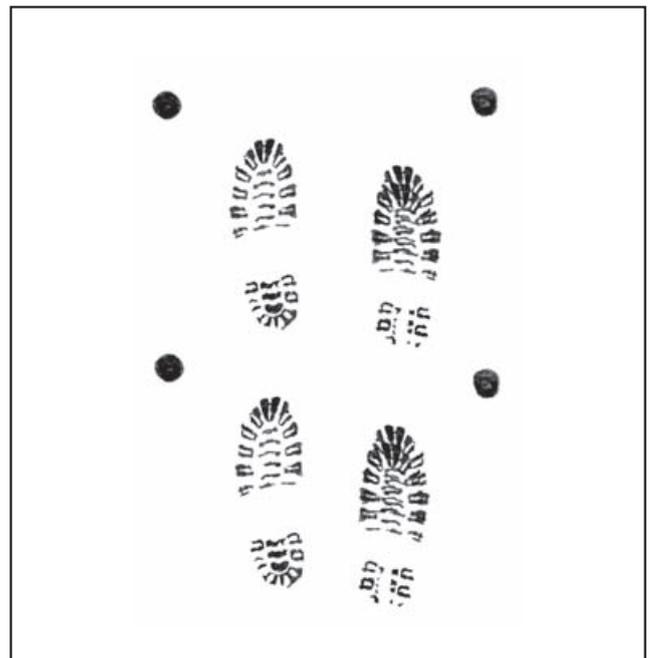
Abdrücke 1



Abdrücke 2



Abdrücke 3



Abdrücke 4

4 richtige = 
3 richtige = 

Rätsel lösen



1

Hier ist
logisches Denken
gefragt!

1. Peter läuft schneller als Klaus.
Simon läuft schneller als Peter.
Dominik läuft am schnellsten.
Welcher der Buben läuft am langsamsten?

2. Du bist in einem dunklen Raum und hast nur ein einziges Streichholz. In dem Raum gibt es einen Gasherd, eine Kerze und eine Fackel.
Was zündest du zuerst an?

3. Emil ist größer als Klaus, Dieter ist größer als Bernhard.
Klaus ist kleiner als Anton, aber größer als Dieter.
Anton ist kleiner als Emil.
Ordne die fünf Jungen ihrer Größe nach und beginne mit dem kleinsten.

4. Du befindest dich im ersten Stock eines Hauses. Dort sind drei Schalter. Mit einem kann man das Licht im Keller aufdrehen, die anderen beiden sind so genannte Blindgänger. Finde heraus, welchen Schalter du betätigen musst, damit das Licht im Keller brennt. Du darfst aber nur einmal in den Keller gehen, um nachzuschauen!



5. Wer ist das?

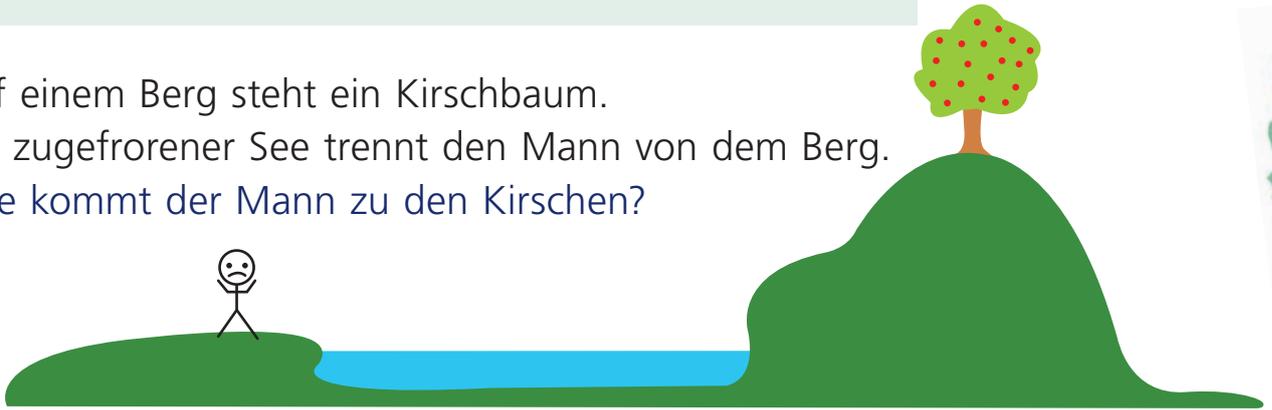
Es ist das Kind deiner Eltern, ist aber nicht dein Bruder und auch nicht deine Schwester!



6. Was ist keines Menschen Sohn und doch ein Kind?

7. Auf einem Berg steht ein Kirschbaum.

Ein zugefrorener See trennt den Mann von dem Berg.
Wie kommt der Mann zu den Kirschen?



8. Wie ist das möglich?

Zwei Väter und zwei Söhne essen Wurstsemmeln.
Jeder isst eine Semmel. Insgesamt essen sie drei Wurstsemmeln.

9. Drei Herren haben jeweils ein Hobby und einen Beruf.

Einer ist Anwalt, der andere Detektiv und der dritte Richter.

Herr Lend ist nicht der Richter und Herr Land ist kein Anwalt.

Ihre Hobbys sind unterschiedlich.

Der dritte Herr heißt übrigens Lind.

Der Richter spielt nicht Golf, der Detektiv ist leidenschaftlicher Tennisspieler und Herr Land hasst Polo.

Nenne die Berufe und die Hobbys der drei Herren.

Herr Lend:

Herr Land:

Herr Lind:

9 richtige = 
6 richtige = 
3 richtige = 

Kombinieren



Bei diesem Fall braucht Inspektor Schnüffel unbedingt eure Hilfe! Nach einem Banküberfall gibt es vier Verdächtige: Berta Banküberfall, Edi Einbruch, Karl Knacki und Diamanten-Paul. Jeder bzw. jede von ihnen sitzt in einem Verhörraum (1–4). Schnüffel weiß bereits, dass jeder bzw. jede Verdächtige ein bestimmtes Hobby (lesen – kochen – malen – Fußball), aber leider auch einen Grund hat, die Bank auszurauben (Schulden – liebt Verbrechen – braucht Geld für ein neues Auto – Langeweile).

Inspektor Schnüffel hat aufgeschrieben, was ihm die Verdächtigen erzählt haben. Füllt die Erkenntnisse in die Tabelle ein und findet heraus, wer die Bank ausgeraubt hat, weil er Geld für ein neues Auto braucht!

1. Berta Banküberfall sitzt nicht in Verhörraum 4.
2. Der Verhörraum, in dem Karl Knacki auf die Befragung wartet, hat zwei Nachbarräume.
3. Edi Einbruch spielt gerne Fußball, was aber leider in Verhörraum 2, in dem er wartet, verboten ist.
4. Der Verdächtige, der Einbrüche liebt, wartet in Zelle 4.
5. Der Verbrecher, der im Verhörraum 3 sitzt, ist keine Frau.
6. Im Raum rechts vom Fußballer wartet ein guter Maler darauf, verhört zu werden.
7. Diamanten-Paul liest nicht gerne.
8. Im Verhörraum 1 sitzt jemand, der hohe Schulden hat. Es ist Berta Banküberfall.
9. Der Hobbykoch heißt Diamanten-Paul.
10. Karl Knacki ist manchmal so langweilig, dass er sogar ein Verbrechen begeht.

	Verhörraum 1	Verhörraum 2	Verhörraum 3	Verhörraum 4
Verbrecher				
Hobby				
Motiv				

Fingerabdrücke sichern

Unsere Finger und Hände sind immer ein bisschen feucht.

Die Haut sondert nämlich Fett und Schweiß ab.

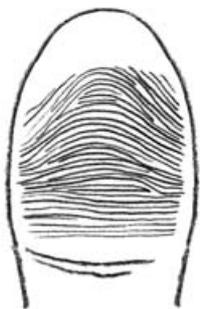
Durch die Rillen an unseren Fingerkuppen hinterlassen wir Abdrücke.

Deine Fingerabdrücke sind einzigartig.

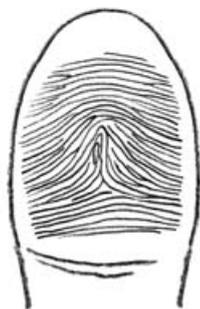
Sie bleiben dein ganzes Leben lang gleich und es gibt keinen Menschen auf der ganzen Welt, der dieselben Abdrücke hinterlässt wie du.

Nicht einmal Zwillinge! Bestimmte Formen ähneln sich allerdings.

Es gibt vier Grundmuster von Fingerabdrücken



Bogen



Schleife



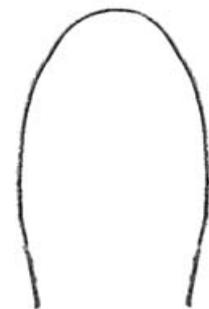
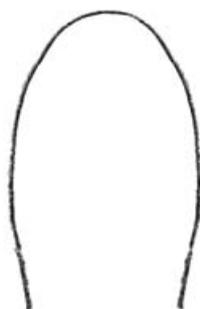
Wirbel



Mischform

Welchem Muster gleicht dein Fingerabdruck?

Mach vier Abdrücke von deinem rechten Daumen und vergleiche!



Um einen Fingerabdruck sicherzustellen, verwendet Puder oder Pulver.

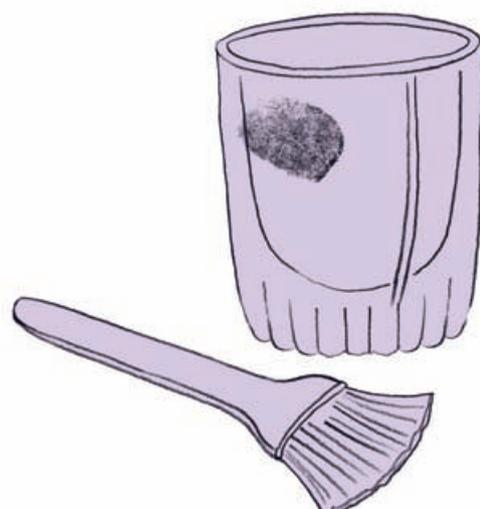
Grafitpulver erhaltet ihr, wenn ihr mit einem Bleistift über Schmirgelpapier reibt.

Weißes Pulver stellt ihr ganz einfach her:

Nehmt einfach einen weißen Buntstift statt eines Bleistifts.

Auch feines Pulver wie Babypuder

oder Kakaopulver könnt ihr verwenden.



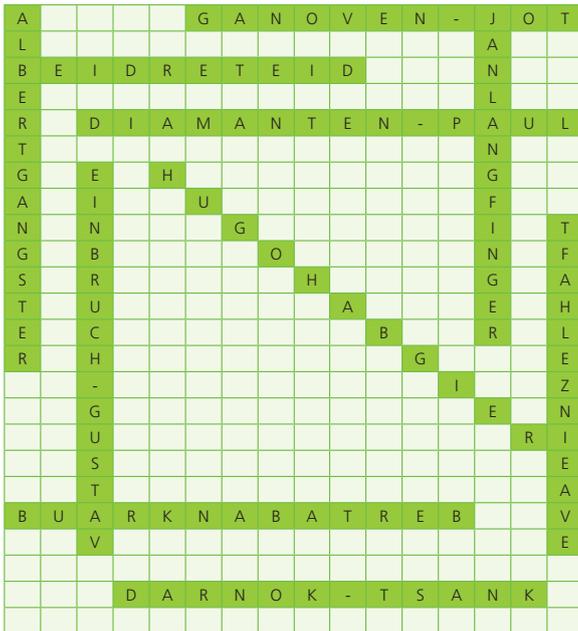
Gesammelte Lupen

Bei jeder Übung könnt ihr Lupen sammeln, ab einer bestimmten Lupenzahl bekommt ihr eine Urkunde und werdet zum Meisterdetektiv ernannt.

	Lupen möglich	Lupen erreicht
Auf Verbrecherjagd	3	
Wie viele sind es?	1	
Lupennachricht	1	
Kreuzworträtsel	1	
Intelligenztest	4	
Textvergleich	4	
Knack den Code 1	2	
Knack den Code 2	1	
Der Polizeihund	1	
Findet den Dieb	1	
Geheime Nachricht	1	
Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte	3	
Was verraten euch die Spuren?	2	
Rätsel lösen	3	
Kombinieren	1	
	29	

Die Lupen hast du dir wirklich redlich verdient! Hier kannst du sie gegen eine Urkunde eintauschen, wenn du mehr als 24 Lupen erreicht hast.

Verbrecherjagd



Wie viele sind es?



Lupennachricht

Die Nachricht lautet:
WURDE VERHAFTET

Kreuzworträtsel

Das gesuchte Wort heißt DETEKTIV.

Intelligenztest für Meisterdetektive

1. Jeder Mensch hat nur einen Geburtstag. Nämlich den Tag, an dem er geboren wurde.
2. Alle 12 Monate haben 28 Tage.
3. Wenn du zwei Birnen wegnimmst, hast du auch zwei.
4. Moses nahm gar keine Tiere mit, denn er hatte keine Arche. Das war Noah.
5. Die fünfte Tochter heißt natürlich Monika.
6. Einmal. Danach würde man von neun abziehen.
7. 60 Minuten (du nimmst jetzt eine, dann in 30 Minuten und die letzte wieder 30 Minuten später).
8. Natürlich auch zwölf. Ein Dutzend besteht immer aus 12.
9. Es bleiben sieben Schafe übrig.
10. Am 6. Dezember 1974 war Nikolaustag.
11. Überlebende begräbt man nicht!
12. Ob drei oder 100 Katzen fressen, sie brauchen immer drei Minuten.
13. Der Buschauffeur ist so alt wie du. Denn du solltest dir vorstellen, du bist der Buschauffeur.
14. Keiner bleibt übrig. Die anderen fliegen bei dem Schuss davon.
15. Der Mann hat sechs Kinder.
16. Das Kreuz in der Mitte ist das größte.
17. Das Wort UND steht zwischen Berg und Tal.
18. richtig: irgendetwas

Textvergleich

Die Fehler sind unterstrichen:

Will_bald Wegnehmer	7319 Verschwindungen, Spurlosenstr. 35	01/5-4
Johann Haudrauf	9944 Blauäuglingen, Schlagring 83	72/5-0
Eduard Einbrecher	1243 Bruchhausen, Dietrichstraße 32	18/7-4
Berta Banküberfall	0815 Oberbankingen, Bankweg 11	97/1-8
Agnes Alibi	3444 Erfunden, Flunkergasse 76	64/9-9
Pit Hattsgern	1818 Edelsteiningen, Diamantweg 98	32/9-2
Walter Wegnehmer	5511 Allesweglingen, Nix-mehr-da-Platz 17	41/6-2
Achim Ausraub	0101 Dynamitlingen, Knackstraße 84	77/3-0
Heidelinde Hochzeit	7890 Ehe_dorf, Hochzeitsweg 94	88/0-9
Matthias Münzer	6363 Schillingen, Münzstraße 69	34/0-9
Guido Gierig	7777 Scheinheiligen, I_lusionsweg 4_	55/1-4_
Norbert Nimmtsichs	0000 Demark, Kommtnichtmehrstr. 12	04/6-8

Knack den Code 1

Die Wörter lauten: Einbruch – Pfeife – Gefängnis – Verhör – Verbrecher – Handschellen – Lupe – Beweis – Verhaftung – Lebenslang – Polizei – Diebstahl

Findet den Dieb!

Nummer 3

Geheime Nachrichten entschlüsseln

An Walter Wegnehmer!

Edi Einbruch hat den Tresor geknackt. Wir teilen wie immer.

Treffpunkt bei Karl Knack, heute, neunzehn Uhr.

Pass auf, dass dir niemand folgt!

Guido Gangster

Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte

1 a: Es war nur ein Täter.

2 b: Glasscherben liegen im Raum.

3 b: Auf dem Glas sind Abdrücke eines Lippenstiftes.

4 c: Erde liegt auf dem Sessel, jemand ist mit schmutzigen Schuhen darauf gestiegen.

5 a: Das Brecheisen liegt noch im Raum.

Was verraten euch die Spuren?

Abdrücke 1: (laufender) Mann

Abdrücke 2: Zwei Personen gehen nebeneinander

Abdrücke 3: Frau schiebt Kinderwagen, daneben geht ein Kind

Abdrücke 4: Mann mit Krücken

Rätsel lösen

1. Klaus läuft am langsamsten.
2. Natürlich das Streichholz.
3. Die richtige Reihenfolge ist: Bernhard – Dieter – Klaus – Anton – Emil
4. Du betätigst zwei beliebige Schalter und wartest etwa fünf Minuten.
Jetzt schaltest du einen wieder aus. Dann gehst du in den Keller.
Brennt Licht, hast du den Schalter gefunden. Ist die Glühbirne noch warm, war es der andere Schalter, den du betätigt hast. Brennt kein Licht und ist die Glühbirne kalt, ist der dritte Schalter der richtige!
5. Das bist du selbst.
6. Eine Tochter
7. Es gibt keine Kirschen, wenn der See zugefroren ist, denn dann ist Winter.
8. Es sind drei Personen, die Wurstsemmeln essen. Der Großvater, der Vater und der Sohn. Der Vater ist der Sohn des Großvaters, also sind zwei Personen Väter und auch zwei Personen Söhne. Der Vater wird doppelt gezählt.
9. Herr Lend: Jurist, Tennis; Herr Land: Zahnarzt, Golf; Herr Lind: Pilot, Polo

Kombinieren

	Verhörraum 1	Verhörraum 2	Verhörraum 3	Verhörraum 4
Verbrecher	Berta Banküberfall	Edi Einbruch	Karl Knacki	Diamanten-Paul
Hobby	lesen	Fußball	malen	kochen
Motiv	Schulden	Geld für Auto	Langeweile	Liebt Einbrüche



URKUNDE

hat genaues Beobachtungsvermögen,
logisches Denken sowie
detektivischen Spürsinn bewiesen und
wird hiermit zum Meisterdetektiv ernannt!

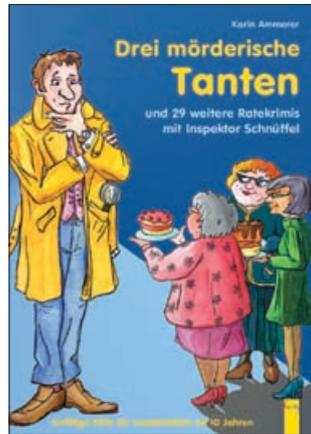
Imp. Schnuffel



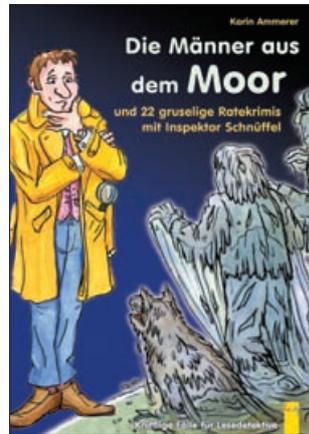
Du willst nicht aus der Übung kommen und fleißig weiterermitteln?
Hier findest du weitere Fälle von und mit Inspektor Schnüffel:



Schulbuchnr. 125869



Schulbuchnr. 125870



Schulbuchnr. 130782



Spannende, kurze Ratekrimis mit Inspektor Schnüffel für alle Nachwuchs-Detektive oder solche, die es noch werden wollen.

Karin Ammerer
Die verschwundene Keksdose
Ab 9 Jahren, 80 Seiten
21 x 29,7cm, Softcover
einfarbig illustriert
ISBN 978-3-7074-0260-5

Spannende, kurze Ratekrimis mit Inspektor Schnüffel für alle Meister-Detektive oder solche, die es noch werden wollen.

Karin Ammerer
Drei mörderische Tanten
Ab 9 Jahren, 80 Seiten
21 x 29,7cm, Softcover
einfarbig illustriert
ISBN 978-3-7074-0261-2

Inspektor Schnüffels gruseligste Fälle, die auch den abgebrühtesten Detektiven die Haare zu Berge stehen lassen.

Karin Ammerer
Die Männer aus dem Moor
Ab 9 Jahren, 80 Seiten
21 x 29,7cm, Softcover
einfarbig illustriert
ISBN 978-3-7074-0292-6

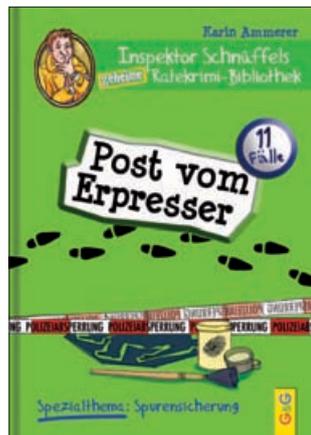
24 weitere spannende Ratekrimis rund um Inspektor Schnüffel und das liebe Vieh.

Karin Ammerer
Der Katzen-Klau
Ab 9 Jahren, 80 Seiten
21 x 29,7cm, Softcover
einfarbig illustriert
ISBN 978-3-7074-0330-5



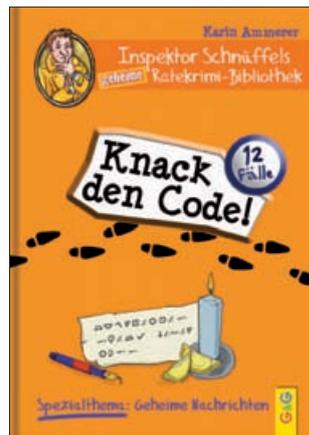
Mehr als 10 herausfordernde Ratekrimis. Der umfangreiche Sachteil informiert über wichtige Teile der Detektivausrüstung.

Karin Ammerer
Ratekrimi-Bibliothek
Haltet den Dieb!
Ab 8 Jahren, 96 Seiten
14,5 x 20,5 cm, Hardcover
durchg. einfach illustriert
ISBN: 978-3-7074-1598-8



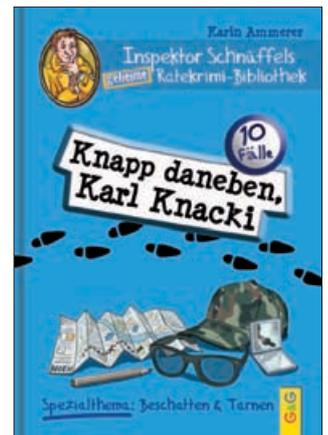
Mehr als 10 unterschiedlich knifflige Ratekrimis sowie ein umfangreicher Sachteil: Was braucht man alles, um Spuren zu sichern?

Karin Ammerer
Ratekrimi-Bibliothek
Post vom Erpresser
Ab 8 Jahren, 96 Seiten
14,5 x 20,5 cm, Hardcover
durchg. einfach illustriert
ISBN 978-3-7074-1600-8



Mehr als 10 unterschiedlich schwierige Ratekrimis. Im umfangreichen Sachteil lernt man geheime Nachrichten zu entschlüsseln.

Karin Ammerer
Ratekrimi-Bibliothek
Knack den Code!
Ab 8 Jahren, 96 Seiten
14,5 x 20,5 cm, Hardcover
durchg. einfach illustriert
ISBN 978-3-7074-1599-5



Mehr als 10 unterschiedlich schwierige Ratekrimis. Im umfangreichen Sachteil lernt man über Beschatten und Tarnen.

Karin Ammerer
Ratekrimi-Bibliothek
Knapp daneben, Karl Knacki
Ab 8 Jahren, 96 Seiten
14,5 x 20,5 cm, Hardcover
durchg. einfach illustriert
ISBN 978-3-7074-1583-4