

DISKONTINUIERLICHE TEXTE



HINWEISE UND GESCHICHTE

Benötigte Materialien:

- ▶ Stoppuhr
- ▶ Geschichte zum Vorlesen
- ▶ Rätselmaterialien in der Anzahl der Gruppen
- ▶ Umschläge

Vorbereitung:

- ▶ Rätsel in der Anzahl der Teams kopieren und an den Trennlinien auseinanderschneiden
- ▶ in der Klasse die Informationen für die Spielteams aufhängen und zu Beginn noch einmal darauf hinweisen
- ▶ nach Wunsch als Belohnung einen Gutschein vorbereiten

Durchführung:

- ▶ Gruppen mithilfe der Karten einteilen
- ▶ Geschichte vorlesen
- ▶ jedem Team die Rätselmaterialien in einem Umschlag überreichen
- ▶ die Zeit starten



GESCHICHTE ZUM VORLESEN

Ihr besucht mit der Klasse ein Tierheim und wollt euch dort einen Nachmittag um die Hunde und Katzen kümmern. Eine Gruppe von euch spielt mit mehreren Welpen im Hundezimmer. Da – ein kleiner Frechdachs haut doch tatsächlich ab! Jetzt aber schnell hinterher, er ist schon um die Ecke gebogen. Ihr folgt dem kleinen Hund durch die Gänge des Tierheims. Dann ist er hinter einer Tür verschwunden, die nur angelehnt ist. Ihr betretet den Raum und – *Rumms* – die Tür fliegt hinter euch zu. Ihr rüttelt kräftig daran, aber es hat keinen Zweck: Sie bleibt verschlossen. Neben der Tür entdeckt ihr ein Ziffernfeld und einen Zettel. 184 steht darauf, aber eine Ecke ist abgerissen. Ihr tippt die drei Ziffern ein. Wie ihr schon vermutet habt, fehlt euch eine Zahl. Einfach versuchen? Definitiv zu riskant! Ihr schaut euch im Raum um. Da bemerkt ihr den Welpen, der aufgeregt versucht, unter einen Schrank zu kriechen. Was er da wohl gefunden hat? Ihr schaut nach und entdeckt einen Briefumschlag! Ob euch der Inhalt die letzte Zahl liefert? Ihr müsst euch beeilen, in 15 Minuten soll es zurück zur Schule gehen.



ENDE DER GESCHICHTE

Aufgeregt tippt ihr mit der Tastatur die 4 ein und die Tür öffnet sich mit einem *Klick*. Schnell macht ihr euch auf den Weg zurück zur Klasse. Und der kleine Welpen? Der bekommt von euch als Dank noch ein bisschen Leberwurst.