

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Klassenkrimi: Kaffeeklatscharbeiten

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



KLASSENKRIMI

KAFFEEKLATSCH- ARBEITEN



SCHLÜPFT IN UNTERSCHIEDLICHE ROLLEN UND FINDET HERAUS:


Wer hat die Klassenarbeiten der Klasse 3a mit Kaffee begossen?



GEEIGNET AB KLASSE 4 BIS 6

5-6 SPIELER PRO GRUPPE; DAUER: CA. 2 STUNDEN

ZWEIFACH DIFFERENZIERT



INHALTS- VERZEICHNIS

SPIELANLEITUNG

NAMENSKÄRTCHEN DER FIGUREN (FÜR DEN TISCH)

SPIELHEFT FÜR DIE SuS

VORFALLHEFT FÜR DIE LEHRPERSON

2-STERNE-LEPORELLOS

1-STERN-LEPORELLOS

REZEPT: LUKES LIEBLINGSKUCHEN

RÜCKMELDUNG (FÜR DIE AUTORIN)

QUELLENANGABEN

Klassenkrimi: KAFFEEKLATSCHARBEITEN

Spielanleitung:

Liebe Lehrerin, lieber Lehrer,

bevor der Krimi losgehen kann, werden Sie als Spielleiter/Spielleiterin in über den Spielverlauf aufgeklärt. Denn Ihre Aufgabe ist es, die SuS in das Spiel einzuführen, sie durch das Spiel zu geleiten und sie bei der Auflösung zu unterstützen.

Selbstverständlich kann der Krimi auch während eines leckeren Kaffee-Kakao-Kuchen-Essens durchgespielt werden. Einen Rezeptvorschlag finden Sie am Ende des Materials.

Die Schüler:innen werden in Gruppen von je 5-6 Personen aufgeteilt. Jede dieser Gruppen spielt ihren eigenen Fall durch und sollte nicht bei den anderen Gruppen lauschen können. Nach Einteilung der Gruppen dürfen sich die SuS eine Rolle aussuchen, sie bekommen per Zufall eine zugeteilt oder Sie teilen ihnen die Rollen zu. Jedes Kind schlüpft in eine Rolle, wobei eine Person die Rolle des Täters/der Täterin übernimmt – selbstverständlich ist vorher nicht klar, wer Täter/Täterin ist. Die Rollen können natürlich auch unabhängig vom eigenen Geschlecht übernommen werden. Die Figuren sind wie im klassischen Krimidinner etwas überspitzt dargestellt und sollten mit einem Augenzwinkern betrachtet werden. In den Gruppen, die aus 6 SuS bestehen, erhält eine Person eine Rolle (Lexi Potter), die es in den Gruppen mit 5 SuS nicht gibt – diese ist somit nicht der Täter/die Täterin, aber nicht weniger anspruchsvoll. Das Spiel mit 5 Personen kann jedoch genauso gelöst werden – hier wird lediglich über die nicht vorhandene sechste Person gesprochen. Zur Vorbereitung erhält jedes Kind ein Spielheft mit den Spielregeln, einer Figurenübersicht und der Vorgeschichte, das es sich durchliest. Außerdem wird jedem Kind, entsprechend seiner Rolle, der Anfang eines Leporellos zugeteilt, an den es Runde für Runde den neuen Spielplan ankleben kann. Am Ende kann das Leporello in einer Klarsichthülle in das Spielheft geheftet werden.

Das Leporello, das die SuS knicken müssen, enthält zunächst die individuelle Verdächtigen-Liste und eine Einführung in die Rolle. Das Leporello wird stillschweigend gelesen. Die SuS erfahren hier: Wie heiße ich, wie alt bin ich, welche Rolle habe ich in der Schule und wie ist mein Charakter? Was halte ich von den anderen Personen? Außerdem werden sie hier aufgeklärt, ob sie Täter/Täterin oder unschuldig sind – wichtig ist: Nur wer Täter/Täterin ist, darf lügen! Empfohlen wird, dass die SuS sich Wichtiges im Leporello markieren und ein wenig Zeit bekommen, sich in ihre Rolle einzufinden (am besten als Hausaufgabe daheim). Wer schon einmal ein Krimi-Dinner gemacht hat, weiß, dass diese Zeit benötigt wird. Am besten nehmen die Kinder ihr Leporello erst mit nach Hause. Die Charaktere und die Geschichte sind natürlich altersgerecht gestaltet. Es gibt eine Leporello-Version für sichere Leser/Leserinnen, in der die Geschehnisse in Textform stehen und eine Version mit Stichpunkten für schwächere Leser/Leserinnen.

Selbstverständlich können die SuS sich auch verkleiden – dann macht das Spiel noch viel mehr Spaß!

Diese Seite muss nicht ausgedruckt werden
- Der Umwelt zuliebe.



© Marlen Brummel

ES MUSS KEIN TEXT
AUSWENDIG
GELEHRT WERDEN!





Durchführung:

Die SuS jeder Gruppe setzen sich an einen Tisch und erhalten ihr Namenskärtchen, sodass die anderen Gruppenmitglieder wissen, wer vor ihnen sitzt. Die Kinder haben ihr Spielheft bei sich und das Leporello mit der ersten Spielrunde, in welches die anderen Kinder natürlich nicht hineinschauen dürfen. Sie als Spielführer/Spielführerin nehmen sich anschließend das Vorfallsheft und lesen den startbereiten Gruppen zunächst die Einführung daraus vor. Sie stellen sich als Bürgermeister/Bürgermeisterin der Stadt vor, die/der nichts mit dem Fall zu tun hat, und erörtern die aktuelle Lage. Dann beginnen die SuS das Krimi-Spiel

mit Runde 1. Die Kinder bekommen Zeit, sich alles durchzulesen und Wichtiges zu unterstreichen. Dann können sie mit dem Essen beginnen und tauchen in ihre Rollen. Es muss herausgefunden werden, wer der Täter/die Täterin ist; dafür müssen viele Fragen gestellt werden. Laut Zeitplan fällt jedem Kind etwas auf, jedes Kind hat selbst etwas getan und vermutlich auch zu verheimlichen – natürlich darf es aber nicht lügen, wenn es darauf angesprochen wird (es sei denn, es ist Täter/Täterin). Sobald der Zeitplan-1 von allen Gruppen durchgesprochen wurde, verteilen Sie an jedes Kind den

Runde-2-Zeitplan und die **Runde 2** wird eingeläutet. Erneut bekommen die Kinder Zeit, sich die chronologischen Geschehnisse durchzulesen und Wichtiges zu markieren. Sobald der Zeitplan-2 von allen Gruppen durchgesprochen wurde, verteilen Sie an jedes Kind den

Zwischen der 2. und 3. Runde kann auch ein Tag Pause gemacht werden, sodass schwächere SuS Zeit haben, den neuen Zeitplan durchzulesen und sich Wichtiges zu markieren. Jedoch bleiben die gewonnenen „Eindrücke“ sicher frischer, wenn das Spiel in einem durchgespielt wird.



Runde-3-Zeitplan und die **Runde 3** kann beginnen. Vorgegangen wird wie zuvor. Wenn auch diese Runde durchgespielt wurde, haben die Kinder sicherlich erste Verdachte. Nun geben Sie dem Plenum die Aufgabe: Jedes Kind spricht nun aus seiner Sicht seinen Verdacht aus: Welche Figur aus der Gruppe ist Täter/Täterin und warum? Die Person wird direkt beschuldigt und darf sich dann – aus Sicht ihrer Rolle – verteidigen. Sobald jeder seinen Verdacht geäußert hat, wobei der Täter/die Täterin vermutlich eiskalt jeden Verdacht von sich gewiesen hat, ist die Runde beendet. Nun nehmen Sie sich erneut das Vorfallsheft vor und lesen die

Aufklärung vor. Nun erfahren die SuS die ganze Geschichte – wer hat was getan und verheimlicht und vor allem: warum? Und wer hat nun tatsächlich die Tat begangen und warum?

Ende.

Diese Seite muss nicht ausgedruckt werden
- der Umwelt zuliebe.



MaToBe
VERLAG

© Marlen Brummel



Es folgen die:



*Achtung! Kärtchen bitte nicht
in der Mitte durchschneiden. !!*

Diese werden pro Gruppe einmal gedruckt und verteilt.

Die SuS **knicken** ihre Namenskärtchen in der Mitte und platzieren sie während des Spiels vor sich auf dem Tisch. So weiß jeder innerhalb der Gruppe, wer wen darstellt.



Die Lehrperson sollte die SuS ermahnen, nicht die Namenskärtchen der anderen Gruppen anzuschauen. Denn wer sieht, wer in den 5er-Gruppen fehlt, weiß bereits, wer in der eigenen 6er-Gruppe nicht Täter/Täterin ist.

Außerdem gibt es auf der Rückseite ein paar Fragestellungen für den Besitzer des Kärtchens, falls in dieser Hinsicht Ideen ausbleiben.

Das Namenskärtchen kann nach dem Spiel ebenfalls in der Klarsichthülle im Spielheft verstaut werden.

WO WIRST DU UM ... UHR?

WARUM WIRST DU NICHT ... ?

WAS HAST DU DORT GEMACHT?

WARUM HAST DU ... ?

Fragen, die du während des Spiels stellen kannst:

Ich bin

Lexi Patten



WO WIRST DU UM ... UHR?

WARUM WIRST DU NICHT ... ?

WAS HAST DU DORT GEMACHT?

WARUM HAST DU ... ?

Fragen, die du während des Spiels stellen kannst:



Ich bin
Felix Sommerbichler
😊

WO WIRST DU UM ... UHR?

WARUM WIRST DU NICHT ... ?

WAS HAST DU DORT GEMACHT?

WARUM HAST DU ... ?

Fragen, die du während des Spiels stellen kannst:



Ich bin

Sandrine Lau

WO WIRST DU UM ... UHR?

WARUM WIRST DU NICHT ... ?

WAS HAST DU DORT GEMACHT?

WARUM HAST DU ... ?

Fragen, die du während des Spiels stellen kannst:



Ich bin
Liza Tusche

WO WIRST DU UM ... UHR?

WARUM WIRST DU NICHT ... ?

WAS HAST DU DORT GEMACHT?

WARUM HAST DU ... ?

Fragen, die du während des Spiels stellen kannst:



WO WIRST DU UM ... UHR?

WARUM WIRST DU NICHT ... ?

WAS HAST DU DORT GEMACHT?

WARUM HAST DU ... ?

Fragen, die du während des Spiels stellen kannst:



Ich bin
Luke
Brettschneider



Es folgt das:



Dieses Heft muss so oft ausgedruckt werden, dass jede:r Schüler:in eines erhält. Tipp: Als Druckereinstellung 2 Seiten pro Druckseite auswählen, um Papier zu sparen.

Am besten wird das Heft so verteilt, dass die SuS es zuhause und in Ruhe durchlesen können.

Es enthält alle wichtigen Informationen, die die Kinder vor dem Spiel brauchen. Es wird gelocht und mit einem Heftstreifen zusammengehalten.

In das Heft kommt außerdem eine Klarsichthülle o. Ä., in welcher die Kinder am Ende ihr Spielplan-Leporello verwahren können.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Klassenkrimi: Kaffeeklatscharbeiten

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

