

Lesekarte 18 Achtung!

Ein Hund versucht, einen Schinken zu stehlen. Findet ihn, bevor er damit verschwinden kann. Seine Besitzerin Erynia Plattfuß hat ihn damit beauftragt und wartet in einem anderen Raum auf ihn. Haltet sie auf, bis die Polizei kommt.

Indizien: In Raum 15 (Vorratskeller) versucht ein Hund mit rotem Halsband zum Schinken zu springen.
Lösung: In Raum 7 (Schlafzimmer) sitzt Erynia Plattfuß mit einer roten Hundeleine in der Hand auf dem Bett.

Lesekarte 19 An die Arbeit!

Ein sprechender Wellensittich soll Geheimbotschaften zwischen Verbrechern hin- und hertragen. Anwohner behaupten, dass er durch ein Fenster ins Haus geflogen ist. Findet ihn! Die Katze Emily hat ihn bereits gerupft. Sucht sie, bevor sie weitere Vögel jagt!

Indizien: In Raum 13 (Küche) sitzt ein blauer Wellensittich auf der Gardinenstange, der schon etwas zerrupft aussieht.
Lösung: In Raum 5 (Bad) sitzt die Katze Emily mit ein paar blauen Federn im Maul.

Lesekarte 20 Los geht's!

Ein Bund mit fünf Schlüsseln wird vermisst. Sein Besitzer hat eine hohe Belohnung ausgesetzt, wenn er ihn wiederbekommt. Sucht den Schlüsselbund! Der Dieb Ekbert von Klauenstein hat mit einem der Schlüssel schon eine Tür geöffnet, hinter der sich etwas Wertvolles verbirgt. Haltet ihn auf!

Indizien: In Raum 11 (Bad) liegt ein Schlüsselbund mit fünf Schlüsseln auf dem Boden.
Lösung: In Raum 8 (Wohnzimmer) zieht Ekbert von Klauenstein gerade eine goldene Krone aus dem Schrank. Auf das Schlüsselloch der Schranktür passt einer der fünf Schlüssel.

Lesekarte 21 Und los!

In einem Kellerraum lagert eine Kiste mit Rauchbomben. Elsbeth Moderstank will gerade eine davon zünden. Haltet sie auf!

Indizien: In Raum 1 (Fahrradkeller) steht eine Kiste mit Rauchbomben, die rot-weiß gestreifte Zündschnüre haben.
Lösung: In Raum 4 (Schlafzimmer) zündet Elsbeth Moderstank gerade eine Rauchbombe (mit rot-weißer Zündschnur), die sie unter den Nachttisch geschoben hat.

Lesekarte 22 Achtung!

Der Erpresser Edgar Haltefest hat Lisas Katze schon gefesselt, um sie zu entführen. Er will gerade einen Erpresserbrief ablegen, in dem steht, dass Lisa ihm ihr Sparschwein geben muss, wenn sie die Katze wiederhaben will. Sucht ihn!

Indizien: In Raum 2 (Küche) sitzt Lisas gefesselte Katze. Der Erpresser Edgar Haltefest hat ein weiß-grünes Seil um sie geschlungen.
Lösung: In Raum 8 (Wohnzimmer) trägt Edgar über der Schulter ein weiß-grünes Seil, in der Hand den Erpresserbrief mit dem Sparschwein.

Lesekarte 23 Aufgepasst!

Erna Herzeklein versucht, in einem Arbeitszimmer das Passwort des Computers herauszufinden. Beim Kaffeetrinken in einer Küche hat sie dummerweise eines ihrer Lieblingstaschentücher liegenlassen. Haltet sie auf!

Indizien: In Raum 9 (Küche) liegt neben einer halbgefüllten Kaffeetasse auf dem Tisch ein Taschentuch mit roten Herzen.
Lösung: In Raum 16 (Arbeitszimmer) sitzt Erna Herzeklein am Computer. Auf dem Bildschirm ist „Password“ zu sehen. Aus Ernas Hosentasche hängt ein Taschentuch mit roten Herzen.

Lesekarte 24 Helft dem Kommissar!

Eleonore Kunstverstand will ein kostbares Gemälde gegen eine Fälschung umtauschen. Findet heraus, in welchem Badezimmer sie vorher war und erwischt sie dann auf frischer Tat!

Indizien: In Raum 10 (Bad) hat Eleonore Kunstverstand einen pinkfarbenen Schnürsenkel verloren.
Lösung: In Raum 7 (Schlafzimmer) steuert Eleonore Kunstverstand mit einer gefälschten Mona Lisa unter dem Arm auf das echte Gemälde über dem Bett zu. Ihr rechter Schuh steht offen und hat einen pinkfarbenen Schnürsenkel, am linken fehlt dieser.

Lesekarte 25 Neuer Auftrag!

Walter Pausegroß ist ein erfolgreicher Geldfälscher. Findet seinen Spezialkopierer und ihn selbst, bevor er das Geld in Umlauf bringen kann!

Indizien: In Raum 3 (Arbeitszimmer) kommen aus dem Kopierer Blätter mit 7\$-Scheinen.
Lösung: In Raum 6 (Kinderzimmer) sitzt Walter Pausegroß am Tisch und schneidet 7\$-Scheine aus.

Lesekarte 26 An die Arbeit!

Verliert keine Zeit, denn der Schwerverbrecher Willi Wendehals hat im Haus schon eine Giftschlange versteckt. Sucht ihn, bevor er auch die zweite aussetzen kann!

Indizien: In Raum 14 (Schlafzimmer) liegt eine grüne Schlange mit roten Punkten im Bett.
Lösung: In Raum 6 (Kinderzimmer) kommt Willi Wendehals mit einem verhängten Käfig herein. Ein grüner Schlangenschwanz mit roten Punkten hängt heraus.

Lesekarte 27 Aufgepasst!

Wunibald Dunkelzahn will im ganzen Haus die Zahnpasta gegen schwarze Schuhcreme austauschen. In einem Badezimmer ist es ihm schon gelungen. Findet ihn, damit er nicht weitermachen kann!

Indizien: In Raum 11 (Bad) liegt eine Tube mit schwarzer Schuhcreme auf der Ablage.
Lösung: In Raum 14 (Schlafzimmer) sitzt Wunibald Dunkelzahn auf dem Bett und hält in der einen Hand eine Zahnpastatube, in der anderen eine Tüte mit Schuhcremetuben.

Lesekarte 28 Auf die Suche!

Die Spionin Walli Wissliwich will ein Abhörmikrofon aufstellen. Sie hat sich durch die Waschküche hereingeschlichen. Findet sie!

Indizien: In Raum 12 (Waschküche) hat Walli Wissliwich Fußspuren hinterlassen. Sie muss spitze Schuhe mit Pfennigabsätzen tragen.
Lösung: In Raum 13 (Küche) stellt Walli Wissliwich gerade ein Mikrofon in einen Schrank. Hinter ihr sind dieselben Fußspuren zu sehen wie in der Waschküche.

Lesekarte 29 Los geht's!

Wendelin Fischfeind hat einen Hai ausgesetzt. Rettet die Fische vor ihm! Einen zweiten Hai will Wendelin ins Nachbarhaus bringen. Stoppt ihn, bevor er das Haus verlassen kann!

Indizien: In Raum 8 (Wohnzimmer) schwimmt ein Hai zwischen den Goldfischen.
Lösung: In Raum 15 (Vorratskeller) trägt Wendelin Fischfeind einen Hai in einer Tüte.

Lesekarte 30 Achtung!

Werner Wunderlich kämpft gegen die Sommerzeit und dreht überall im Haus die Uhren zurück. Findet heraus, in welchen Zimmern er schon war und wo er gerade ist!

Indizien: In Raum 2 (Küche), 8 (Wohnzimmer) und 7 (Schlafzimmer) stehen die Uhren auf 17.00 Uhr, in Raum 13 (Küche) und 6 (Kinderzimmer) hat er sie schon auf 16.00 Uhr zurückgedreht.
Lösung: In Raum 9 (Küche) dreht Werner Wunderlich gerade die Uhr auf 16.00 Uhr zurück.

Lesekarte 31 Helft dem Kommissar!

Waldemar Wünschdirwas hat in einem Kellerraum Giftpilze gezüchtet. Helft der Polizei, sein Vorratslager zu finden! Haltet ihn auf, damit er keine weiteren mehr einpflanzen kann!

Indizien: In Raum 1 (Fahrradkeller) steht eine Kiste mit Fliegenpilzen.
Lösung: In Raum 12 (Waschküche) pflanzt Waldemar Wünschdirwas gerade einen Fliegenpilz ein.

Lesekarte 32 Auf die Suche!

Wilhelmine Wurschtig will Giftmüll über die normale Mülltonne entsorgen. Einen Sack hat sie schon weggeworfen. Findet sie, bevor es ihr auch mit dem zweiten gelingt!

Indizien: In Raum 15 (Vorratskeller) sieht man in der Mülltonne einen gelben Müllsack mit Totenschädel.
Lösung: In Raum 3 (Arbeitszimmer) trägt Wilhelmine Wurschtig einen weiteren gelben Müllsack mit Totenschädel zur Tür hinaus.

Krimihaus

Die spannende Verbrecherjagd vom Keller bis zum Dach

**Lesen, Verstehen und Argumentieren**

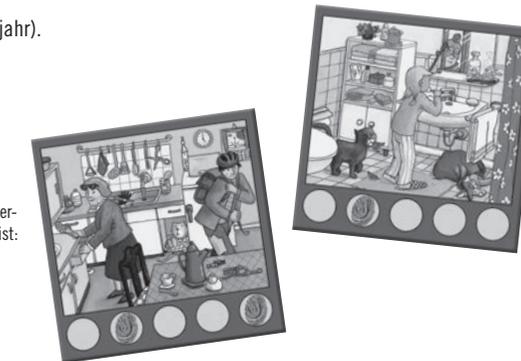
Als Spiel für geübte Leseanfänger ab 8 Jahren (oder 2.Schuljahr).

Für nicht lesende Kinder ab 5 Jahren als Sprachförderspiel. Hier werden die Textkarten vorgelesen.

Für 2 bis 4 Mitspieler

Autorin: Elisabeth Wilhelm · Illustratorin: Vera Brüggemann

Hinweis: Das Krimihaus wird auch für den niederländischen Sprachraum vertrieben. Die Bestelladresse für die komplette niederländische Spielversion ist: K2-Publisher Nederland · Prins Hendrikstraat 37 · NL-2411 CS Bodegraven www.k2-publisher.nl

**Spielanleitung****Material**

- 1 Spielplan
- 16 Raumkarten (Vorratskeller, Waschküche, Fahrradkeller, 2 Arbeitszimmer, 3 Küchen, 3 Schlafzimmer, 3 Badezimmer, 1 Kinderzimmer, 1 Wohnzimmer)
- 32 Lesekarten
- 4 Spielfiguren
- 1 Zahlenwürfel
- 1 Spielanleitung

Spielidee

In einem friedlichen vierstöckigen Haus passiert eine Serie von Verbrechen, die aufgeklärt werden soll. Die Kommissare bekommen für jeden der Fälle schriftliche Hinweise auf einen Raum, in dem sie Indizien finden, die sie in ein weiteres Zimmer (Lösung) führen, wo dann der Verbrecher verhaftet werden kann. Dabei werden Lesesinnverständnis, Lesetempo und einheitliches Lesen gefördert, letzteres durch das Lesen der Namen, die nicht ganzheitlich lesend erfasst oder erraten werden können. Aber auch logisches Denken und Argumentieren werden trainiert, da von den Indizien auf den Verbrecher geschlossen und die Entscheidung für die Lösung begründet werden muss.

Hinweise

- Die Nummerierung der Raumkarten dient nur der Lösungs-zuordnung zu den Indizien und Tätern und nicht der Festlegung einer Reihenfolge beim Einsortieren im Spielplan, weil diese frei gestaltbar ist.
- Da das Spiel auch im Ausland vertrieben wird, wurden auf den Bildkarten der Räume englische Bezeichnungen verwendet, die international gebräuchlich sind („Top Secret“, „Password“, „Top Ten“). Dies sollte den Mitspielern erklärt werden, vor allem die dem Deutschen nicht entsprechende Schreibweise von „Password“ im Vergleich zu „Passwort“.

Spielziel

Es gibt zwei Spielvarianten:

- Variante 1, **kooperatives Spiel:** Jeder versucht, so schnell wie möglich das Dachzimmer zu erreichen.
- Variante 2, **Wettspiel:** Jeder versucht, so viele Karten wie möglich zu gewinnen, bis ein Mitspieler im Dachzimmer ankommt.

Vorbereitung

Zuerst wird das Spielhaus von den Mitspielern mit den Raumkarten eingerichtet. Die Wohnungen können dabei nach Lust und Laune abwechslungsreich zusammengestellt werden. So können die Krimis auch mehrmals gespielt werden, da die Suche immer wieder in andere Richtungen geht. Die Lesekarten werden mit der Schriftseite nach oben als Stapel neben das Haus gelegt.

Tipp: Die Spieldauer kann durch die Anzahl der Lesekarten variiert werden!



Variante 1: „kooperatives Spiel“

Spielverlauf: Zu Spielbeginn wird reihum gewürfelt; wer die höchste Zahl hat, darf mit dieser beginnen. Die Spielbahn beginnt im Erdgeschoss vor der unteren Wohnung. Die Spieler würfeln sich entlang des Parcours vom linken Zimmer der unteren Wohnung bis hinauf zum Dachboden. Trifft ein Spieler mit seiner Spielfigur auf ein bereits besetztes Feld, geht er zum nächsten freien Feld.

Wer eine ungerade Zahl würfelt, zieht eine Lesekarte, die er, ohne die Rückseite anzuschauen, vor sich ablegt. Er liest die Aufgabe vor und darf dann das Indizienzimmer und von dort aus das Lösungsbild mit dem Täter suchen. Wenn er es nicht findet, darf er sich einen Assistenten aus der Spielgruppe wählen und diesen mitsuchen lassen. Nur dieser darf dann helfen. Bei Erfolg darf er als Belohnung würfeln und so viele Punkte vorrücken, wie der Würfel zeigt. Wenn der Verbrecher gefunden ist, wird die Lösung mit der Kartenrückseite verglichen. Stimmt die Lösung, setzt der Spieler seine Spielfigur auf den roten Punkt unter der Lösung.

Variante 2: „Wettspiel“

Spielverlauf: Zu Spielbeginn wird reihum gewürfelt; wer die höchste Zahl hat, darf mit dieser beginnen. Die Spielbahn beginnt im Erdgeschoss vor der unteren Wohnung. Die Spieler würfeln sich entlang des Parcours vom linken Zimmer der unteren Wohnung bis hinauf zum Dachboden. Trifft ein Spieler mit seiner Spielfigur auf ein bereits besetztes Feld, geht er zum nächsten freien Feld.

Wer eine ungerade Zahl würfelt, zieht eine Lesekarte, die er, ohne die Rückseite anzuschauen, vor sich ablegt. Er liest die Aufgabe vor, während die Mitspieler sich umdrehen, um keinen Suchvorteil zu haben. Anschließend suchen alle um die Wette den Verbrecher. Falls es dabei zu verschiedenen Ergebnissen kommt, sollte jeder seines begründen, bevor die Lesekarte auf die Lösungsseite umgedreht wird. Ist die Lösung falsch oder der Lösungsweg unklar, wird in der Spielanleitung nachgesehen. Die Lesekarte scheidet dann aus und der Spieler darf seine Spielfigur nicht verrücken.

Lösungswege zu den Lesekarten

Lesekarte 1 Neuer Auftrag!

Dieb Stibitzky wurde auf der Flucht beobachtet. Er war mit einem Fahrrad unterwegs und hatte dabei einen Unfall. Jetzt hält er sich im Haus auf. Findet ihn und haltet ihn auf, bevor er seine Beute wegschleppen kann.

Lesekarte 2 Achtung!

Der Einbrecher Erich Knacklust wurde bei seiner Arbeit gestört. Er konnte ein wichtiges Papier mit der Aufschrift „Top Secret!“ nicht mehr mitnehmen. Findet den Einbrecher und erklärt der Polizei, warum er es sein muss.

Wenn er dazu zurücklaufen müsste, würfelt er noch einmal. Würfelt er eine ungerade Zahl, bleibt der Spieler auf seinem Platz. Bei einer geraden Zahl muss er leider zurück. Der Spieler sollte den Mitspielern erklären, wie er zu seiner Lösung gekommen ist. Ist die Lösung falsch oder der Lösungsweg unklar, wird in der Spielanleitung nachgelesen. Die Lesekarte scheidet dann aus und der Spieler darf seine Spielfigur nicht verrücken.

Für manche Lösungen werden mehrere Indizien benötigt, manche findet man auch ohne das Indizienzimmer. Dieses sollte dann aber trotzdem als zweite Aufgabe mitgesucht werden. **Wichtig:** Die Lösung (der Täter) ist immer in einem anderen Zimmer zu finden als die Indizien!

Spielende: Wer mit direktem Wurf das Dachzimmer erreicht, ist Sieger. Wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist, bevor man das Dachzimmer erreicht, hat der schnellste Kommissar, d.h. der, der am weitesten gekommen ist, gewonnen.

Wer als erster die richtige Lösung gefunden hat, darf die Karte behalten und auf den roten Punkt unter der Lösung rücken.

Für manche Lösungen werden mehrere Indizien benötigt, manche findet man auch ohne das Indizienzimmer. Dieses sollte dann aber trotzdem als zweite Aufgabe mitgesucht werden. **Wichtig:** Die Lösung (der Täter) ist immer in einem anderen Zimmer zu finden als die Indizien!

Spielende: Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler mit direktem Wurf das Dachzimmer erreicht hat. Sieger ist der Spieler, der die meisten Fälle gelöst und damit die meisten Karten gewonnen hat. Das Spielziel ist auch erreicht, wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist.



Indizien: Am Fahrrad in Raum 1 (Fahrradkeller) hängt ein blauer Stofffetzen.
Lösung: In Raum 2 (Küche) fehlt dieses Stück Stoff an der Hose von Stibitzky, der einen Fahrradhelm trägt.

Indizien: In Raum 3 (Arbeitszimmer) liegt das Blatt mit der Aufschrift „Top Secret!“ und einem grünen Handabdruck.
Lösung: In Raum 4 (Schlafzimmer) hat Erich Knacklust dieselbe grüne Farbe an den Fingern.

Lesekarte 3 An die Arbeit!

Der berühmte Dieb Enno Klaufroh hat sich als Großmutter mit Sonnenbrille verkleidet und ist dabei, sich im Haus umzusehen. Er hat schon etwas aus einem Bad mitgehen lassen. Findet ihn schnell, damit er nicht noch mehr stehlen kann. Was hat er wo gestohlen?

Lesekarte 4 Los geht's!

Ein Überfall wurde im letzten Moment verhindert. Der Verbrecher Egon Langfing konnte jedoch entkommen. Sucht diesen Verbrecher, der sich gerade unter einem Bett verstecken will. Er hat unterwegs im Kinderzimmer ein Kleidungsstück verloren.

Lesekarte 5 Helft dem Kommissar!

Eddi Wüstling will seine ängstliche Großmutter zu Tode erschrecken, um an ihr Erbe zu kommen. Er hat ihr Küchenmesser dazu mit roter Farbe beschmiert, damit es aussieht, als wäre es voller Blut. Versehentlich hat er seinen Handschuh daneben vergessen. Er kann sich nicht erinnern, wo er ihn verloren hat und sucht ihn jetzt im ganzen Haus. Findet das Messer und findet Eddi.

Lesekarte 6 Auf die Suche!

Auf der Flucht hat der Einbrecher Ernst Schmucklieb seine Werkzeuge in einem Schrank versteckt. Dabei hat er nicht gemerkt, dass er einen Teil seiner Beute verloren und ein rotes Kleid in der Schranktür eingeklemmt hat. Findet ihn!

Lesekarte 7 Aufgepasst!

Um keine Fingerabdrücke zu hinterlassen, hat Ede Tascher bei seinem Diebstahl weiße Handschuhe getragen. Einen davon hat er bei seiner Flucht verloren. Haltet den Dieb!

Lesekarte 8 Auf die Suche!

Im Haus wurde von Bewohnern ein lautes Klirren wie von einer zerbrechenden Fensterscheibe gehört. Schaut nach, ob eine eingeschlagen wurde und wer der Täter war.

Lesekarte 9 Neuer Auftrag!

Eine Bande möchte ins Haus kommen und für einen Perückenmacher heimlich Leuten Haare abschneiden. Die Bandenmitglieder dringen für gewöhnlich durch eine offene Tür oder ein offenes Fenster ein. Enzo Mafione hat es schon geschafft. Schaut nach, wo Gefahr besteht und schnappt den Banditen.

Lesekarte 10 Achtung!

Mit vorgehaltenem Revolver wurden mehrere Bewohner gezwungen, ihre Ersparnisse dem Räuber Emil Habmichgern zu geben. Dieser hat die Waffe anschließend versteckt. Er hält sich noch im Haus auf. Findet ihn! Erklärt auch, warum er seitdem leicht humpelt!

Indizien: In Raum 5 (Bad) trägt das zahnputzende Mädchen nur noch einen karierten Pantoffel.

Lösung: In Raum 2 (Küche) hat die alte Frau mit der Sonnenbrille auf der Stirn den zweiten Pantoffel in der Hand.



Indizien: In Raum 6 (Kinderzimmer) liegt eine rote Socke am Boden.

Lösung: In Raum 7 (Schlafzimmer) schauen unter dem Bett zwei Beine hervor, an einem Fuß die gleiche Socke wie in Raum 6.

Indizien: In Raum 2 (Küche) liegt ein rot verschmiertes Messer auf der Spüle, daneben ein schwarzer Handschuh.

Lösung: Im Raum 8 (Wohnzimmer) sucht Eddi gerade den verlorenen Handschuh unter dem Sofa. Den zweiten Handschuh hält er in der Hand.

Indizien: In Raum 4 (Schlafzimmer) ist ein rotes Kleid im Schrank eingeklemmt. Auf dem Boden liegen zwei Perlenketten.

Lösung: In Raum 9 (Küche) geht Ernst Schmucklieb mit einem Sack vorbei, aus dem eine ähnliche Perlenkette hängt.

Indizien: In Raum 10 (Bad) liegt ein weißer Handschuh neben Geldscheinen am Boden.

Lösung: In Raum 11 (Bad) hält Ede hinter seinem Rücken Geldscheine versteckt. An der rechten Hand trägt er den zweiten Handschuh.

Indizien: In Raum 9 (Küche) ist das Fenster eingeschlagen, Blut klebt an den Glassplittern.

Lösung: In Raum 12 (Waschküche) verbindet sich ein Mann den blutigen Arm. Auch hier liegen blutverschmierte Glassplitter neben ihm auf dem Tisch.

Indizien: In Raum 8 (Wohnzimmer) steht ein Fenster offen, Wind bewegt die Gardine. Auf der Fensterbank ist ein Handabdruck in der Erde des umgefallenen Blumentopfes zu sehen.

Lösung: In Raum 13 (Küche) sitzt ein Mann, dessen rechte Hand mit Blumenerde beschmutzt ist. In der linken Hand hält er eine Schere.

Indizien: In Raum 14 (Schlafzimmer) liegt ein Revolver in der Nachttischschublade, auf dem Boden sieht man einen schwarz-weißen Schuh.

Lösung: In Raum 15 (Vorratskeller) betrachtet ein Mann ein Bild. Aus seiner Jackentasche hängen Geldscheine, er trägt einen schwarz-weißen Schuh, der andere fehlt.

Lesekarte 11 An die Arbeit!

Der Giftmörder Erwin Arsenzy hat eine Flasche mit giftiger Flüssigkeit im Haus abgestellt. Findet sie, bevor jemand vergiftet wird und sucht den Verbrecher!

Lesekarte 12 Los geht's!

Elke, ein Mädchen im grünen Schlafanzug, putzt sich gerade die Zähne. Sie hat einen der Zwillinge Eberhard und Wunibald Mummenschanz gesehen, die gerade einen Überfall im Haus vorhaben. Sie kann der Polizei jetzt ein Phantombild beschreiben. Ihr müsst ihr zu Hilfe kommen, bevor sie verfolgt wird, und auch den zweiten Verbrecher finden, der sich im Haus versteckt.

Lesekarte 13 Neuer Auftrag!

Ein Bewohner des Hauses hat euch am Telefon gesagt, dass sein Tresor aufgebrochen wurde. Sucht den Tresor und das Einbruchswerkzeug. Natürlich sollt ihr auch den Täter finden!

Lesekarte 14 Aufgepasst!

Ihr habt wichtige Hinweise auf einen geplanten Raubüberfall bekommen. Sucht ein blaues Telefon, um die Polizei zu informieren. Neben dem Telefon soll ein Hinweis auf den Täter Eduard Leckermaul liegen, der sich noch im Haus befindet. Sucht ihn!

Lesekarte 15 Auf die Suche!

Emmis Teddybär ist verschwunden. Sie ist sicher, dass ein Einbrecher ihn gestohlen hat. Man erkennt den Bären an einem fehlenden Ohr. Wer könnte der Dieb sein?



Lesekarte 16 Auf die Suche!

Im Haus soll der böse Zauberer Ekelinius sein Unwesen treiben. Sein Spezialgebiet ist der Größenzauber, das heißt er kann sich oder andere mit Zauberkraft verkleinern oder vergrößern. Auf seinem Nachttisch steht ein Totenschädel. In welchem Zimmer wohnt er und wo hat er sich gerade jetzt versteckt?

Lesekarte 17 Helft dem Kommissar!

Bankräuber haben einen Geldsack in einem Raum versteckt. Eine von ihnen, die Bankräuberin Ella Blümelein, konnte das Haus noch nicht verlassen. Sucht sie!



PROLOG

ProLog Therapie- und Lernmittel GmbH · Olpener Straße 59 · D-51103 Köln ·
Telefon +49 (0) 221/66 09 10 · Fax +49 (0) 221/66 09 111 · www.prolog-shop.de · info@prolog-shop.de

Indizien: In Raum 5 (Bad) steht eine Giffflasche (mit Totenschädel) auf der Ablage. In einer Bürste daneben stecken rote, lockige Haare.

Lösung: In Raum 16 (Arbeitszimmer) schaut sich Erwin eine zweite Giffflasche an. Er hat rote, lockige Haare.

Indizien: In Raum 5 (Bad) sieht Elke beim Zahnputzen den verummten Verbrecher Eberhard Mummenschanz im Spiegel und kann ihn der Polizei beschreiben.

Lösung: In Raum 3 (Arbeitszimmer) versteckt sich der gleich gekleidete Wunibald Mummenschanz.

Indizien: In Raum 16 (Arbeitszimmer) liegt im geöffneten Tresor eine Zange sowie ein rot-blau gestreifter Schal.

Lösung: In Raum 14 (Schlafzimmer) öffnet gerade ein Mann mit rot-blau gestreifter Mütze das Fenster, um zu fliehen.

Indizien: In Raum 16 (Arbeitszimmer) liegt neben dem blauen Telefon eine Bananenschale.

Lösung: In Raum 1 (Fahrradkeller) isst Eduard Leckermaul gerade eine Banane.

Indizien: In Raum 6 (Kinderzimmer) sitzt Emmis Teddybär in einer Ecke des Hochbettes. Der Dieb musste ihn dort auf der Flucht liegen lassen. Er hat Spuren hinterlassen: die Abdrücke seiner Schuhsohlen.

Lösung: In Raum 11 (Bad) klettert der Dieb gerade zum Badezimmer hinaus. Er hat dasselbe Schuhsohlenmuster, wie es auf dem Bett zu sehen ist.

Indizien: In Raum 14 (Schlafzimmer) wohnt er, denn er hat dort seinen Zauberstab auf dem Nachttisch liegen lassen.

Lösung: In Raum 10 (Bad) hat er sich versteckt. Er hat sich klein gezaubert und ist in ein Zahnputzglas gesprungen. Sein Zaubermantel hat die gleichen Farben wie der Zauberstab.

Indizien: In Raum 12 (Waschküche) liegt ein Geldsack in der Waschmaschine. Daneben hat Ella Blümelein ihre Handtasche vergessen.

Lösung: In Raum 6 (Kinderzimmer) sitzt Ella Blümelein auf dem Bett. Ihr Kleid hat dasselbe Muster wie die Handtasche.