

Pierre Ohlsen

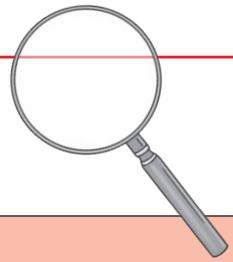
Bildspurkarten: **Krimi**



Zwei Lesespurgeschichten zum Vorlesen
zur Förderung des Hörverstehens

1.–2. Klasse

 **PERSEN**



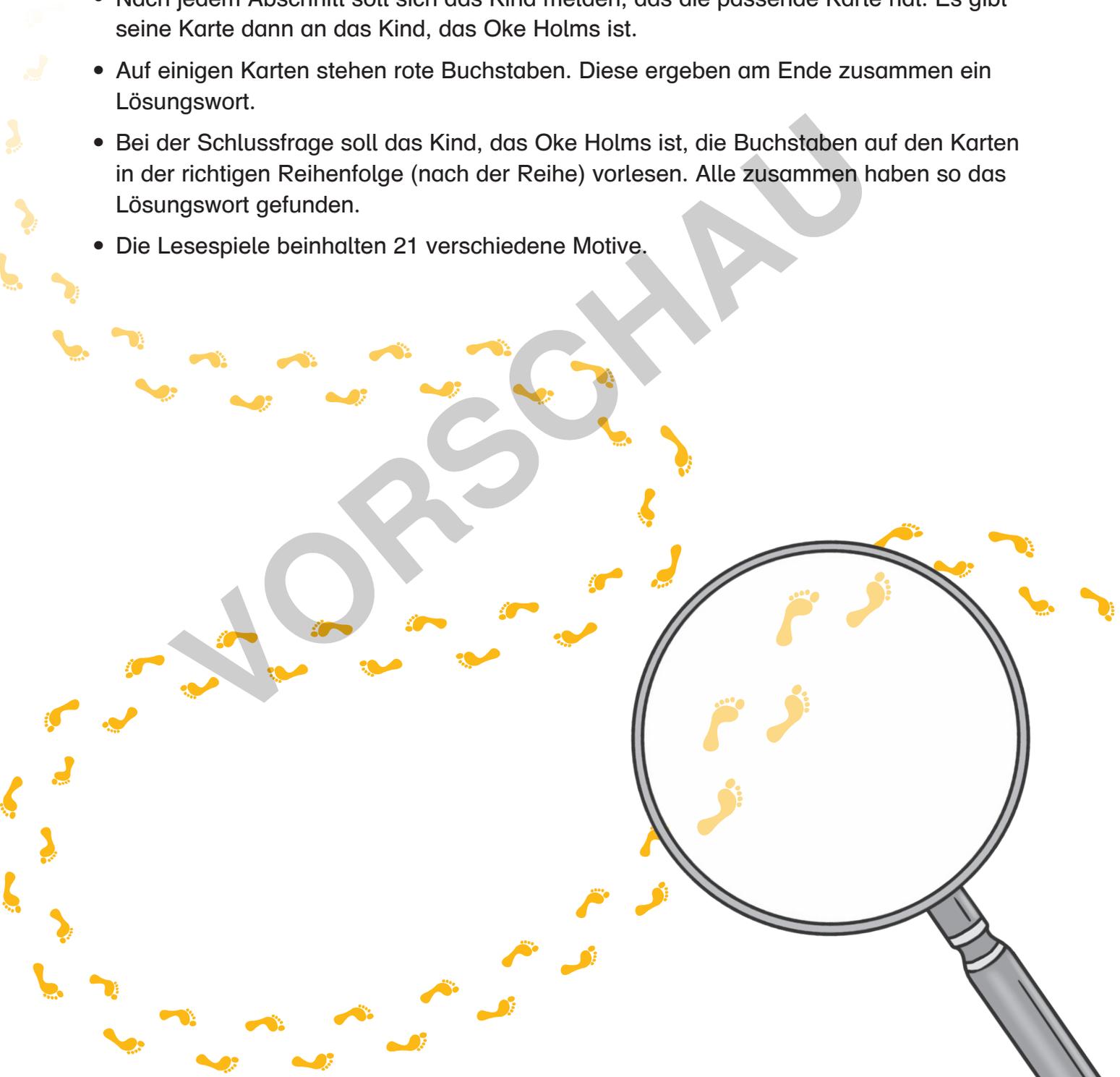
Kartenübersicht

	Vorderseite (Museum)	Rückseite (Wald)
1	Kommissar Oke Holms	Kommissar Oke Holms
2	Taschenlampe	Fahrrad
3	Batterien	Helm
4	Knochen	Äste
5	Knochen	Äste
6	Knochen	Äste
7	Knochen	Äste
8	Skelett	Löwe
9	Mammut	Bär
10	Steinzeitmenschen	Wildschweine
11	Steinzeitmenschen	Wildschweine
12	Steinzeitmenschen	Wildschweine
13	Steinzeitmenschen	Wildschweine
14	Speer	Monster
15	Höhle	Lupe
16	Bär	Bank
17	WC-Tür	Müll
18	Waschbecken	Mülleimer
19	Toilette	Roter Fleck
20	Treppe	Hundehaufen
21	Geländer	Kaugummi
22	Kunstschnee	Klarsichtbeutel
23	Pinguine	Äpfel
24	Pinguine	Äpfel
25	Pinguine	Äpfel
26	Pinguine	Äpfel
27	Robbe	Trommel
28	Iglu	Schuhe
29	Tierzunge	Flasche Motoröl
30	Hund	Geländewagen



Anleitung

- Karte „Kommissar Oke Holms“ herausnehmen. Die restlichen Karten mischen und an die Klasse verteilen. Von den doppelten Karten nur so viele wie nötig verteilen (aber mindestens eine), damit jedes Kind eine Karte hat.
- Festlegen, welches Kind die Rolle von Oke Holms übernimmt. Dann die Geschichte abschnittsweise vorlesen.
- Nach jedem Abschnitt soll sich das Kind melden, das die passende Karte hat. Es gibt seine Karte dann an das Kind, das Oke Holms ist.
- Auf einigen Karten stehen rote Buchstaben. Diese ergeben am Ende zusammen ein Lösungswort.
- Bei der Schlussfrage soll das Kind, das Oke Holms ist, die Buchstaben auf den Karten in der richtigen Reihenfolge (nach der Reihe) vorlesen. Alle zusammen haben so das Lösungswort gefunden.
- Die Lesespiele beinhalten 21 verschiedene Motive.



Kommissar Holms und die Nacht im Museum

Mitten in der Nacht erhält Kommissar Oke Holms einen Anruf: ein Einbrecher im Naturkundemuseum! Sofort schnappt er sich seinen Mantel und rennt los. Mit seinem Auto ist er nach fünf Minuten da. Tatsächlich! In der Eingangstür aus Glas ist ein riesiges Loch! Ob der Täter noch drinnen ist? Lasst es uns gemeinsam herausfinden!

Wer ist Oke Holms? → Kind, das die Karte **Kommissar Oke Holms** hat, meldet sich.

Im Museum ist es stockdunkel. Oke Holms sucht nach dem Lichtschalter neben der Tür. Gefunden! Er drückt ihn, doch nichts passiert. Zum Glück ist Oke Holms vorbereitet. In seiner Manteltasche tastet er nach etwas, mit dem er Licht machen kann.

Wer kann ihm helfen? → **Karte Taschenlampe** wird an Oke Holms gegeben.

Seine Taschenlampe hat Oke Holms immer dabei. Man weiß schließlich nie, wann man sie mal braucht. Er zieht sie hervor und drückt auf den Einschaltknopf. Die Lampe flackert kurz auf, dann geht sie wieder aus. Aber auch darauf ist ein guter Kommissar vorbereitet. Er tastet in seiner anderen Manteltasche nach zwei kleinen länglichen Gegenständen, die die Taschenlampe wieder zum Leuchten bringen können.

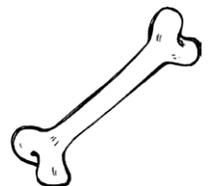


Wer weiß, was Oke Holms braucht? → **Karte Batterien** wird an Oke Holms gegeben.

Zum Glück findet er Ersatzbatterien in seiner Tasche. Er legt sie ein und probiert es noch einmal. Diesmal bleibt die Taschenlampe sofort dunkel. Mist! Diese Batterien sind auch leer! Oke Holms hat keine Wahl. Er muss im Dunkeln weiter. Mutig geht er in den großen Ausstellungsraum des Museums. Nach wenigen Metern berührt er etwas mit seinem Fuß. Er bückt sich und hebt es auf. Es ist länglich und glatt und an den beiden Enden etwas dicker. Es fühlt sich ein wenig an wie getrocknetes Holz. An beiden Enden sind komische Knubbel.

Wer weiß, was es ist? → **Karte(n) Knochen** wird an Oke Holms gegeben.

Ein Knochen!? Uaaah, wie gruselig! Vor Schreck macht Oke Holms ein paar Schritte rückwärts. Dabei stolpert er über einen weiteren Knochen und fällt hin. *KLONK!* Wozu gehören diese Knochen bloß?

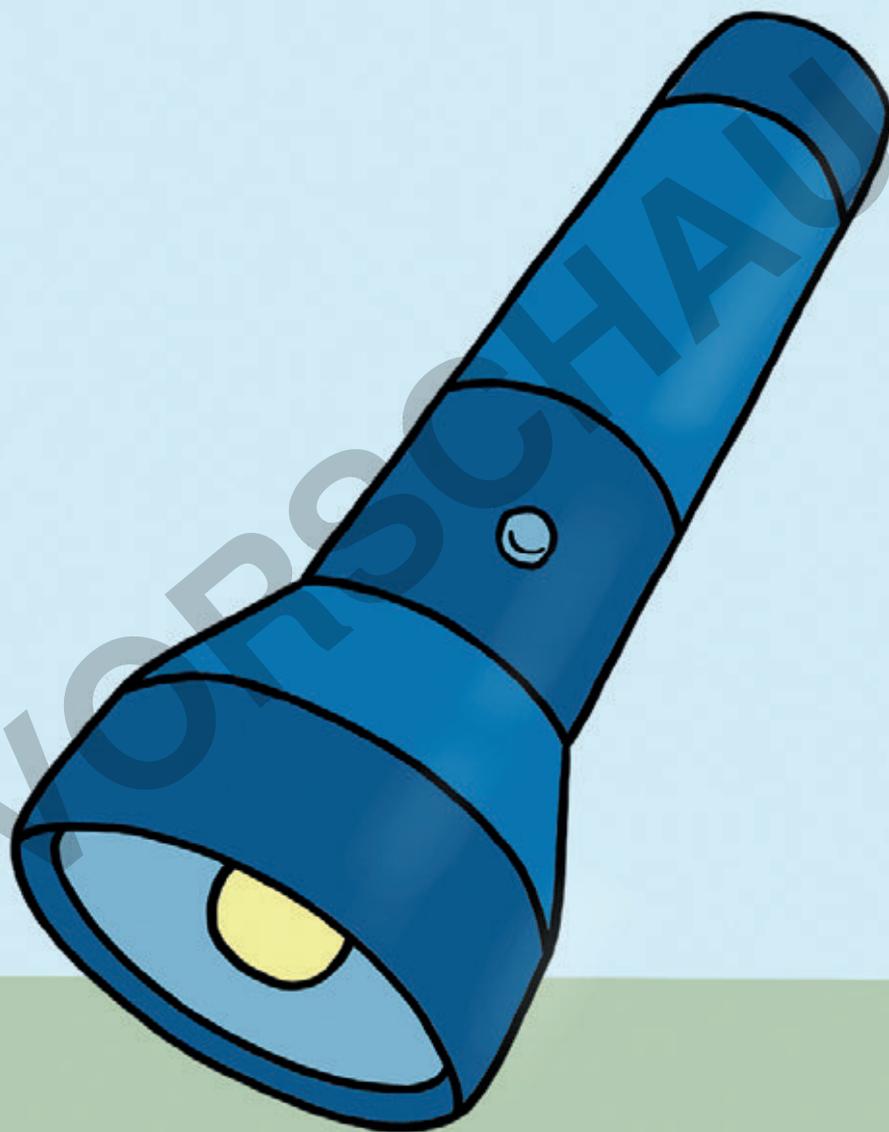


Wer weiß es? → **Karte Dinosaurierskelett** wird an Oke Holms gegeben.

Da fällt es Oke Holms ein. Logisch! Die Knochen gehören zum Skelett eines Dinosauriers! Der Einbrecher muss es umgestoßen haben. Da wird morgen aber jemand viel zu tun haben, um das wieder zusammenzusetzen!



Kommissar Oke Holms



Taschenlampe



netzwerk
lernen

zur Vollversion

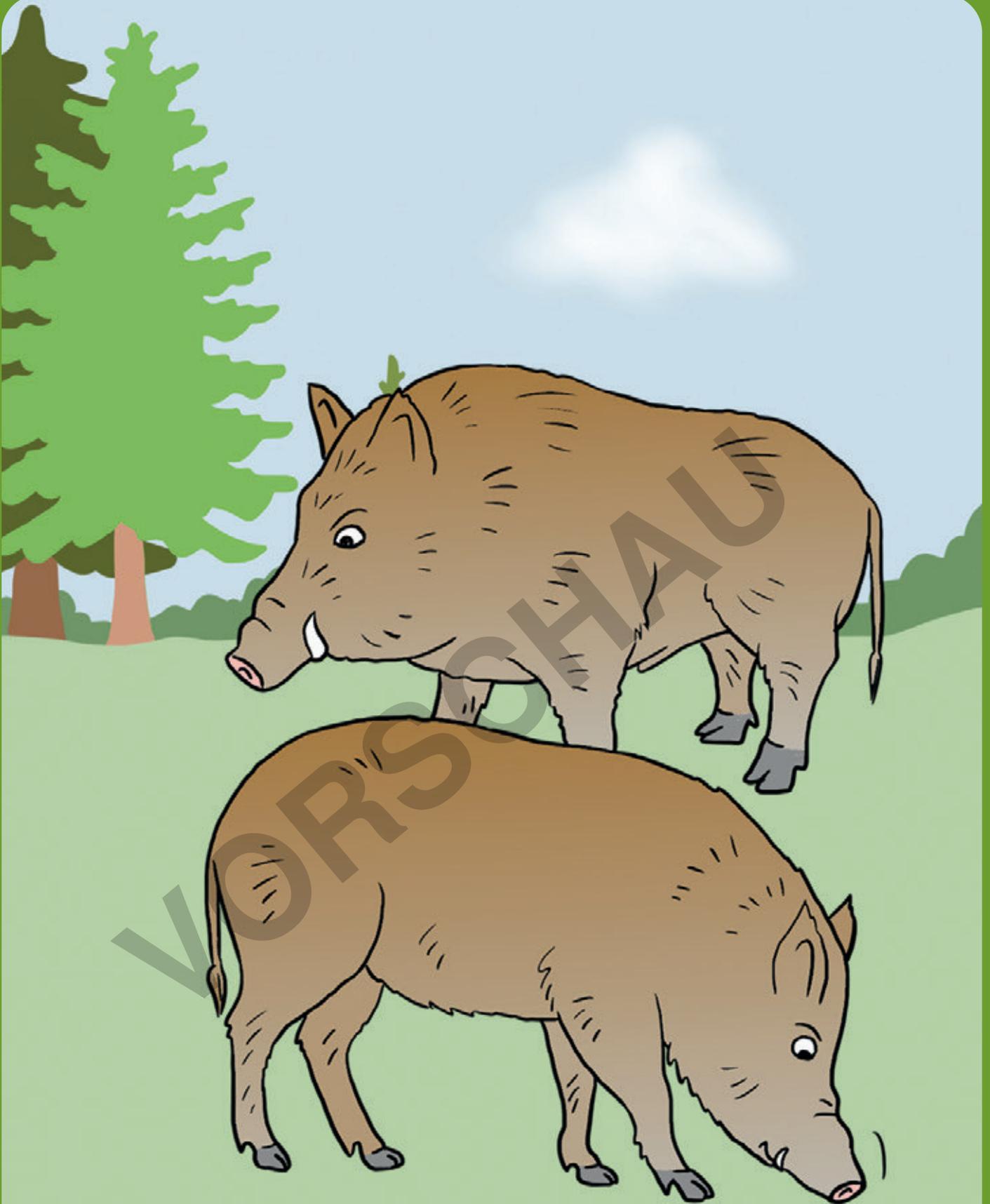


Fahrrad



netzwerk
lernen

zur Vollversion



Wildschweine