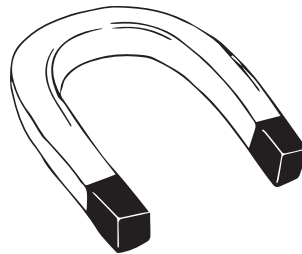


Lehrerhandreichung

MAGNETISMUS



Nadácia
Volkswagen Slovakia



Das Unterrichtsmaterial wurde aus den Mitteln der Stiftung Volkswagen Slovakia finanziert.
Autorin: Yvonne Klietz | Copyright © Goethe-Institut | Alle Rechte vorbehalten
www.goethe.de/slowakei/experimentieren

Fachliche Lernziele:

Die Lernenden ...

- ... kennen die richtigen Begriffe der Versuchsmaterialien.
- ... kennen verschiedene Magnetarten und können erklären, welche Magnetart am stärksten ist.
- ... können anhand des Experiments beurteilen, welche Materialien magnetisch bzw. nicht magnetisch sind.
- ... können anhand des Experiments erklären, durch welche Materialien die Magnetkraft hindurch wirkt.
- ... kennen die Himmelsrichtungen und können anhand dieser die Lage bestimmter Orte bestimmen.
- ... kennen die Funktionsweise eines Kompasses und können durch den Nachbau die Fluchtrichtung des Täters bestimmen.
- ... kennen durch das Experiment die Vorgehensweise, um einen Fingerabdruck zu nehmen, und können anhand dessen den Täter festnehmen.

Sprachliche Lernziele:

Die Lernenden ...

- ... können Angaben zu Zeiten und Tagen machen.
- ... können Personen anhand von Aussehen, Wohnort und Alter beschreiben und damit ein Täterprofil erstellen.
- ... können sich gegenseitig in der Alibibefragung über ihre Tätigkeiten zur Tatzeit befragen.
- ... können einen narrativen Zusammenhang erfassen und im narrativen Kontext die Ermittlungen führen und Lösungen finden.
- ... können einen Zeitungsartikel verstehen und selbst einen verfassen.

Mögliche grammatische Ergänzungen/ Wiederholungen:

Modalverben, Präposition am + Tageszeit, Präposition um/ von...bis + Uhrzeit, Steigerungsformen, Perfekt

Anknüpfungspunkte im Deutschunterricht:

- narrativer Ansatz (Detektivgeschichten, Polizeigeschichten)
- Beschreibungen von Personen, Gegenständen oder Ereignissen

Gruppe: Primarbereich (A1.1., A1.2., A2.1.)

Zeitungsumfang: 5 UE (Stunden können aber auch einzeln eingesetzt werden)

Zeit (Min.) / SF*1	Ablauf	Material
1. UE: Gestern Abend Raubüberfall in der Stadt! - Wortschatz		
10/ EA, PL	Einstieg: Die Lehrkraft kommt in die Klasse und zeigt aufgeregt die erste Titelseite der Zeitung (Kopiervorlage 1), auf der von einem Raubüberfall gestern Abend in der Stadt berichtet wird. Es wird um Mithilfe gebeten, weshalb die Lernenden zu Ermittlern werden. Damit die Lernenden offiziell ermitteln dürfen,	Kopiervorlage 1 - Titelseite

*1: SF-Sozialform: PL = Plenum, GA = Gruppenarbeit, PA = Partnerarbeit, EA = Einzelarbeit

	<p>bekommt jede/r den eigenen Ermittlerausweis (Kopiervorlage 2), welcher ausgefüllt und mit einem Fingerabdruck mit Tuschfarbe versehen wird. Zusätzlich überlegt sich die Klasse einen gemeinsamen Namen wie Soko (Sonderkommission)</p>	<p>Kopiervorlage 2 - Ermittlerausweis</p>
10/ PL	<p>Überleitung: Die Lehrkraft zeigt die Bildkarten (Kopiervorlage 3) und berichtet, was alles gestohlen wurde. Dann verteilt sie die dazugehörigen Namen, welche die Lernenden an der Tafel zu den richtigen Bildern kleben.</p>	<p>Kopiervorlage 3 - Bildkarten + Begriffe</p>
10/ EA, PL	<p>Erarbeitung: Die Lehrkraft klappt die Tafel zu und jede/r notiert auf dem Arbeitsblatt Wortschatz die Bezeichnungen. Dann wird die Tafel wieder aufgeklappt und die Lernenden können vergleichen.</p>	<p>ABL Wortschatz (Modul Magnetismus)</p>
5/ PL	<p>Ergebnissicherung: Die Lehrkraft klärt die Wörter Plastik, Eisen, Holz, Stoff, Stein. Die Lernenden versuchen die Bildkarten den Begriffen zuzuordnen.</p>	
10/ PL	<p>Stille Post: Die Lehrkraft teilt die Klasse in zwei bis drei gleich große Gruppen ein, die sich in einer Reihe hintereinander aufstellen. Alle Kinder schauen zur Tafel, wo die Bildkarten hängen, nur das letzte Kind in der Reihe schaut nach hinten. Dort zeigt die Lehrkraft einen Begriff von den Bildkarten und die Gruppen flüstern sich den Begriff in der Reihe nach vorn zu und der/die erste versucht, die Bildkarte für die eigene Gruppe richtig zu holen. Welche Gruppe am Ende die meisten richtigen Bildkarten hat, hat gewonnen.</p>	<p>Kopiervorlage 3 - Bildkarten + Begriffe</p>
<p>2. UE: Sicherstellung der Beute - Magnetisch oder nicht magnetisch?</p>		
10/ PL	<p>Einstieg: Die Lehrkraft baut vor der Stunde einen Stuhlkreis auf und legt in die Mitte eine blaue Decke mit den Versuchsgegenständen aus Experiment 1 und 2. Neben die blaue Decke stellt sie eine kleine Kiste.</p>	<p>blaue Decke Versuchs-materialien kleine Kiste</p>

	<p>Die Lehrkraft fängt an zu erzählen: Ein neuer Tag ist angebrochen für unsere Soko Heute Morgen kam ein Anruf, dass im Wald, nicht weit von hier, eine Person mit ihrem Hund die Beute im See gefunden hat. Deshalb machen wir uns sofort auf den Weg, um zu sehen, was wirklich im See ist. Und hier sind wir (dabei zeigt die Lehrkraft auf die Stuhlkreismitte).</p> <p>Die Lehrkraft erzählt weiter: Wir haben nur ein Problem, um den See ist es sehr gefährlich, weil dort sehr viel Matsch ist (die Lehrkraft steht auf und demonstriert mit den Füßen, wie schwierig es hier ist, zu laufen). Deshalb müssen wir hier erst einmal sitzen bleiben und uns überlegen, wie wir von hier sicher die Beute aus dem See bekommen. Habt ihr Ideen?</p> <p>Die Lehrkraft schaut sich um und zieht hinter dem Stuhl einen Stock und ein Band hervor. Dann schaut sie noch in ihre Hosentaschen und findet dort einen Magneten und fragt die Lernenden, ob das helfen könnte.</p> <p>Anmerkung: Falls den Lernenden Magnete nicht bekannt sind, lässt die Lehrkraft sie vor dem Experiment ausprobieren, indem die Lernenden in Paaren möglichst viele Gegenstände im Klassenraum finden sollen, die magnetisch sind.</p>	<p>Stock Band Magnet</p>
<p>10/ GA</p>	<p>Überleitung: Die Lehrkraft holt noch drei weitere Magnete (Hufeisen-, Stab- und Ringmagnete in verschiedenen Größen) aus der Hosentasche und fragt die Lernenden, welchen Magneten sie nehmen würden. Dann werden die Lernenden in Kleingruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält einen Magneten und 50 Büroklammern. Jede Gruppe vermutet, wie viele Büroklammern sie mit dem Magneten anziehen kann. Das Ergebnis können die Lernenden auf dem Arbeitsblatt zum Experiment 7 notieren. Dann werden die Magneten im Uhrzeigersinn in den Gruppen weitergegeben, sodass die Lernenden nach dem Ausprobieren aller Magnete sich darauf einigen, welcher Magnet die meisten Büroklammern angezogen hat und damit am geeignetsten ist, die Beute aus dem See zu holen.</p>	<p>Hufeisen-, Stab- und Ringmagnete in verschiedenen Größen, Büroklammern</p> <p>Experiment 7 - Große und kleine Magnete (Modul Magnetismus)</p>

	<p>Anmerkung: Hier kann die Lehrkraft noch einmal den Komparativ und Superlativ mit den Lernenden üben, falls nötig (Welcher Magnet ist größer? Welcher Magnet ist am stärksten?)</p> <p>Gemeinsam mit den Lernenden baut die Lehrkraft mit dem Stock, Band und Magneten eine Angel, wo unten als Köder der Magnet hängt.</p>	
15/ PL, EA	<p>Erarbeitung: Die Lehrkraft leitet zum Experiment über: Da wir die Beute schnell aus dem See bekommen möchten, überlegen wir erst einmal, welche Gegenstände wir mit der Magnetangel als erstes aus dem See holen könnten. Dafür hält die Lehrkraft die Schilder Plastik, Eisen, Holz, .. (Kopiervorlage 4) hoch und die Lernenden vermuten, was davon magnetisch sein könnte. Die Schilder, bei denen die Lernenden vermuten, dass es nicht magnetisch ist, werden auf die blaue Decke gelegt, und die, bei denen sie vermuten, dass sie magnetisch sind, in die Kiste.</p> <p>Dann teilt die Lehrkraft das Arbeitsblatt für Experiment 2 aus und die Lernenden kreuzen mit einem blauen Stift an, bei welchen Gegenständen sie vermuten, dass sie magnetisch sind und somit aus dem See gezogen werden können. Danach überprüfen die Lernenden ihre Vermutungen. Dafür äußern sie zuerst ihre Hypothese (Ich glaube, der Nagel/ ... ist (nicht) magnetisch.) und probieren es dann mit der Magnetangel aus, ob sie den Gegenstand aus dem See fischen können. Dann formulieren sie das Ergebnis (Der Nagel ist (nicht) magnetisch.) und die Lernenden notieren mit einem roten Stift das Ergebnis auf ihrem Arbeitsblatt.</p> <p>Der Gegenstand bleibt entweder weiter im See liegen (nicht magnetisch) oder wird sicher neben dem See in eine Kiste (magnetisch) gelegt.</p>	<p>Kopiervorlage 4 - Kategorie-Karten</p> <p>Experiment 2 - Magnetisch oder nicht magnetisch (Modul Magnetismus)</p>
10/ PL, EA	<p>Ergebnissicherung: Die Lernenden sollen nun die Gegenstände auf der Decke und in der Kiste den richtigen Kategorien (Kopiervorlage 4) zuordnen, um ihre Hypothesen zu der Magnetfähigkeit bei Plastik, Eisen, Holz usw. zu überprüfen. Abschließend können die Lernenden ihre Ergebnisse auf dem Arbeitsblatt zu Experiment 1 festhalten. Die Lehrkraft erzählt weiter: Wunderbar, Soko... . Den größten Teil der Beute haben wir gesichert.</p>	<p>Kopiervorlage 4</p> <p>Experiment 1 - Magnetisch oder nicht magnetisch (Modul Magnetismus)</p>

	Aber wie können wir den Rest der Beute aus dem See holen lassen? (Die Lernenden machen Vorschläge.) Gut, dann werden wir dafür unser Sonderteam anrufen.	
3. UE: Erste Hinweise auf den Täter - Magnetkraft		
5/ PL	<p>Einstieg: Vor der Stunde hat die Lehrkraft Hinweise (Kopiervorlage 5; zusammengefaltet in eine Büroklammer gesteckt) in der Klasse unter verschiedenen Materialien versteckt (Stoff, Holz, Plastik, Papier, Alufolie, Radiergummi). Auf dem Lehrerpult steht ein Wasserbehälter, in den die Lehrkraft vorher einen laminierten Hinweis (Hinweis 7, laminiert in Büroklammer gesteckt) gelegt hat. Die Lehrkraft kommt in die Klasse und bringt das Ermittlerteam auf den neusten Stand der Ermittlung: Bis jetzt ist nur die Beute gefunden. Aber noch kein Hinweis auf den Täter. Das heißt, wir kehren an den Tatort zurück, um dort nach Hinweisen zu suchen. Aber Vorsicht, bitte nichts anfassen! Wir könnten Spuren kaputt machen. Oh, seht ihr das Aquarium dort auf dem Tisch. Da scheint der Täter etwas verloren zu haben.</p>	<p>Kopiervorlage 5 - Hinweise</p> <p>Stoff, Holz, Plastik, Papier, Alufolie, Radiergummi Wasserbehälter</p>
10/ PA	<p>Überleitung: Die Lehrkraft fragt die Lernenden, wie sie am besten den Hinweis aus dem Aquarium bekommen könnten, ohne mit den Händen hinein fassen zu müssen (vgl. Experiment 5). Falls die Lernenden nicht auf die Idee mit dem Magneten kommen, können sie erst einmal andere Möglichkeiten ausprobieren. Dann teilt die Lehrkraft die Lernenden in Ermittlerpaare ein und gibt jedem Paar einen Magneten. Die Ermittlerteams können im Wettkampf versuchen, wer am schnellsten den Hinweis mit der Büroklammer aus dem Wasser fischen kann. Die Lehrkraft lässt die Lernenden erklären, dass die Magnetkraft anscheinend durch das Wasser und Glas hindurch wirkt.</p>	<p>Experiment 5 - Magnetkraft (Modul Magnetismus)</p>
15/ PL, PA	<p>Erarbeitung: Der Hinweis wird von einer/m Lernenden vorgelesen. Dann erzählt die Lehrkraft weiter: Damit haben wir unseren ersten Hinweis gefunden. Aber vielleicht finden sich in dem Chaos hier</p>	

	<p>noch weitere Hinweise. Am besten können wir sie wahrscheinlich mit unserem Magneten finden. Nur durch welche Stoffe kann der Magnet alles hindurch wirken?</p> <p>Die Lehrkraft verteilt das Arbeitsblatt zu Experiment 6 und lässt die Lernenden ihre Vermutungen notieren. Dann kann immer jeweils ein Ermittlerteam die Vermutung überprüfen. Sie nennen ihre Hypothese (Ich glaube, der Magnet wirkt (nicht) durch den Stoff/..) und überprüfen mit ihrem Magneten, ob sie durch das jeweilige Material einen Hinweis mit der Büroklammer anziehen können oder nicht.</p>	Experiment 6 - Magnetkraft (Modul Magnetismus)
5/ PL	<p>Ergebnissicherung: Die Lernenden notieren ihre Ergebnisse und sagen, durch welche Materialien sie die Hinweise anziehen können und durch welche nicht.</p> <p>Anmerkung: Hier besteht die Möglichkeit die Stellung von Modalverben und insbesondere das Modalverb können noch einmal zu wiederholen.</p>	
10/ PL	<p>Transfer: Nachdem jetzt mehrere Hinweise gefunden worden sind, erstellen die Lernenden ein erstes Täterprofil. Dafür notieren sie an der Tafel mögliches Aussehen, Alter, Hobbys, Wohnort und Fluchtorte.</p>	
4. UE: Verfolgung des Täters - Nord- und Südpol/ Kompass		
5/ PL	<p>Einleitung: Die Lehrkraft zeigt noch einmal das Täterprofil und fragt die Lernenden, wo sie jetzt anfangen würden zu suchen. Ein Hinweis besagt, dass der Täter ein Reiseticket für Budapest dabei hatte.</p>	
15/ PL	<p>Überleitung: Die Lernenden schauen auf einer Karte, wo Budapest liegt. Die Lehrkraft wiederholt mit den Lernenden die Himmelsrichtungen und schreibt Norden, Osten, Süden, Westen groß an die Tafel. Dann teilt sie die Klasse in fünf gleich große Gruppen ein, die sich jeweils hintereinander vor die Tafel stellen. Die erste Person jeder Gruppe erhält</p>	Landkarte Fliegenklatschen

	<p>eine Fliegenklatsche. Die Lehrkraft wählt einen Ausgangspunkt auf der Karte. Dann fragt sie die Lernenden, in welcher Himmelsrichtung vom Ausgangspunkt bestimmte Städte, Länder, Flüsse oder Gebirge liegen. Wer am schnellsten mit der Fliegenklatsche auf die richtige Himmelsrichtung schlägt, dessen Gruppe bekommt einen Punkt. Die Fliegenklatsche wird an den nächsten in der Gruppe weitergegeben.</p>	
15/ GA	<p>Erarbeitung: Die Lernenden sollen überlegen, wie und womit sie denn nun am besten herausfinden können, welche Himmelsrichtung Südost (Lage von Budapest) ist. Somit leitet sie zum Thema Kompass über. Die Lehrkraft fragt, welche Pole der Magnet hat und wann sich Magnete anziehen bzw. abstoßen. Die Lernenden können dies in Paaren ausprobieren und ihre Ergebnisse auf dem Arbeitsblatt zu Experiment 3 notieren. Dann zeigt die Lehrkraft das Versuchsmaterial (Nagel, Styropor, Wasserbehälter und Magnet) und lässt die Lernenden vermuten, inwiefern man daraus einen Kompass bauen könnte. Für das Experiment werden die Lernenden in Gruppen eingeteilt und jede Gruppe erhält das Versuchsmaterial. Zuerst erklärt die Lehrkraft das Experiment, dann kann es jede Gruppe selbst versuchen. Für das Experiment muss der Nagel kräftig an der Spitze mit dem Nordpol des Magneten gerieben werden, sodass er sich als Nordpol auflädt. Dann wird er auf einem Stück Styropor in das Wasser gelegt. Der Nagel richtet sich nun nach Süden aus. Die Lernenden sollen erklären, dass der als Nordpol aufgeladene Nagel vom Süden des Magnetfelds der Erde angezogen wird.</p>	<p>Experiment 3 - Nordpol und Südpol (Modul Magnetismus)</p> <p>Nägel, Styropor, Wasserbehälter, Magneten</p>
5/ PL	<p>Ergebnissicherung: Nachdem die Lernenden bestimmt haben, wo Süden im Klassenraum ist, sollen sie die Himmelsrichtungen Norden, Osten, Süden, Westen richtig im Klassenraum aufhängen. Die Lernenden überlegen abschließend, in welcher Richtung jetzt Budapest (Süd-Ost) liegt.</p>	<p>Schilder mit Himmelsrichtungen</p>
5/ PL	<p>Transfer: Um die Himmelsrichtungen noch einmal zu festigen, gehen zwei Lernende nach draußen und die anderen verstecken einen Gegenstand in der Klasse. Dann gibt die Klasse die Anweisungen zum Suchen in Form von Himmelsrichtungen.</p>	

5. UE: Überführung des Täters - Fingerabdruck

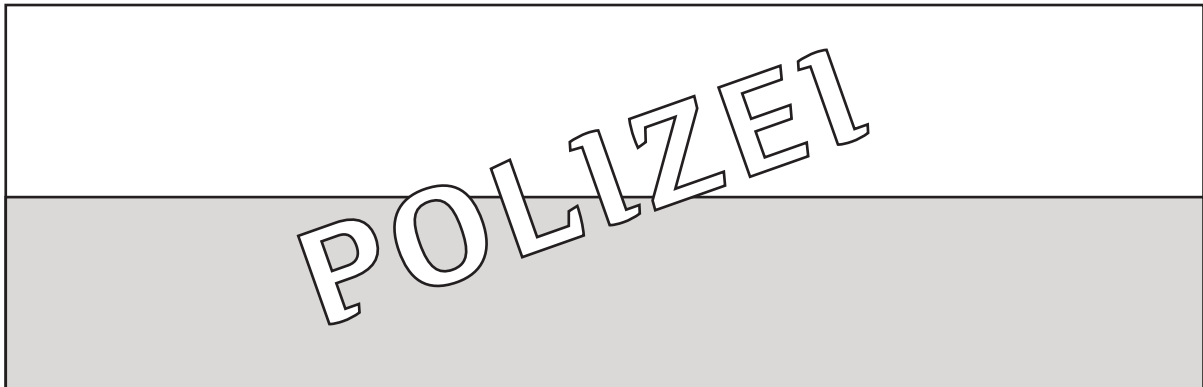
10/ PL	<p>Einstieg: Die Lehrkraft erzählt weiter: Wir haben eine Information bekommen, dass der Täter oder die Täterin in dieser Klasse ist. Daher habt ihr jetzt die Aufgabe euch zu befragen, was ihr zur Tatzeit gemacht habt. Die Lehrkraft verteilt an alle jeweils zwei Infnitive, was sie zur Tatzeit gemacht haben (Kopiervorlage 6). Nur eine Person erhält die Täterkarte. Die Lehrkraft wirft einer/m Lernenden den Ball zu und fragt: Was hast du zur Tatzeit gemacht? Der/Die Lernende antwortet mit einer der Karten: Ich habe zur Tatzeit gesungen / geschlafen/</p> <p>Anmerkung: Falls die Lehrkraft die Angabe von Tages- und Uhrzeiten mit Präposition üben möchte, kann bei den Fragen und Antworten anstatt „zur Tatzeit“ eine genauere Angabe „am(Tag)“ um/ von ...bis... (Uhrzeit)“ gemacht werden.</p> <p>Die benutzte Karte wird umgedreht und der Ball zur nächsten Person geworfen. Der Täter versucht natürlich erst einmal seine anderen Karten zu benutzen, um möglichst lange unerkannt zu bleiben. Um mehr Schnelligkeit in das Spiel zu bringen, kann die Lehrkraft der Klasse auch ein Zeitlimit setzen, in dem der Täter gefunden werden muss.</p> <p>Anmerkung: Falls die Lernenden noch kein Perfekt gelernt haben, kann die Lehrkraft sie auch direkt in die Situation hineinversetzen, indem sie sagt: Wir stellen uns jetzt genau den Tattag vor. (Wochentag), 21.32 Uhr. Was machst du gerade? Dann können die Lernenden im Präsens antworten.</p>	Kopiervorlage 6 - Alibispiel
5/ PL	<p>Überleitung: Die Lehrkraft sagt: Liebes Soko-Team, wir haben jetzt einen Verdächtigen. Aber er/sie hat ausgesagt, dass er/sie die Tat nicht alleine gemacht hat. Das heißt einige haben ein falsches Alibi benutzt. Gemeinsam mit den Lernenden sammelt die Lehrkraft Ideen, wie man weitere TäterInnen finden könnte und leitet damit zum Fingerabdruck über.</p>	

15/ PA	<p>Erarbeitung: Die Lehrkraft hat die Ermittlerausweise in der Stunde vorher eingesammelt und den Fingerabdruck von drei Lernenden ohne Namen kopiert. Sie erzählt weiter: Am Tatort wurden drei unterschiedliche Fingerabdrücke gesichert. (Lehrkraft zeigt die Kopien.) Eure Aufgabe ist es jetzt von allen in der Klasse den Fingerabdruck zu nehmen und mit den Täterabdruck zu vergleichen. Hierfür führen die Lernenden in Paaren das Experiment 5 (Modul Körper) durch und vergleichen die vom Partner genommen Abdrücke mit den Täterkopien.</p>	<p>Kopien von Fingerabdrücken</p> <p>Experiment 5 - Fingerabdruck (Modul Körper)</p>
5/ PL	<p>Ergebnissicherung: Im Plenum diskutieren die Lernenden miteinander, wessen Fingerabdrücke sie festgestellt haben und nehmen die Verdächtigen fest.</p> <p>Anmerkung: Um die Fertigkeit Schreiben zu üben, kann die Lehrkraft hier den Lernenden die Aufgabe geben, über den Ermittlungserfolg und die Festnahme der Täter einen kurzen Artikel für die Zeitungsausgabe am nächsten Tag zu schreiben. Wichtig ist hierbei aber, die Merkmale eines Zeitungsartikels noch einmal kurz mit den Lernenden zu wiederholen.</p>	
10/PL	<p>Abschluss: Um den Ermittlungserfolg gebührend zu feiern, wird das Spiel „Täter - Kommissar - Party“ gespielt. Dazu läuft die Musik und die Lernenden laufen durch die Klasse. Wenn die Musik stoppt, gibt die Lehrkraft einen Befehl (Täter - auf den Boden, Kommissar - Arme jubelnd nach oben und dann still stehen, Party - auf den Stuhl setzen). Welche/r Lernende als letzter sich bewegt oder den Befehl ausführt, ist ausgeschieden und kann den nächsten Befehl geben.</p>	beliebige Musik

Neuer Anzeiger

Ausgabe 116
Preis: 1,25 Euro

Raubüberfall in der Südstadt. Täter auf der Flucht!!!



Montag, 21.32 Uhr
Nach einem Überfall in der Südstadt ist die Polizei im Großeinsatz.
Aber der Täter kann nicht gefunden werden.
Es fehlen Gegenstände im Wert von einer Million Euro.

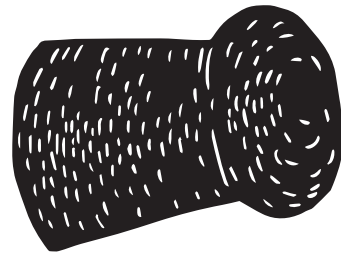
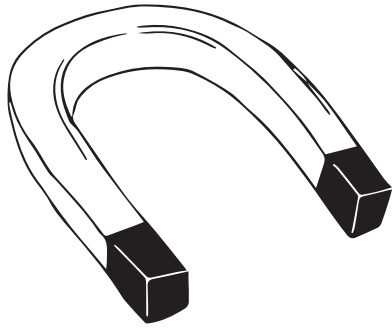
Die Polizei bittet um Mithilfe!!!

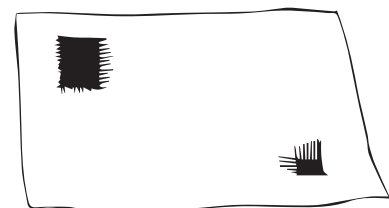
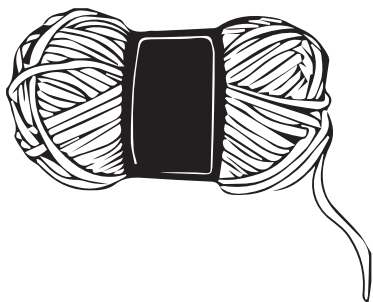
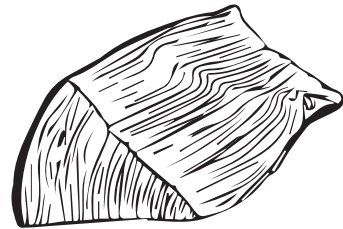
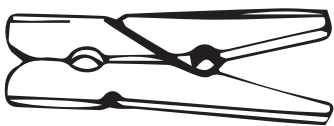
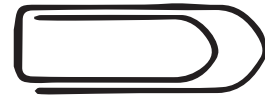
P O L I Z E I	
Stadt: _____	
Dienstausweis	
Name: Hauptkommissar _____	
Team: Soko _____	
10001	12/26
Ausweis-Nr.	gültig bis

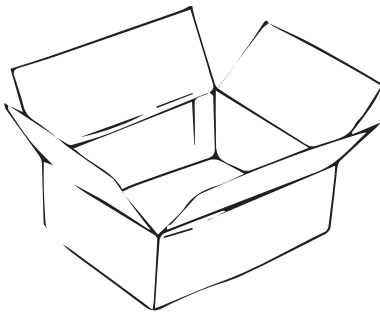
P O L I Z E I	
Stadt: _____	
Dienstausweis	
Name: Hauptkommissar _____	
Team: Soko _____	
10001	12/26
Ausweis-Nr.	gültig bis

Kopiervorlage 3: Bildkarten + Begriffe

Bildkarten







Begriffskarten

der Magnet

die Glasmurmel

**die
Büroklammer**

**die
Wäscheklammer**

das Holz

das Papier

der Korken

der Nagel

**der
Radiergummi**

**die
Plastilinkugel**

der Bleistift	der Stein
die Alufolie	der Stoff
die Wolle	der Löffel
die Getränkedose	die 2-Cent-Münze

**die
5-Cent-Münze**

**die
10-Cent-Münze**

**die
20-Cent-Münze**

**die
1-Euro-Münze**

die Schachtel

PLASTIK

HOLZ

STEIN

EISEN

STOFFE

Kopiervorlage 5: Hinweise

<p>Hinweis 1: Er/ Sie wohnt in der Nähe der Stadt, welche eine Burg hat und an der Donau ist.</p>	<p>Hinweis 2: Das Alter ist jünger als $(2+10+12-8+4)$.</p>
<p>Hinweis 3: Die Haarfarbe ist nicht weiß, schwarz, blau oder grün.</p>	<p>Hinweis 4: Er/Sie hatte einen Ball dabei. Vielleicht ist es ein Hobby?</p>
<p>Hinweis 5: Laut Fußabdruck muss die Schuhgröße zwischen 35 und 39 sein.</p>	<p>Hinweis 6: Er/Sie trug zur Tatzeit eine blaue Hose und einen schwarzen Pullover.</p>
<p>Hinweis 7: Er/ Sie ist in die Hauptstadt von Ungarn geflüchtet.</p>	

Kopiervorlage 6: Alibispiel

TÄTER/IN Raubüberfall machen (aber nicht allein)	Ballett tanzen	im Wald laufen
im See schwimmen	im Restaurant essen	im Bett schlafen
Hausaufgaben machen	Hockey spielen	Fußball spielen
Kuchen backen	am Strand liegen	E-Mail schreiben
Pizza essen	nach Wien fahren	Tee trinken

endlich heiraten	krank sein	Buch lesen
Computer spielen	Karate machen	Musik hören
Film sehen	ins Kino gehen	Rad fahren
Auto fahren	mit dem Flugzeug fliegen	mit Oma telefonieren
im Internet surfen	im Supermarkt einkaufen	Abendessen kochen

im Garten spielen	im Garten arbeiten	Deutsch lernen
Bild malen	Gymnastik machen	Volleyball spielen
im Gebirge wandern	auf einer Party sein	mit dem Skateboard fahren
Geburtstag feiern	Pferd reiten	im Lotto gewinnen
Postkarte schreiben	krank sein	im Park joggen
Zimmer aufräumen	Kleidung einkaufen	in den Urlaub fahren