

campus

Christiane Stenger

Das Gummibärchen im Spinat

Gedächtnistraining
für Kinder



Das Gummibärchen im Spinat

Für Hops

Christiane Stenger, Jahrgang 1987, ist mehrmalige Jugendweltmeisterin im Gedächtnissport. Mit 10 Jahren begann sie, ihre Denk- und Merkfähigkeit zu trainieren, mit 16 machte sie ihr Abitur. Als Schülerin hat Christiane Stenger selbst Gedächtnistrainings-AGs geleitet, heute hält sie oft Vorträge in Schulen. Ihr erstes Buch *Warum fällt das Schaf vom Baum* erschien 2004 bei Campus und liegt inzwischen auch als Hörbuch vor.

Christin Ogger, Jahrgang 1947, studierte Modeillustration und Design in München. Als freie Mode-Designerin ist sie seit über dreißig Jahren für nationale und internationale Sport-Mode-Unternehmen tätig. Vor drei Jahren entdeckte sie noch ein anderes Medium für sich und illustriert seitdem auch für Buchverlage.

Christiane Stenger

Das Gummibärchen im Spinat

Gedächtnistraining
für Kinder

Illustrationen von
Christin Ogger



Campus Verlag
Frankfurt/New York

Beratung und Redaktion:
Verlagsservice4kids, Ravensburg

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind
im Internet unter <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-593-38195-4

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.

Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig.

Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen,

Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und

Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Copyright © 2007 Campus Verlag GmbH,

Frankfurt am Main

Umschlaggestaltung: Guido Klütsch, Köln

Umschlagmotiv: © Christin Ogger

Satz: Campus Verlag GmbH, Frankfurt am Main

Druck und Bindung: Freiburger Graphische Betriebe

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier.

Printed in Germany

Besuchen Sie uns im Internet:

www.campus.de

Inhalt

Vorwort	7
E infache Gedächtnistechniken	9
Fahrerflucht!	9
Übungen: Einfache Gedächtnistechniken ...	20
D ie Geschichtentechnik	35
Bedrohung auf der Bühne	35
Übungen: Die Geschichtentechnik	47
D ie Routentechnik	56
Tigeralarm im Zirkus	56
Übungen: Die Routentechnik	70

Die Zahlenmethode	83
Tatort Fußballplatz	83
Übungen: Die Zahlenmethode	98
 Wiederholung	 110
Die verschwundenen Juwelen	110
Übungen: Wiederholung	123

Vorwort

Liebe Eltern,

Ihre Kinder sind in der heutigen Zeit schon vielfältigen Reizen, etwa durch die Medien, ausgesetzt. Diese Reizüberflutung hat zur Folge, dass viele Kinder Schwierigkeiten haben, sich zu konzentrieren. Gleichzeitig müssen sie aber die gestiegenen Anforderungen in der Schule bewältigen. Mit den Detektivgeschichten, die die *Peperonis* erleben, und den ergänzenden Übungen in diesem Band lernen Kinder gezielt ihr Gedächtnis und damit auch ihre Konzentrationsfähigkeit zu schulen. Die in den einzelnen Geschichten erfolgreich angewendeten Techniken sollen die Kinder anregen, sich weiter mit dieser Thematik zu beschäftigen. So können sie sich in der Schule und in der Freizeit leichter schwierige Informationen merken.

Im ersten Kapitel werden die Kinder mit dem Grundprinzip aller Gedächtnistechniken vertraut gemacht: mit der Visualisierung. Bilder können das Lernen unterstützen, weil sie uns leicht in Erinnerung bleiben. So

lernt man viel besser, wenn man Merkinhalte nicht nur mit etwas Bekanntem verknüpft, sondern sich diese bildlich vorstellt. Darauf beruht auch die Eselsbrücke, der wohl bekannteste Gedächtnistrick. Das Visualisieren von Buchstaben hilft den Kindern zum Beispiel, sich die Schreibweisen schwieriger Wörter besser zu merken und so beim Diktat sicherer zu werden.

Im Mittelpunkt des zweiten Kapitels steht die Geschichtentechnik, die man nutzen kann, um umfangreichere Informationen besser zu behalten, zum Beispiel ein Gedicht auswendig zu lernen.

Eine Verfeinerung der Geschichtentechnik ist die Routentechnik, die im dritten Kapitel vorgestellt wird. Ist die Reihenfolge oder die Vollständigkeit der zu lernenden Informationen wichtig, empfiehlt es sich, die Bilder mit einer Route (etwa durch das Klassen- oder das Kinderzimmer) zu verknüpfen. So fällt es Ihrem Kind zum Beispiel leicht, sich zu merken, was es in die Schule mitnehmen muss.

Wie Ihr Kind sich leichter Zahlen merken kann, von der Telefonnummer bis zu Geschichtszahlen, lernt es im vierten Kapitel. Auch an Zahlen kann man sich besser erinnern, wenn man jede Zahl mit einem lustigen Bild verbindet.

Im letzten Kapitel werden alle Techniken noch einmal kurz wiederholt. So wird jedes Kind zu einem Gedächtniskünstler. Und das Tollste ist: Gedächtnistraining macht auch noch viel Spaß.

Christiane Stenger

Einfache Gedächtnis- techniken

Fahrerflucht!

»Riiiiiiing.« Das laute Klingeln des Weckers reißt Amelie aus dem Schlaf. Verwirrt schaut sie sich um. Ihr Zimmer kommt ihr komisch vor, irgendwie fremd. Dann fällt ihr alles wieder ein: Ihre Familie ist erst vor wenigen Tagen nach Altenburg gezogen, weil ihr Vater hier eine bessere Stelle bekommen hat. Und heute ist ihr erster Tag in der neuen Schule. Bei diesem Gedanken wird Amelie ganz flau im Magen. Zum Glück steckt in diesem Moment gerade ihre Mutter den Kopf zur Tür herein, sodass sie nicht weiter darüber nachdenken muss. »Guten Morgen, meine Große. Raus aus den Federn, sonst kommst du an deinem ersten Schultag noch zu spät.«

Schnell springt Amelie aus dem Bett. Als sie in die Küche kommt, sitzen ihr kleiner Bruder Johannes und ihre Mutter am Küchentisch. Johannes sieht ganz verschlafen aus. So früh am Morgen hat er noch gar keine Lust auf den neuen Kindergarten. Im Hintergrund spielt leise das Radio. Amelies Vater lehnt mit der Kaffeetasse in der Hand am Kühlschrank und genießt die letzten Schlucke, bevor er ins Büro muss.

Plötzlich wird die Musik unterbrochen. Aufgeregt meldet ein Radiosprecher einen Bankraub, der gerade in Altenburg geschehen ist. Amelies Vater nimmt den allerletzten Schluck und sagt mit einem verschmitzten Lächeln: »Wo sind wir hier nur gelandet, schon am frühen Morgen ein Banküberfall. Aber schön, dass ich dich noch sehe, Amelie, bevor ich gehe.«

Grinsend schiebt sie ihren Vater vom Kühlschrank weg: »Ich brauch jetzt mal die Milch, Papa.«

»Ich wünsch dir viel Spaß heute und hoffe, dass du ein paar nette Kinder kennen lernst. Und meine Große will wirklich ganz allein an ihrem ersten Schultag in die neue Schule gehen?«

»Ich bin doch kein Baby mehr«, erwidert Amelie empört.

Ihr Vater stellt seine Tasse in die Spüle und drückt erst Amelie, dann Johannes einen dicken Kuss auf die Stirn. »Also tschüss, ihr Lieben.« Mit seiner Aktentasche unter dem Arm verlässt Amelies Vater die Küche. Wenig später hört sie die Wohnungstür zufallen.

So radelt Amelie an diesem Montagmorgen allein zur Schule. Die Vögel zwitschern und es sieht nach einem wunderschönen Sommertag aus. Doch Amelie kann an nichts anderes denken als an den Moment, in dem sie die neue Klasse betreten wird. Sie biegt nach rechts in eine breite Straße ein und kann schon ihre neue Schule sehen.

Jetzt muss sie nur noch über den Zebrastreifen auf die andere Seite. Drüben sieht Amelie einen Jungen stehen, der sie freundlich herüberwinkt, was wohl bedeutet, dass sie die Straße nun sicher überqueren kann. Vorsichtshalber schaut sie auch noch einmal selbst nach rechts und links: alles frei. Doch gerade als sie ihr Rad auf den Zebrastreifen schiebt, taucht mit einem Mal ein schwarzes Auto wie aus dem Nichts auf und rast mit unglaublicher Geschwindigkeit an Amelie vorbei. Sie kann gerade noch ausweichen, doch ihr Fahrrad rutscht ihr aus den Händen. Amelie verliert das Gleichgewicht und landet auf dem Asphalt. Sie dreht den Kopf, um dem Auto hinterherzuschauen. Ein stechender Schmerz fährt durch ihr linkes Bein und vor ihren Augen beginnt es zu flimmern. Gerade noch kann sie die ersten Buchstaben des Kennzeichens erkennen: NM. »Nashorn am Meer«, schießt es ihr durch den Kopf, dann wird alles dunkel.

Als Amelie die Augen wieder öffnet, blickt sie in viele fremde Gesichter. Sie ist beinahe erleichtert, als sie das Gesicht des Jungen wiedererkennt, der ihr ge-

genüber am Zebrastreifen stand. Er versucht, ihr aufmunternd zuzulächeln, doch seine Nase ist ganz blass und seine Augen sehen noch ganz erschrocken aus. »Hallo, da bist du ja wieder«, sagt er gespielt munter. »Du bist kurz ohnmächtig gewesen.«

»Was ist denn passiert?«, fragt Amelie verwirrt.

»Es ist alles in Ordnung, der Krankenwagen ist unterwegs. Du bist einem Auto ausgewichen und dabei gestürzt«, antwortet ein älterer Mann. »Dein Fahrrad hat auch etwas abbekommen.«

Das ist Amelie im Augenblick egal, denn der pochende Schmerz in ihrem Bein verlangt ihre ganze Aufmerksamkeit. Da hört sie auch schon das Martinshorn des Krankenwagens. »Gott sei Dank«, sagt Amelie, »so bequem liegt man hier auf der Straße nämlich auch nicht.« Und die vielen Gesichter um sie herum schmunzeln erleichtert.

Als Amelie auf einer Trage in den Krankenwagen geschoben wird, fragt der Junge: »Darf ich bitte mitfahren?« Der Notarzt schaut Amelie fragend an. Sie nickt nur, und so klettert der Junge in den Krankenwagen. Auf dem Weg ins Krankenhaus wird Amelies Bein notdürftig verarztet. Sie hat ihre Augen geschlossen, halb, weil es so weh tut, und halb, weil sie nicht sehen will, wie der Rettungssanitäter ihr das Blut von einer offenen Wunde am Arm abtupft. Um Amelie ein wenig abzulenken, fragt er nach ihrem Namen.

»Amelie Wagmann«, stellt sie sich höflich vor. We-

niger höflich setzt sie hinzu: »Ich wollte heute eigentlich nur in meine neue Schule radeln und da fährt mich dieser Idiot fast um.« Sie beißt die Zähne zusammen. Das Desinfektionsmittel brennt in der offenen Wunde.

Der Junge sieht sie mitfühlend an. »Hier, nimm meinen Fußball und drück ihn ganz fest, dann tut es vielleicht nicht so weh. Ich heiße übrigens Nils.«

»Du spielst wohl gern Fußball«, meint der Sanitäter und deutet auf den Stoff-Fußball, den Amelie nun fest umklammert.

Nils nickt eifrig und seine braunen Locken wippen heftig hin und her. »Aber in meiner Freizeit spiele ich nicht nur Fußball. Ich bin nämlich auch Detektiv«, erklärt er stolz. »Mit meinen beiden Freunden Felix und Sophie habe ich einen Detektivclub gegründet, die *Peperonis*. Wir haben schon einige Fälle lösen können. Bloß noch nicht so ein echtes Verbrechen, so wie Fahrerflucht. Das aufzuklären, wäre natürlich toll«, sprudelt es aus ihm heraus.

»Da hat Amelie ja Glück gehabt«, staunt der Sanitäter. »Dann hast du dir sicher das Kennzeichen des Autos gemerkt.«

»Nun ja«, sagt Nils kleinlaut, »leider nur die Zahlen.«

Bevor Amelie etwas dazu sagen kann, erklärt der Sanitäter: »Wir sind da. Raus mit dir, Nils, und ab ins Wartezimmer. Du kannst Amelie dann später im Krankenzimmer besuchen, nachdem ihr Bein geröntgt und

gründlich untersucht worden ist. So, und jetzt zu dir, junge Dame...« Mit diesen Worten wendet er sich Amelie zu und schiebt sie auf einer Trage auch schon in Richtung Notaufnahme.

»Wenigstens habe ich jetzt eine gute Entschuldigung, um die Schule zu verpassen«, ruft Nils den beiden noch hinterher und grinst.

Eine halbe Stunde später sitzt Amelie aufrecht in ihrem Krankenbett und starrt aus dem Fenster, als Nils hereinkommt. »Und wie geht es dir?«, fragt er. »Ist dein Bein gebrochen?«

»Ach, alles halb so wild, es ist nur angeknackst. Und ich habe Schmerzmittel bekommen. Aber ich frage mich, wo meine Eltern bleiben. Hast du irgendetwas gehört?«

Wie aufs Stichwort geht die Tür auf und Amelies Mutter kommt aufgeregt herein. Zwei Polizisten in Uniform folgen ihr. »Ach, meine Kleine, alles in Ordnung?«, fragt sie Amelie besorgt und drückt sie dabei fest an sich. »Ich war noch einkaufen und hatte ausgerechnet heute mein Handy nicht dabei. Und dann stand plötzlich die Polizei vor der Tür. Ach, ich bin so froh, dass es dir gut geht.«

Einer der beiden Polizisten, ein hagerer, großer Mann, der ein wenig streng aussieht, beugt sich nun vor und reicht Amelie die Hand. »Hallo, Amelie. Ich bin Kommissar Taucher und das ist mein Kollege Kommissar Brill.«

Nils kann sich das Lachen nicht verkneifen, als er die Namen der beiden Polizisten hört. Auch die Kommissare müssen grinsen. Diese Reaktion ist ihnen nicht neu. Aber dann werden sie ernst und bitten Amelie und Nils, genau zu berichten, was passiert ist.

Nachdem die beiden Polizisten sorgfältig alles notiert und sich verabschiedet haben, macht sich auch Nils auf den Weg. »Ich komme heute Nachmittag noch mal wieder. Wenn du magst, frage ich meine Freunde, ob sie Lust haben, mitzukommen. Dann lernst du schon ein paar Leute kennen. Mein Freund Felix ist vielleicht sogar in deiner Klasse. Du gehst doch in die dritte, oder?«

Amelie nickt. Nils fügt, nicht ohne Stolz in der Stimme, hinzu: »Ich bin ja schon in der Vierten.«

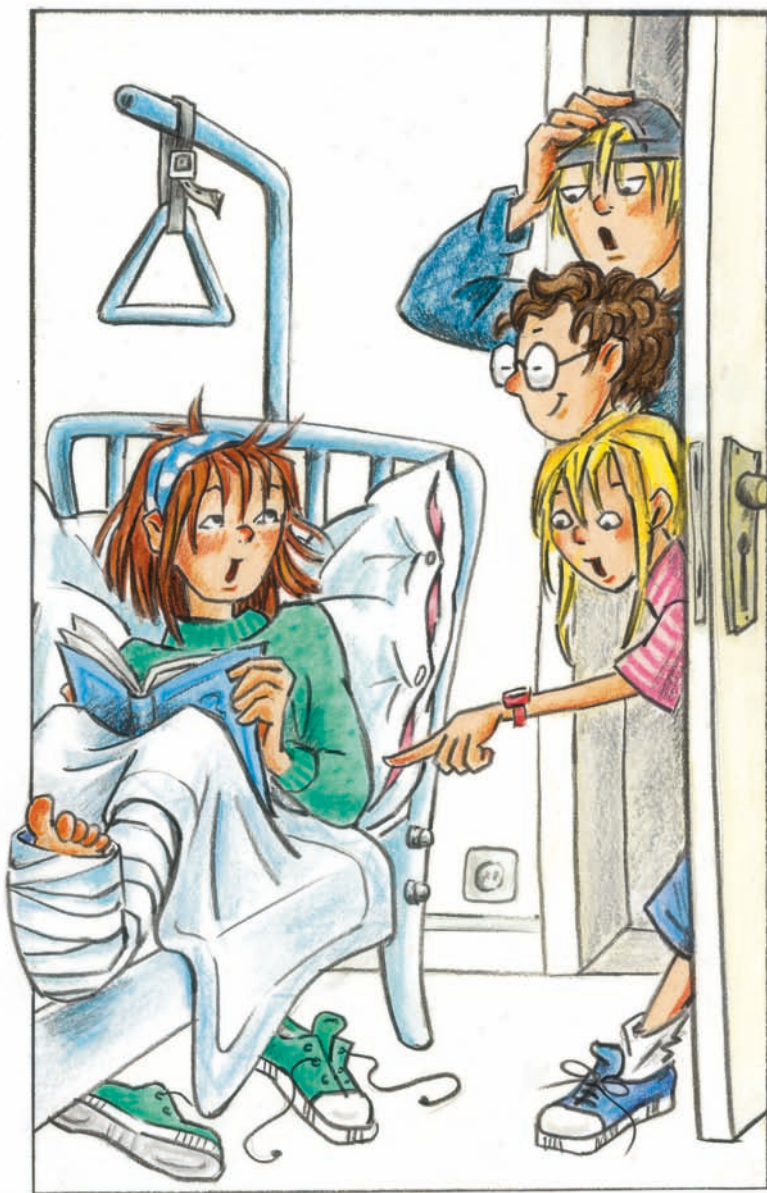
»Ja, das wäre klasse, wenn ihr alle kämt«, sagt Amelie und strahlt.

»Also, bis später«, verabschiedet sich Nils.

»Mama, wenn du möchtest, kannst du jetzt auch gehen«, sagt Amelie an ihre Mutter gewandt. »Ich bin so müde und würde gern ein bisschen schlafen, bis Nils wiederkommt. Mach dir keine Sorgen, mir geht's gut.« Und damit ist sie schon eingeschlafen.

Am Nachmittag geht leise die Tür auf. »Puh, riecht das hier ätzend«, ist das Erste, was Amelie hört.

»Das ist in Krankenhäusern immer so«, antwortet eine andere Stimme. Das Mädchen, zu dem die Stimme



gehört, kommt auf Amelies Bett zugestürmt, als sie sieht, dass Amelie von ihrem Buch aufblickt. »Hi, ich bin Sophie«, sprudelt sie los und ihre blauen Augen blitzen. »Also, was der mit dir gemacht hat, das ist ja echt unglaublich. Hast du noch große Schmerzen? Ah, dein Verband sieht furchtbar aus, vielleicht können wir lila Mullbinden besorgen und ihn ein bisschen verschönern.«

»Hol erst mal Luft, Sophie, bevor du die arme Amelie mit modischen Tipps zuquatschst«, unterbricht Nils seine Freundin.

»Ach, ihr Jungs habt doch alle keine Ahnung«, schnaubt Sophie. Dann schiebt sie einen Stuhl an Amelies Bett, lässt sich schmollend darauf fallen und verschränkt die Arme.

»Hallo, ich bin übrigens Felix«, stellt sich der andere Junge vor.

»Mein kleiner Bruder«, wirft Sophie ein.

Amelie betrachtet den Jungen. Er ist sogar etwas größer als Nils, aber viel schmäler, und hat die gleichen blonden Haare wie seine Schwester.

»Hallo, Felix. Nils hat mir schon erzählt, dass wir beide vielleicht in derselben Klasse sind.«

»Stimmt, in der 3b. Wir haben auch alle schon gehört, dass es die Neue an ihrem ersten Tag schlimm erwischt hat«, meint Felix und zeigt lächelnd auf ihr Bein.

»Aber jetzt erzähl doch mal, Amelie: Wie war das denn vorhin mit den Polizisten?«, drängelt Sophie. »Nils

hat uns im Bus nur kurz erzählt, dass sie so witzige Namen haben.«

»Ja, die beiden waren wirklich nett«, erklärt Amelie.

Nils fährt fort: »Amelie und ich, wir haben uns echt gut ergänzt. Ich habe mir die vier Ziffern des Auto-kennzeichens gemerkt und Amelie die ersten beiden Buchstaben, was ich echt toll finde. Ich hätte das sicher nicht gekonnt, wenn mich gerade jemand beinahe um-gefahren hätte.«

Amelie wird ein wenig rot bei diesem Lob, fügt aber bescheiden hinzu: »Ich hätte sie sicher auch wieder vergessen, wenn ich nicht einen kleinen Trick angewendet hätte, um sie zu behalten. Das hört sich zwar komisch an, aber ich habe mir die Anfangsbuchstaben des Kenn-zeichens, also NM, einfach mit einem Bild gemerkt. Ihr lacht jetzt sicher, aber ich habe an ein Nashorn am Meer gedacht. Bevor ich ohnmächtig wurde, habe ich mir noch vorgestellt, wie dieses Nashorn sich wundert, dass das Wasser aus dem Meer nicht schmeckt.«

»Das ist wirklich schon ein bisschen verrückt, oder? Aber auch irgendwie ziemlich clever. Wie bist du denn darauf gekommen?«, fragt Sophie neugierig.

»Das ist eine längere Geschichte, aber kurz gesagt: Eine Freundin von mir, die Christiane, nimmt an solchen Gedächtnismeisterschaften teil. Sie hat mir erklärt, wie sie sich so viel merken kann. Der Trick ist, dass man sich dazu möglichst verrückte Bilder ausdenkt und sie miteinander verbindet.«

»Das ist echt witzig«, wirft Nils ein. »Mir fällt gerade auf, dass ich mir die Ziffern auch so ähnlich gemerkt habe. Die Ziffern waren nämlich ...« Doch weiter kommt er nicht, denn in diesem Moment betreten die beiden Polizisten vom Vormittag das Krankenzimmer.

»Ach, das geht hier ja zu wie auf einem Bahnhof«, murmelt Amelie.

»Es gibt große Neuigkeiten«, verkündet Kommissar Taucher stolz. »Ihr beide«, er schaut erst zu Amelie, dann zu Nils hinüber, »habt gute Arbeit geleistet! Mit Hilfe eurer Hinweise war es nicht schwer, den Fahrer des Wagens zu ermitteln. Dabei haben auch die Farbspuren geholfen, die wir an Amelies Fahrrad gefunden haben. So kamen nur drei Autos in Frage. Und wisst ihr, wer uns da in die Hände gefallen ist? Ein Bankräuber, der erst heute morgen die Sparkasse in Altenburg überfallen hat und mit dem Wagen auf der Flucht war!« Die vier Kinder starren Kommissar Taucher ungläubig an. »Doch, doch, so ist es. In seinem Wagen haben wir auch noch die ganze Beute gefunden. Das war wirklich eine tolle Arbeit von euch, alle Achtung. So schnell erwischen wir flüchtige Verbrecher nur selten. Und von der Bank bekommt ihr sicher noch eine Belohnung für eure Hilfe.«

»Da hätte der Räuber wohl mal besser am Zebrastreifen angehalten«, sagt Amelie grinsend. Die anderen lachen.

Übungen: Einfache Gedächtnis- techniken

Hallo, ich bin Christiane, die Freundin von Amelie.

Früher hat sie direkt neben mir gewohnt, aber vor Kurzem ist sie weggezogen. Ich habe ihr ein paar Gedächtnistricks beigebracht, die ihr nicht nur in der Schule, sondern auch bei der Sache mit der Fahrerflucht weitergeholfen haben. Sie ist danach sogar in den Detektivclub der *Peperonis* aufgenommen worden. Schön, dass sie in der neuen Stadt schon nette Freunde gefunden hat. Wenn du auch ein Super-Detektiv wie Amelie werden willst, verrate ich dir gern ein paar Übungen und Tipps. Vielleicht wirst du so auch bald ein *Peperoni*-Mitglied.



1.

Ein Jaguar springt vom Dach

Es ist gar nicht so schwer. Versuche einmal, wie Amelie Buchstaben in Bilder zu verwandeln. Denke bei den einzelnen Buchstaben des Alphabets an ein Tier oder eine Sache, die mit diesem Buchstaben beginnt. Dabei entsteht zu jedem Buchstaben automatisch ein Bild in deinem Kopf. Beim Buchstaben J kannst du zum Beispiel an eine Jacke denken. Wenn du dir eine Buchstabenfolge merken willst, so stellst du dir zunächst zu jedem Buchstaben ein Bild vor. Diese Bilder verbindest du dann zu einer kleinen Bilder-Geschichte.

Wie kannst du dir zum Beispiel die Buchstaben-Kombination **J**–**D**–**T** vorstellen? Etwa so:

- Ein **J**aguar springt vom **D**ach und fällt weich auf eine **T**asche.
- Auf der **J**acke sitzt ein **D**ackel und trinkt **T**ee.
- Der **J**agdhund und der **D**achs springen in den **T**eich.
- Auf der **J**acht liegt ein **D**inosaurier und isst eine **T**orte.
- Ein **J**oghurt steht in der **D**usche und tanzt auf einem **T**opf.



Dir werden sicher noch ganz andere Bilder und Bilder-Geschichten einfallen. Du siehst, es gibt sehr viele Möglichkeiten, um sich diese drei Buchstaben zu merken. Deine Bilder dürfen ruhig ein bisschen verrückt sein, dann behältst du sie umso besser im Gedächtnis.

Schreibe hier deine eigenen Ideen zu **J** – **D** – **T** auf:

2. Affe, Boot und Cola

Damit du nicht lange nach einem Bild für einen Buchstaben suchen musst, den du dir vorstellen willst, findest du hier ein Merkwort-Alphabet. Dabei ist jedem Buchstaben ein bestimmtes Bild zugeordnet. Das ist natürlich nur ein Vorschlag, damit wir zusammen üben können.

A	Affe	N	Nashorn
B	Boot	O	Ohr
C	Cola	P	Pinguin
D	Dackel	Q	Qualle
E	Esel	R	Regen
F	Fisch	S	Sofa
G	Gurke	T	Tanne
H	Hase	U	Uhu
I	Igel	V	Vase
J	Jacke	W	Waage
K	Karussell	X	Xylophon
L	Lutscher	Y	Yogamatte
M	Maus	Z	Zebra

Schau dir nacheinander jedes Wort an und lies es laut vor. Stell dir jeden Begriff als Bild vor und lass die Tiere

oder Dinge sich bewegen. Wenn du dir ein Wort nicht genau vorstellen kannst, weil du zum Beispiel noch nie eine Qualle gesehen hast, dann versuche, eine Abbildung davon zu finden. Schau entweder zu Hause oder in einer Bücherei in einem Bildlexikon nach. Du wirst sicher ein Bild finden, das du dir dann gut merken kannst.

Tipp: Wenn du Spaß am Knobeln hast, kannst du dir auch andere Merkwort-Alphabete ausdenken, die zum Beispiel nur aus Tiernamen, Automarken oder Namen von Städten, Flüssen oder Ländern bestehen. So wirst du nebenbei auch unschlagbar bei Stadt-Land-Fluss.

3. **Was macht der Fisch auf dem Sofa?**

Merke dir nun die folgenden Buchstaben-Kombinationen. Stell dir zunächst für jeden Buchstaben das dazugehörige Bild aus unserem Merkwort-Alphabet vor. Verbinde diese Bilder dann zu einer kleinen Bilder-Geschichte. Wenn du bei einigen Buchstaben-Kombi-

nationen noch Schwierigkeiten hast, dir eine Bilder-Geschichte auszudenken, findest du Anregungen im Lösungsteil am Ende des Kapitels.

S-F-K Auf dem **S**ofa fährt ein **F**isch **K**arussell.
.....

D-L-R
.....

H-O-A
.....

V-F-Q
.....

K-N-W-A
.....

B-P-G-I
.....

X-Y-E-C
.....

4. Häschen, hüpf!

Das Merkwort-Alphabet kann dir auch helfen, deine Rechtschreibung zu verbessern und dabei noch Spaß zu haben. Wenn du zum Beispiel Schwierigkeiten hast, dir zu merken, ob ein Wort mit oder ohne **h** geschrieben wird, wie etwa das Wort Fahne, wendest du einfach den Trick mit dem Merkwort-Alphabet an.

Da in unserem Alphabet der Hase für den Buchstaben **h** steht, stell dir einfach vor, wie ein Hase eine riesige Fahne hin und her schwenkt. In Gedanken kannst du das Bild noch ausschmücken, damit es besser im Gedächtnis bleibt. Die Fahne kann rot sein oder gelb

mit blauen Tupfen. Der Hase ist vielleicht sehr klein, hat dafür aber riesige Ohren und hüpfert beim Fahneschwenken aufgeregt herum. Denk dir einfach ein Bild aus, an dem du Freude hast. Dann wirst du dich beim Schreiben des Wortes Fahne bestimmt wieder an den Hasen und damit an das **h** erinnern und es in Zukunft immer richtig schreiben.



Jetzt bist du an der Reihe. Wie kannst du dir die Schreibweise folgender Wörter merken?

Vater mit v

Merkwort für v: Vase

Dein Bild: Ich schenke meinem Vater
eine Vase.

Meer mit zwei ee

Merkwort für e:

Dein Bild:
.....

Verwandte mit dt

Merkwörter für d und t:

Dein Bild:
.....

mehr mit h

Merkwort für h:

Dein Bild:
.....

Wenn du dazu noch Ideen brauchst, dann sieh dir die Lösungsvorschläge an.

5. Stuhl, Spinat und Blatt

Hat dir die letzte Übung Spaß gemacht? Dann mach doch gleich mit dieser weiter! In dieser Übung geht es um Buchstabenkombinationen wie **sp**, **st**, **tz** oder **ck**, mit denen du vielleicht Schwierigkeiten hast. Damit du dir zum Beispiel für **st** nicht zwei Bilder auf einmal merken musst, habe ich dir für diese häufig vorkommenden Buchstabenfolgen eigene Merkwörter zusammengestellt:

st Stuhl

ck Rock

sp Spinat

tz Katze

bl Blatt

ie Sieb

Jetzt versuche, die Technik anzuwenden. Wie merkst du dir die Schreibweise der folgenden Wörter?

Stift mit **st**

Merkwort für **st**: **St**uhl

Dein Bild: Der **St**ift tanzt auf
dem **St**uhl.

spielen mit **sp**

Merkwort für **sp**:

Dein Bild:

.....

Bluse mit **bl**

Merkwort für **bl**:

Dein Bild:

.....

Brück**e** mit **ck**

Merkwort für **ck**:

Dein Bild:

.....

Tat**z**e mit **tz**

Merkwort für **tz**:

Dein Bild:

.....

ri**e**chen mit **ie**

Merkwort für **ie**:

Dein Bild:

.....

Wenn du mit anderen Buchstabenfolgen Probleme hast, zum Beispiel mit dem doppelten **f** in Bett, ergänze sie in den freien Zeilen und denke dir ein einprägsames Merkwort dafür aus:

ff Ratte

.....

.....

.....

.....

Tipp: Suche in deinen Hausaufgaben und Diktaten nach Wörtern, die du falsch geschrieben hast. Nutze diese Technik vor allem bei diesen Wörtern, um dir die richtige Schreibweise einzuprägen. Vielleicht denkst du dir auch zusammen mit deinen Freunden lustige Bilder zu diesen Wörtern aus.

6.

Nicht verwechseln!

Zu den einfachen Gedächtnistechniken gehören auch die Eselsbrücken, von denen du sicher schon gehört hast. Eselsbrücken sind kleine Merkhilfen. Sie können

dir in der Schule vor allem dann helfen, wenn du etwas weißt, aber immer wieder verwechselst oder falsch zuordnest. Wie ist das zum Beispiel bei Tiger und Leopard? Wer hat Streifen und wer hat Flecken?



Das weißt du bestimmt und eigentlich kann man sich das auch ganz einfach merken: Der Tiger hat Streifen, denn die Form des Buchstaben I erinnert an Streifen, während das O in Leopard wie ein Fleck aussieht.

Nun bist du an der Reihe:

Vielleicht weißt du auch schon, warum ein Eisbär nie auf einen Pinguin trifft (außer vielleicht im Zoo)? Natürlich, die beiden leben in verschiedenen Regionen der Erde.

Versuche einmal, eine Eselsbrücke für die Wörter Eisbär und Nordpol sowie Pinguin und Südpol zu finden.

Der Eisbär lebt am Nordpol.

.....

.....

.....

Der Pinguin lebt am Südpol.

.....

.....

.....

Übrigens haben Eselsbrücken nichts mit »dummen Eseln« zu tun. Das Wort entstand, weil Esel nicht durchs Wasser gehen. Daher brauchen sie, selbst um den kleinsten Bach zu überqueren, immer eine »Eselsbrücke«.

Lösungsvorschläge zu Kapitel 1

Nr. 3: Was macht der Fisch auf dem Sofa?

- DLR** Ein Dackel leckt an einem Lutscher und dann prasselt Regen auf ihn herunter.
- HOA** Ein Hase wackelt mit seinen riesigen Ohren und streitet sich mit einem Affen.
- VFQ** In einer Vase schwimmt ein Fisch, der mit der Qualle spielt.
- KNWA** Auf einem Karussell fährt ein Nashorn und trägt auf einer Waage einen Affen.
- BPGI** Im Boot stolpert der Pinguin über die Gurke und fällt auf den Igel. Autsch!
- Xyec** Um das Xylophon ist eine Yogamatte gewickelt, auf der ein Esel sitzt und Cola trinkt.

Nr. 4: Häschen, hüpf!

Meer Im Meer schwimmen zwei **Esel**.

Verwandte Die Verwandten fotografieren ihren **Dackel** unter einer **Tanne**.

mehr Du willst Ostern mehr **Hasen** geschenkt bekommen.

Nr. 5: Stuhl, Spinat und Blatt

spielen Kinder spielen in einem riesigen Teller mit **Spinat**.

Bluse Auf der Bluse kleben bunte **Blätter**.

Brücke An der Brücke hängt ein **Rock**.

Tatze Mit der Tatze schlägt die **Katze** nach der Fliege.

riechen Ich rieche an einem großen **Sieb** und bleibe mit der Nase in einem der Löcher hängen.

Nr. 6: Nicht verwechseln!

Der Eisbär lebt am Nordpol. Das Wort Eisbär endet auf den Buchstaben **r**, der auch im Wort Nordpol vorkommt. Da sich die beiden nie treffen, muss der Pinguin am Südpol leben. Außerdem sind Pinguine sehr süß, was mich an Südpol erinnert.

Die Geschichten- technik

Bedrohung auf der Bühne

Einige Wochen später sitzen die vier Freunde in einem kleinen Café und genießen den schönen Sommertag. Plötzlich schießt Hanna, eine Mitschülerin von Sophie, um die Ecke und stürmt auf ihren Tisch zu.

Noch bevor Sophie sie begrüßen kann, sprudelt Hanna auch schon los: »Hallo, Sophie, wusste ich doch, dass ich euch hier finde.« Und verzweifelt setzt sie hinzu: »Ihr seid doch Detektive, ihr müsst mir helfen.«

»Was ist denn passiert?«, fragt Nils. »Jetzt setz dich doch erst einmal und erzähl uns, was los ist.«

»Ach«, schluchzt Hanna, »jemand hat meinen Fahrradreifen zerstochen.«

»Echt? Wer macht denn so was?«, fragt Sophie ungläubig.

»Aber das ist noch nicht alles«, fährt Hanna fort. »Es war noch ein Zettel ans Fahrrad geklemmt. Darauf

stand, dass etwas noch Schlimmeres passiert, wenn... wenn...« Aber weiter kommt Hanna nicht. Eine kleine Träne rollt ihr über die Wange.

»Wenn was?«, fragt Sophie vorsichtig nach.

Hanna atmet einmal tief durch und beendet dann ihren Satz: »Wenn ich am Gesangswettbewerb teilnehme.«

»Jetzt mal ganz von vorn«, sagt Nils ganz sachlich. »Welcher Gesangswettbewerb denn?«

»Also das ist so«, beginnt Hanna und ihre Stimme klingt schon ein wenig fester. »Morgen veranstaltet Radio 44 einen Gesangswettbewerb für Kinder, der live im Radio übertragen wird. Der Sieger darf eine CD aufnehmen. Das habe ich mir schon immer gewünscht.« Hannas Stimme zittert, als sie leise hinzufügt: »Aber wenn ich morgen mitmache, dann...« Anstatt den Satz zu beenden, reicht sie Nils wortlos den Zettel.

»Das Motiv ist klar«, stellt Nils fest. »Jemand möchte verhindern, dass du an dem Wettbewerb teilnimmst. Der Täter kann also nur jemand sein, der selbst bei dem Wettbewerb mitmacht und gewinnen will. Kennst du denn die anderen Teilnehmer?«

»Nur ein paar«, antwortet sie. »Aber von denen würde keiner so etwas machen.«

»Aber wieso bekommt denn ausgerechnet Hanna einen Drohbrief?«, will Amelie wissen.

Sophie schaut sie ein wenig mitleidig an und erklärt: »Man merkt, dass du noch nicht lange hier wohnst.

Hanna hat bei den Schulkonzerten schon häufig solo gesungen. Sie ist echt die Beste.«

»Na ja, in der Stadt gibt es auch noch andere gute Sänger«, wehrt Hanna bescheiden ab.

»So gut wie du singst, bist du sicher die Favoritin bei dem Wettbewerb«, meint Sophie.

»Nachdem wir das geklärt haben, können wir uns ja jetzt wieder mit den Spuren beschäftigen. Mmh, der Zettel hilft uns vorerst nicht weiter«, erläutert Nils, ganz Detektiv. »Er ist aus einem ganz normalen karierten Block herausgerissen worden. So einen Block benutzen Hunderte.«

»Aber schau dir mal die Schrift an«, wirft Felix ein. »Ich wette, die ist von einem Mädchen. Seht euch doch nur diese großen, runden Buchstaben an. So schreiben wirklich nur Mädchen.«

»Na prima«, meint Amelie trocken, »das schränkt den Täterkreis ja ungemein ein. Aber ich glaube, du hast Recht. Diese runden Kringel über dem i – die würde ein Junge sicher nicht machen.« Die anderen nicken zustimmend.

»Aber was soll ich denn jetzt tun?«, unterbricht Hanna die Detektive. »Der Wettbewerb ist doch eine Riesenchance für mich. Könnt ihr morgen nicht mitkommen und aufpassen, dass nichts passiert?«

»Du kannst dich auf uns verlassen. Das ist eindeutig ein Fall für die *Peperonis*«, antwortet Felix. »Wir werden herausfinden, wer dahintersteckt. Versprochen.«

Hanna seufzt erleichtert. »Jetzt fühle ich mich schon viel besser.«

Am nächsten Morgen, einem Samstag, warten die *Peperonis* um kurz vor elf vor dem Radio-44-Gebäude auf Hanna. Als sie endlich kommt, fällt ihnen sofort auf, wie blass sie ist.

»Alles klar bei dir?«, fragt Sophie besorgt.

»Mir geht's gut. Ich bin nur etwas aufgereggt«, erwidert Hanna.

Als sie das Gebäude betreten, wird Hanna sogleich von einem Jury-Mitglied in Empfang genommen. Amelie kann ihr nur noch leise zuraunen: »Mach dir keine Sorgen, wir passen auf!« Hanna nickt ihr entschlossen zu, dann ist sie auch schon verschwunden.

»Dann sehen wir uns hier mal um. Am besten teilen wir uns auf«, kommandiert Nils. »Ihr zwei«, beginnt er und wendet sich an Amelie und Sophie, »geht in den Saal und beobachtet die Zuschauer. Behaltet aber auch die Bühne im Auge. Felix und ich gehen hinter die Bühne und nehmen uns den Aufenthaltsraum vor.«

Kurz nachdem Sophie und Amelie ihren Beobachtungsposten bezogen haben, fängt die Tonprobe an.

»Wann ist denn Hanna dran?«, fragt Amelie.

»Sie hat die Startnummer elf«, antwortet Sophie.

Da beginnt bereits das erste Mädchen. »Die ist gar nicht so schlecht«, stellt Amelie anerkennend fest. »Vielleicht hatte Hanna ja doch Recht und es gibt jede Menge guter Sänger hier.«

»Warte ab, bis du Hanna gehört hast«, entgegnet Sophie knapp.

Ein Sänger nach dem anderen tritt auf, während die beiden Mädchen nach Verdächtigen Ausschau halten. Doch alles bleibt ruhig. Als Hanna schließlich die Bühne betritt, sieht Amelie sofort, dass mit ihr etwas nicht stimmt. Hanna zittert am ganzen Körper und blickt starr geradeaus. Dabei umklammert sie das Mikrofon, als wolle sie sich daran festhalten. Dann setzt die Musik ein, aber Hanna bringt keinen Ton heraus. Alle Augen sind erwartungsvoll auf sie gerichtet. Doch nichts passiert. Endlich geht der Moderator zu ihr und redet beruhigend auf sie ein. Als Hanna immer noch nicht mit ihrem Lied beginnt, nimmt er ihren Arm und führt sie von der Bühne.

Amelie und Sophie eilen sofort zu Hanna. »Was war denn los mit dir? Warum hast du denn nicht gesungen?«, fragt Sophie besorgt.

»Ich habe noch einen Drohbrief bekommen«, flüstert Hanna verstört.

»Was? Aber wann denn? Wir waren doch die ganze Zeit hier und haben nichts davon mitbekommen«, sagt Amelie.

»Das weiß ich nicht. Kurz vor meinem Auftritt habe ich in meiner Jackentasche diesen Zettel gefunden. Darauf stand, dass mir schreckliche Dinge passieren werden, wenn ich hier singe. Ich war total fertig und habe dann alles vermässelt«, schluchzt Hanna. »Wenn

ich jetzt schon vor lauter Angst den Text von einem Lied vergesse, das ich schon tausendmal gesungen habe, wie soll ich mir denn dann heute Nachmittag einen neuen Text merken. Wir haben doch nur eine Stunde Zeit, um das Lied für den Wettbewerb einzuüben«, stößt sie verzweifelt hervor. »Das kann doch nur schiefgehen.«

»Aber wie ist der Zettel bloß in deine Jacke gekommen?«, bohrt Amelie nach.

»Keine Ahnung! Ich habe sie nur kurz im Aufenthaltsraum ausgezogen. Den Wettbewerb kann ich wohl vergessen«, meint Hanna traurig.

»Ich glaube, das ist jetzt dein Einsatz, Amelie«, sagt Sophie. »Du musst Hanna ein paar von deinen Gedächtnistricks zeigen.«

Amelie nickt eifrig. »Das bekommen wir schon hin, Hanna. Ich zeig dir, wie du dir den Text später merken kannst.«

»Wenn du meinst«, sagt Hanna und schnieft laut. »Schlimmer kann es ja nicht werden.«

»Und ich suche mit Nils und Felix den Täter, denn ich weiß jetzt, wie wir ihn entlarven. Gib mir mal den Zettel, Hanna«, sagt Sophie geheimnisvoll und verschwindet mit dem Drohbrief hinter die Bühne.

Ungläubig blickt Amelie Sophie nach. Dann fällt ihr Hanna wieder ein und sie beginnt mit ihrer Erklärung: »So, Hanna, bevor wir zu den Texten kommen, probieren wir zuerst eine einfache Übung. Ich zeige dir zu-

nächst, wie du dir mithilfe einer Geschichte leichter bestimmte Wörter merken kannst. Die Wörter, die du dir einprägen möchtest, verknüpfst du in einer lustigen Geschichte. Merk dir bitte mal folgende acht Wörter: Gummibärchen, Eimer, Spinat...«

»Stopp! Wie noch mal? Wie soll ich mir die Wörter alle merken?«

»Okay, pass auf. Ich werde dir jetzt eine Geschichte erzählen und du stellst dir dazu in deinem Kopf Bilder vor. Wie im Kino.«

»Wie im Kino?«

»Ja, es hört sich anfangs sicher komisch an. Aber mit Bildern und Geschichten kann man sich vieles leichter merken und es macht auch noch Spaß.«

»Also los, probieren wir es aus. Erzähl mir die Geschichte.«

»Ein Gummibärchen fällt in einen Eimer voller Spinat. Es krabbelt wieder hinaus und reibt sich mit einem Badetuch ab, auf das ein Frosch aufgedruckt ist. Der Frosch wird plötzlich lebendig und fährt mit einem Fahrrad auf eine Brücke, um dort Spaghetti zu essen. So, das war's schon. Probier mal, ob du die Begriffe jetzt aufsagen kannst!«

»Gut, also da war das Gummibärchen, der Eimer, Spinat, dann kam das Handtuch, der Frosch und dann sind wir schon bei Fahrrad, Brücke und warte, genau Spaghetti.«

»Hey, du hast dir ja gleich alles richtig gemerkt.«

»Das ist ja Wahnsinn. Aber wie funktioniert das mit meinem Liedtext?«

»Also pass auf. Versuch einfach, dir zu jeder Liedzeile ein Bild vorzustellen und bau dir im Kopf aus diesen Bildern eine Geschichte zusammen. So wie wir das mit den Wörtern gemacht haben.«

»Ach so, dann drehe ich in meinem Kopf mein eigenes Musikvideo.«

»Genau. Und wenn du den Text abrufen möchtest, spielst du einfach dein Video wieder ab. Wenn du das ein paar Mal gemacht hast, kannst du den Text ziemlich schnell.«

Während Amelie mit Hanna übt, erzählt Sophie hinter der Bühne Nils und Felix die Neuigkeiten: »Stellt euch vor, Hanna hat gerade wieder einen Drohbrief bekommen!«

»Was? Aber wie denn? Wir haben doch alle Teilnehmer genau beobachtet. Ich versteh das nicht...«, meint Nils geknickt und schaut ungläubig auf den Zettel, den ihm Sophie vor die Nase hält.

»Ist doch egal. Ich weiß nämlich jetzt, wie wir herausfinden, wer den Brief geschrieben hat!«, erklärt Sophie triumphierend.

Die Jungen sehen Sophie erwartungsvoll an. »Der Moderator hat gerade immer etwas zu den Hobbys der Teilnehmer gesagt...«

»Ja und?«, unterbricht sie Felix ungeduldig. »Wie soll uns das weiterhelfen?«

»... zu den Hobbys, die die Teilnehmer in den Anmeldebogen eingetragen haben«, beendet Sophie ihren Satz. »Wir müssen jetzt nur noch diese Zettel aufreiben und die Handschriften mit der Schrift in dem Drohbrieff vergleichen – und dann haben wir den Täter!«

»Wenn du dir das mal nicht zu leicht vorstellst«, gibt Nils zu bedenken. »Schriften können manchmal sehr ähnlich aussehen.«

»Hast du eine bessere Idee, Mister Oberdetektiv?«, fragt Sophie schnippisch.

»Okay, du hast gewonnen«, erwidert Nils kleinlaut.

Eine Stunde später wissen die Detektive, wer den Drohbrieff geschrieben hat. Gerade will der Moderator die Bühne betreten und den Wettbewerb eröffnen.

»Wir müssen Sie dringend sprechen. Einer der Teilnehmer hat...«, beginnt Nils.

»Jetzt nicht! Das ist eine Live-Sendung. Ich muss auf die Bühne«, unterbricht sie der Moderator unwirsch und lässt die Detektive einfach stehen.

»Das gibt's doch nicht. So ein arroganter Kerl«, regt sich Sophie auf.

»Aber was machen wir denn jetzt?«, fragt Nils ratlos.

»Die Jury. Wir müssen der Jury alles erzählen und Hanna Bescheid sagen«, ruft Amelie und rennt los.

Die Jury sitzt in der ersten Reihe direkt vor der Bühne. Daneben sitzen die Teilnehmer und warten nervös auf ihren Auftritt. Doch die vier Detektive kommen nicht einmal bis zur ersten Reihe, da sich ihnen



ein Ordner in den Weg stellt und sie aufhält: »Hier ist reserviert. Ihr habt hier nichts zu suchen. Setzt euch auf eure Plätze. Aber ein bisschen dalli, die Live-Sendung beginnt in einer Minute.«

Die Detektive sehen, wie Hanna beunruhigt zu ihnen herüberschaut. Amelie nickt ihr aufmunternd zu und reckt den Daumen in die Höhe. Hanna schaut sie zuerst fragend an und lächelt dann vorsichtig. Sie hat die Botschaft verstanden.

Die Detektive gehen auf ihre Plätze zurück. Es bleibt ihnen nichts anderes übrig, als abzuwarten, bis der Wettbewerb vorbei ist. Hanna macht ihre Sache gut, der Text sitzt und ihre Stimme klingt wunderbar. »Doch nicht so wunderbar wie sonst«, denkt sich Sophie, gerade als Nils ihr zuflüstert: »Die Geschichte mit dem Drohbrief scheint sie doch ziemlich mitzunehmen.«

Nachdem der letzte Teilnehmer gesungen hat, zieht sich die Jury zur Beratung zurück. Eine Viertelstunde später betritt der Moderator wieder die Bühne und verkündet die Entscheidung der Jury: »Meine Damen und Herren, die Siegerin des Wettbewerbs von Radio 44 ist Melanie Wagner mit der Startnummer eins! Herzlichen Glückwunsch, Melanie!«

Als das blonde Mädchen in ihrem eleganten Kleid stolz die Bühne betritt und die Glückwünsche des Moderators entgegennimmt, können die vier Freunde nicht mehr länger tatenlos zusehen. Energisch drängen

sie sich durch die Reihen nach vorne zur Jury. Als die Jury-Mitglieder die ganze Geschichte hören und die Erpresserbriefe sehen, winken sie sogleich den Moderator zu sich. Nach kurzer Beratung kehrt der Moderator wieder auf die Bühne zurück, greift erneut zum Mikrofon und teilt dem erstaunten Publikum mit: »Meine Damen und Herren, wie ich soeben erfahre, hat einer unserer Teilnehmer leider mit unfairen Mitteln gekämpft. Melanie Wagner, du bist hiermit disqualifiziert.«

Ein Raunen geht durch das Publikum und alle starren Melanie an, die mit weit aufgerissenen Augen und hochrotem Kopf da steht. Plötzlich dreht sie sich um und rennt von der Bühne. Der Moderator fährt fort: »Siegerin des heutigen Wettbewerbs ist unsere Startnummer elf, Hanna Schumann! Gratulation, Hanna!«

Die *Peperonis* klatschen begeistert Beifall, als Hanna mit wackligen Beinen auf die Bühne tritt. Sie kann kaum glauben, dass sie doch noch gewonnen hat.

»Wie habt ihr das nur herausgefunden, dass es Melanie war?«, will sie später von den *Peperonis* wissen.

»Die Kringel«, meint Felix lässig. »Die Kringel über dem i haben sie überführt.«

Als Hanna ihn fragend ansieht, winkt Amelie ab: »Das erklären wir dir später. Jetzt feiern wir erst einmal deinen Sieg!«

»Und deine tollen Tipps!«, strahlt Hanna. »Ohne die hätte ich das bestimmt nicht geschafft.«

Übungen:

Die Geschichtentechnik

Es ist ja noch leicht, sich ein Autokennzeichen zu merken, aber wie behält man einen Liedtext mit mehreren Strophen? Doch auch hier weiß Amelie Rat und verrät Hanna eine gute Technik. Du kannst dich nicht nur leichter an Buchstabenfolgen erinnern, wenn du die Buchstaben mit Bildern verknüpfst und dir eine Geschichte vorstellst, sondern du kannst dir mithilfe einer Geschichte auch umfangreichere Informationen merken, wie zum Beispiel die Wortliste, die sich Amelie ausdenkt: Gummibärchen, Eimer ... Weißt du noch, wie die anderen Wörter heißen? Wenn nicht, dann schau dir noch einmal die Aufzählung auf Seite 41 an und stell dir zu jedem Wort ein Bild vor. Damit du dir nun alle Wörter merken kannst, verbindest du deine Bilder zu einer Geschichte. Wenn du dich dann an die Geschichte erinnerst, fallen dir auch die Wörter wieder ein, die du dir merken wolltest. Die Geschichtentechnik brauchst du immer dann, wenn du dir umfangreiche Informationen, zum Beispiel einen Gedichttext, einprägen willst.



1.

Ein Affe sitzt im Boot

Du hast sicherlich schon gemerkt, dass es keinen Spaß macht, immer wieder ein Wort des Merkwort-Alphabets nachschauen zu müssen. Deshalb lerne das Merkwort-Alphabet auswendig. Es lohnt sich. Wenn du dir viele Merkwörter wie hier bei dieser Liste einprägen willst, ist das ein klarer Fall für die Geschichtentechnik. Damit du siehst, wie sie funktioniert, habe ich mir eine lustige Geschichte überlegt, in der alle Merkwörter vorkommen.

Ein **A**ffe sitzt im **B**oot und trinkt eine **C**ola, als ein **D**ackel vorbeischwimmt und fragt: »Hallo, wo finde ich den **E**sel?« Ein **F**isch mischt sich ein und sagt: »Da hinten bei der großen **G**urke, wo der **H**ase und der **I**gel in ihren gelben **J**acken stehen.

Direkt daneben, beim **K**arussell, kannst du noch **L**utscher bei der süßen **M**aus kaufen und nebenan das **N**ashorn bewundern, das mit den **O**hren wackeln kann.

Dort triffst du auch den **P**inguin und die **Q**ualle, die bei **R**egen gerne auf ihrem **S**ofa unter einer **T**anne sitzen. Und du wirst auch den dummen **U**hu sehen, der sich immer mit der großen **V**ase auf die **W**aage stellt und sich wundert, dass er so schwer ist. Aber er spielt fantastisch **X**ylophon, wenn er auf seiner **Y**ogamatte sitzt. Das **Z**ebra hört ihm immer gerne zu.«

Tipp: Wenn du Schwierigkeiten hast, dich zu konzentrieren, ist Jonglieren ein tolles Hobby für dich. Es ist gar nicht so schwer, wie man denkt. Probier es einfach mal aus.

2.

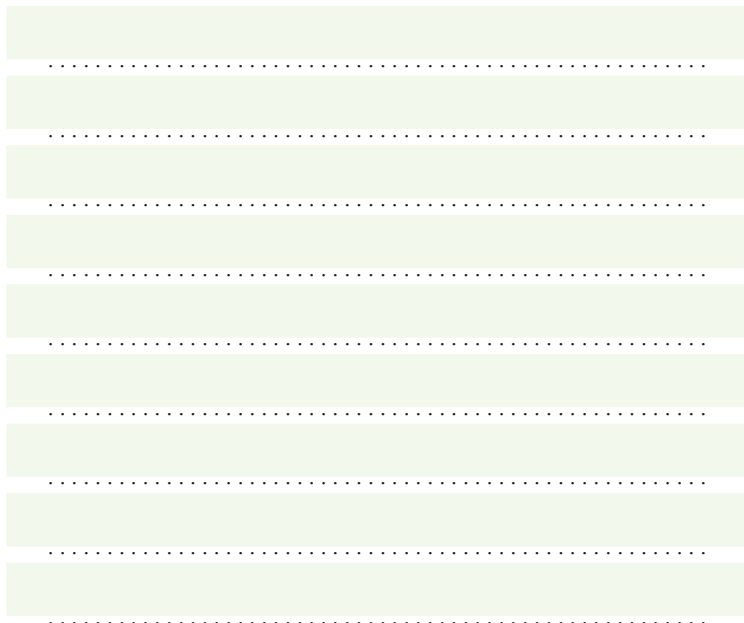
Ein Klavier, ein Klavier!

Jetzt bist du an der Reihe. Damit du siehst, dass man die Geschichtentechnik in vielen Fächern anwenden kann, versuche, dir einmal die Noten der C-Dur-Tonleiter in der richtigen Reihenfolge zu merken. Sie lauten: **c-d-e-f-g-a-h-c**. Zunächst kombinieren wir jede Note mit dem Merkwort aus unserem Alphabet:

Cola - **D**ackel - **E**sel - **F**isch - **G**urke - **A**ffe - **H**ase - **C**ola

Nun versuche, dir die Wörter zu merken, indem du dir eine Geschichte zu diesen Begriffen ausdenkst. Auch

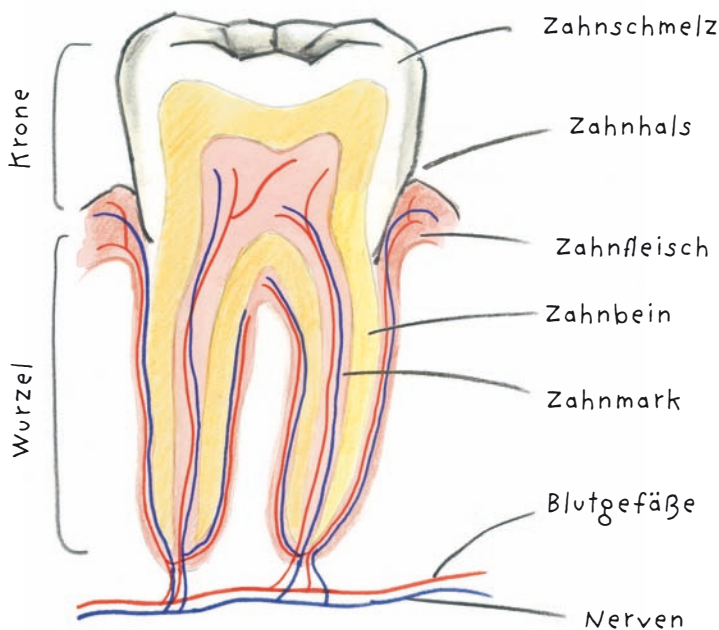
für diese Aufgabe findest du meinen Vorschlag im Lösungsteil.



3.

Der Zahn geht auf den Markt

In dieser Übung zeige ich dir, wie du dir nicht nur Wörterlisten, sondern auch Abbildungen, wie ihr sie sicher im Sachkundeunterricht häufiger durchnehmt, besser merken kannst. Vielleicht habt ihr ja schon über die



Zähne gesprochen. Schau dir die Abbildung des Zahnes auf dieser Seite einmal genau an.

Damit du dir besser merken kannst, aus welchen Teilen ein Zahn besteht, denkst du dir wieder eine Geschichte aus. Wichtig ist hier aber, dass du dir auch klarmachst, welche Bezeichnung zu welchem Teil des Zahnes gehört. Denn das ist entscheidend. Nun wollen wir uns mal zusammen eine Geschichte ausdenken.

Du siehst, dass der Zahn eine Wurzel und eine Krone hat. Was hat auch eine Wurzel und eine Krone? Genau, der Baum, also beginnt unsere Geschichte mit einem Zahn, der neben einem Baum sitzt. Mit dem Bild vom Baum kannst du dir leicht merken, dass die Wurzel unten und die Krone oben ist.

Also der Zahn sitzt neben einem Baum. Ihm geht es tierisch auf die Nerven (Nerv), dass neben ihm ganz viele Gefäße stehen, die mit Blut gefüllt sind (Blutgefäße). Deswegen geht er lieber auf den Markt (Zahnmark). Um schneller voranzukommen, wünscht er sich längere Beine (Zahnbein). Als er schließlich ankommt, ist er hungrig und kauft sich deshalb ganz viel Fleisch (Zahnfleisch). Er isst es so gierig, dass es ihm im Hals (Zahnhalss) stecken bleibt. Doch plötzlich spürt er, wie es ganz schnell schmilzt (Zahnschmelz).

Die Geschichte ist vielleicht ein bisschen ungewöhnlich, aber so kannst du dir viel leichter die Begriffe merken, die du zum Aufbau des Zahns wissen solltest, vor allem, wenn du ab und zu an diese Bilder-Geschichte denkst und sie wiederholst. Probier es doch einmal selbst mit einer anderen Abbildung aus.

4.

Gedichte, Gedichte

Vielleicht sagst du ja jetzt: »Die C-Dur-Tonleiter und der Aufbau des Zahns sind ja etwas für Erstklässler. Aber wie merkt man sich denn etwas so Schweres wie ein Gedicht?« Indem man das Gedicht in seine Einzelteile zerlegt. Ich zeige dir am Beispiel eines Gedichts von Josef Guggenmos, wie das funktioniert: Suche dir in jeder Zeile ein Wort, das du wichtig findest oder das

dir auffällt. Diese Merkwörter sind dann fixe Punkte, mit deren Hilfe du dich im Gedichttext besser zurechtfinden kannst.

*Es war einmal ein weißes Blatt,
da kam ein Stift, lief auf und ab,
lief manche Kurve elegant.
Dann ging er fort; als er verschwand,
stand auf dem Blatt ein Elefant. **

Meine Merkwörter sind
Blatt, Stift, Kurve, ver-
schwand und Elefant.
Nun wenden wir wieder
die Geschichtentechnik an
und denken uns zu den Merk-
wörtern eine Geschichte aus:

Auf einem weißen Blatt Papier
lief ein Stift, der ein Kostüm
wie ein Eiskunstläufer trug,
elegante Kurven.
Doch nach einer Weile
wurde er müde und
verschwand schließlich.
Stattdessen stand dort
ein Elefant.



* »Dein Stift kann's auch«, aus: Josef Guggenmos, Groß ist die Welt, Beltz & Gelberg in der Verlagsgruppe Beltz, Weinheim und Basel.

Tipp: Du kannst dir deine Bilder-Geschichten oft besser merken, wenn du dir die Bilder nicht nur im Kopf vorstellst, sondern sie wirklich malst.

»Und wenn ich mir diese Geschichte merke, kann ich das Gedicht auswendig?«, wirst du vielleicht ungläubig fragen. Nein, so einfach ist es nicht. Mit der Geschichte machst du dir erst einmal die Reihenfolge der Zeilen klar. Damit du dir aber den genauen Wortlaut merken kannst, müssen wir das Gedicht noch genauer betrachten. Lies die Zeilen des Gedichts noch einmal aufmerksam durch. Fällt dir etwas Besonderes auf, was dir noch beim Auswendiglernen helfen könnte? Welche Wörter reimen sich? Werden Wörter wiederholt? Unterstreiche, was dir auffällt.

Mir ist Folgendes aufgefallen: Das Gedicht beginnt wie ein Märchen mit »Es war einmal«. Das kannst du dir gut merken. Außerdem kommt das Wort »lief« zweimal vor. Wichtig ist auch, dass sich die ersten beiden und die letzten drei Zeilen reimen.

Lies dir das Gedicht noch ein paar Mal durch und versuche, dir den Text mithilfe unserer Beobachtungen

und unserer Geschichte einzuprägen. Nun deck den Text mit der Hand zu und versuche, die Strophe auswendig aufzusagen. Klappt es jetzt schon? Sonst lies dir die Strophe noch einmal aufmerksam durch und probiere es später noch einmal.

Lösungsvorschläge zu Kapitel 2

Nr. 2: Ein Klavier, ein Klavier!

In der **Cola** schwimmt ein **Dackel**, der laut wie ein **Esel** schreit. Schnell kommt ein **Fisch** auf einer **Gurke** angepaddelt. Der **Affe**, der hinter ihm sitzt, beobachtet, wie auch noch ein total verrückter **Hase** in die **Cola** springt.

Da die C-Dur Tonleiter mit C beginnt und die ersten fünf Buchstaben der Tonleiter der Reihenfolge des Alphabets entsprechen, genügt es vielleicht schon, dir nur eine Geschichte zu den abweichenden Buchstaben A, H und C auszudenken, etwa: Der Affe wirft den Hasen in die Cola.

Die Routen- technik

Tigeralarm im Zirkus

Als Amelie an diesem Morgen aufwacht, ist sie sofort hellwach. Heute kommt ein Zirkus nach Altenburg, aber nicht irgendein Zirkus, sondern der Zirkus, in dem ihr Onkel Albert als Clown arbeitet. Natürlich hat sie für sich und ihre Freunde Freikarten für die erste Vorstellung am nächsten Tag bekommen. Sie freut sich schon sehr darauf, ihren Onkel wiederzusehen. Da er ständig mit dem Zirkus unterwegs ist, sieht sie ihn nicht besonders häufig. Amelie kann es kaum erwarten, bis sie am Nachmittag zum Zirkus radeln kann. Ihre Freunde sind natürlich mit dabei. Wer hat schon eine Freundin, deren Onkel beim Zirkus arbeitet?

»Hast du nicht gesagt, dein Onkel ist Clown? Da vorne neben dem schiefen Kassenwagen steht einer«, ruft Nils, der ein Stück vorausgefahren ist.

»Hallo, hallo, Onkelchen!«, ruft Amelie ihrem Onkel zu und bremst vor dem Kassenwagen ab.

»Hallo, Amelie, das ist ja eine Überraschung!«, sagt Albert und nimmt seine Nichte in die Arme. »Ich habe dich erst morgen zur Vorstellung erwartet. Na, da freue ich mich aber, dass du deinen alten Onkel gleich besuchen kommst. Wen hast du denn da mitgebracht?«

»Das sind meine Freunde Nils, Felix und Sophie.« Als ihr Name fällt, macht Sophie einen kleinen Knicks. Amelie fährt fort: »Was machst du eigentlich hier an der Kasse? Und warum steht der Wagen denn so schief da?«

»Die Hinterachse ist gebrochen. Ich kann mir das nicht erklären. Gestern war nämlich noch alles in Ordnung. In letzter Zeit sind hier viele seltsame Dinge passiert. Und gerade jetzt können wir das gar nicht gebrauchen.« Albert starrt kopfschüttelnd auf den kaputten Kassenwagen.

»Wieso, was ist denn los?«, fragt Felix interessiert, während Nils unter den Wagen kriecht.

Albert zögert ein wenig. Dann schüttelt er den Kopf und seufzt: »Ach, Kinder, unser schöner Zirkus steht kurz vor dem Aus. Wir hatten in letzter Zeit einfach nicht genügend Besucher. Immer wieder ist irgendetwas schiefgegangen: Einmal ist während der Vorstellung die gesamte Lichtanlage ausgefallen, obwohl sie kurz vorher noch überprüft worden ist. Ein anderes Mal hatten wir kein Zelt, da es aus Versehen in eine falsche Stadt gebracht worden war. Das ging ja alles

noch, aber seit letztem Monat ist es ganz schlimm. Eine Artistin ist vom Trapez gestürzt, weil es nicht richtig befestigt war. Zum Glück hatte sie nur eine Gehirnerschütterung. Dann waren unsere Affen eine Woche krank. Es ist zurzeit wirklich wie verhext. Dabei ist die Vorstellung morgen so wichtig für uns. Wenn dieses Programm kein Erfolg wird, dann können wir den Zirkus zumachen.«

Da meldet sich Nils zu Wort, der noch immer unter dem Kassenwagen liegt. »Hier ist nichts einfach so kaputtgegangen. Irgendjemand muss die Hinterachse angesägt haben. Denn da, wo sie gebrochen ist, ist ein ganz gerader Schnitt. Das passiert nicht einfach so.«

»Lass mal sehen«, sagt Albert und kriecht zu Nils unter den Wagen. »Du hast Recht. Hier stimmt was nicht. Genau wie bei den anderen komischen Vorfällen. Irgendjemand hat hier seine Hand im Spiel«, murmelt er vor sich hin.

»Gibt es denn jemanden, der etwas gegen den Zirkus hat?«, fragt Felix.

Albert steht auf und klopft sich den Staub von der bunten Pluderhose. Felix' Frage beachtet er gar nicht. Dann lächelt er ein wenig schief und sagt bemüht fröhlich: »Ja, wo ihr nun schon mal hier seid, habt ihr doch bestimmt Lust, euch ein wenig bei uns umzuschauen, was? Kommt doch mal mit.« Albert führt die *Peperonis* auf dem Gelände herum und erklärt ihnen alles. Den Detektiven fällt auf, dass die Zirkusleute alle bedrückt

wirken. »Irgendetwas stimmt hier wirklich nicht«, sagt Felix leise zu Nils.

Nach dem Rundgang über das Gelände treffen sie einen zweiten Clown. Er trägt wie Albert eine weite Hose und eine viel zu große karierte Jacke. In einem Knopfloch steckt eine rote Plastiknelke. »Das ist Pepe, mein Assistent«, stellt Albert den anderen Clown vor. »Er wird euch jetzt das Zirkuszelt zeigen. Ich muss leider noch etwas erledigen. Aber wir sehen uns ja dann morgen, bei der Vorstellung.«

Pepe zwinkert den Kindern zu und stolpert gleich darauf über seine eigenen Füße, die in viel zu großen Schuhen stecken. Er seufzt einmal ganz tief und sieht die Kinder treuherzig an. Begeistert klatschen sie in die Hände. »Bitte folgen Sie mir, gnädiges Fräulein«, sagt er dann zu Sophie und reicht ihr galant seinen Arm. Gerade als Pepe die vier in das Zirkuszelt führt, kommt ihnen ein Mann in einem schmutzigen Overall entgegen. Pepe grüßt ihn freundlich. Aber der Mann beachtet ihn nicht, sondern schiebt sich ärgerlich an ihnen vorbei. Dabei rempelt er Sophie an.

»He, können Sie denn nicht aufpassen, wo Sie hinkommen?«, ruft sie ihm verärgert hinterher. Doch der Mann dreht sich nicht einmal um.

»Alles in Ordnung mit dem gnädigen Fräulein?«, erkundigt sich Pepe bei Sophie. »Das ist Klaus. Er war früher unser Techniker und hat die Computeranlage bedient, mit der die Musik und das Licht gesteuert

werden. Hat Albert euch erzählt, dass das Licht einmal während der Vorstellung ausgefallen ist, obwohl die Anlage in Ordnung war?« Die Kinder nicken. »Tja, da war unser Direktor so wütend, dass er ihn kurzerhand rausgeworfen hat. Ich glaube, das tut ihm jetzt schon wieder leid. Aber einstellen wollte er Klaus trotzdem nicht wieder. Jetzt gibt er ihm hin und wieder ein paar kleine Arbeiten.«

»Trotzdem kann er aufpassen, wo er hinläuft!«, schimpft Sophie weiter.

»Ja, da hast du sicher Recht. Klaus ist etwas schwierig. Die meisten Kollegen mögen ihn nicht besonders. Und manche glauben sogar, dass Klaus hinter all den komischen Dingen steckt, die in letzter Zeit hier passieren.«

Die Detektive sehen sich an und tauschen vielsagende Blicke aus.

»Könntest du uns die Computeranlage mal zeigen?«, fragt Felix neugierig.

»Aber natürlich. Sie steht gleich hier, in dem kleinen Raum neben dem Manegeneingang.«

In dem winzigen Raum haben nur ein Tisch und ein Stuhl Platz. Die *Peperonis* quetschen sich hinter Pepe hinein. An den Wänden hängen Plakate und ein paar Zeitungsausschnitte. Amelie betrachtet sie, als ihr Blick an einem Zettel hängenbleibt, auf den jemand mit Bleistift die Reihenfolge der Zirkusnummern gekritzelt hat.

»Ist das das Programm für morgen?«, fragt Amelie.
»Habt ihr denn keine gedruckten Programme?«

»Leider nein, mein Fräulein«, sagt Pepe und seufzt dabei abgrundtief. »Der Zirkus ist gerade so knapp bei Kasse, dass wir nicht einmal Programme drucken lassen können. Traurig, nicht?«, sagt er und setzt eine so traurige Miene auf, dass die Kinder schon wieder lachen müssen.

»Kann ich das mitnehmen?«, fragt Amelie höflich.
»Ich würde gern wissen, was wir morgen hier zu sehen bekommen.«

»Ja, sicher«, meint Pepe. »Dieter, unser Techniker, kennt das Programm auswendig.«

Als die Detektive nach Hause radeln, besprechen sie aufgeregt, was sie im Zirkus erfahren haben. Wer mag hinter all diesen merkwürdigen Vorfällen stecken? Vielleicht Klaus, der sich für seine Kündigung an dem Zirkusdirektor rächen will? Die vier sind sich einig, dass der Zirkus nicht einfach nur Pech hatte und dass sie hier einem echten Verbrechen auf der Spur sind.

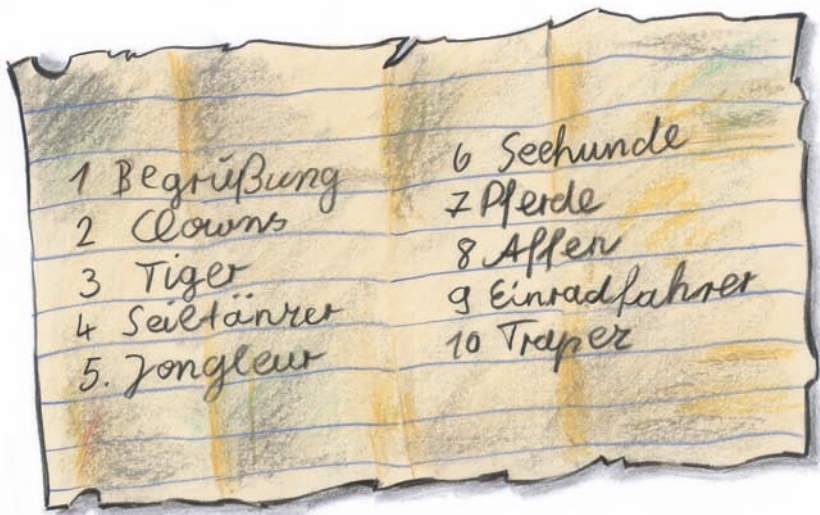
Auch am nächsten Tag sprechen die Freunde in der Pause über nichts anderes als die Ereignisse im Zirkus. »Wir werden der Sache auf den Grund gehen«, meint Nils. »Das ist ein neuer Fall für die *Peperonis*.«

»Ja.« Amelie nickt zustimmend. »Und heute Abend bei der Vorstellung müssen wir Augen und Ohren offenhalten. Vielleicht passiert wieder etwas und wir ertappen den Täter auf frischer Tat.«

Doch zunächst müssen Felix und Amelie noch eine Mathestunde über sich ergehen lassen. Felix, der ziemlich gut in Mathe ist, fallen vor Langeweile schon fast die Augen zu. Er flüstert Amelie leise zu: »He, erzähl mir doch ein bisschen mehr über deine Gedächtnistricks. Neulich hast du doch mal irgendwas von einem Weg erzählt, mit dem man sich die Reihenfolge von Dingen merken kann.«

Amelie, dankbar für die Ablenkung, fängt bereitwillig mit der Erklärung an: »Also, das ist so: Bei dieser Technik überlegst du erst einmal, welche Punkte du dir in einem Raum gut einprägen kannst. In unserem Klassenzimmer würde ich zum Beispiel die Tür nehmen, den Spiegel, das Waschbecken, den Papierkorb, die Tafel, dann die Pflanze, das Pult und den Vorhang, ein Fenster und den Globus. Wenn du jetzt mit der Tür beginnst und diese Punkte in Gedanken in einer Richtung abgehst, hast du auch schon die richtige Reihenfolge der Punkte festgelegt. Jetzt musst du nur noch die Informationen, die du dir merken möchtest, mit den Punkten deines Weges verbinden. Warte, ich habe gestern das Zirkusprogramm mitgenommen. Damit können wir ja üben.«

»Ruhe da hinten, Amelie!«, ermahnt Frau Schneider, die Mathelehrerin, sie. Amelie flüstert danach etwas leiser: »Lass uns die Technik doch mal mit den Zirkusnummern ausprobieren.« Und Amelie zieht den gelben, schief zusammengefalteten Zettel aus ihrer Hosentasche.



»Also, das erste Wort, das du dir merken willst, verknüpfst du mit dem ersten Punkt des Weges, das zweite Wort mit dem zweiten Punkt und so weiter. In unserem Fall stellst du dir dann vor, wie der Zirkusdirektor sich an den Türrahmen hängt und uns begrüßt. Auf den Spiegel, den zweiten Punkt unseres Weges, hat jemand einen riesengroßen Clown gemalt. Im Waschbecken, dem nächsten Routenpunkt, duscht sich ein kleiner Tiger. Über den Papierkorb ist ein Seil gespannt, auf dem eine Seiltänzerin balanciert. Auf die Tafel wirfst du ganz viele Jonglierbälle, die daran kleben bleiben. Ein Seehund macht es sich in der Pflanze bequem. Auf dem Pult der Lehrerin galoppieren viele kleine Pferde im Kreis. Die Affen hangeln sich am Vorhang entlang. Der Einradfahrer fährt außen auf der Fensterscheibe und zerkratzt dabei das Glas. Und um den Globus hüpfen



viele kleine Trapezkünstler. So und jetzt geh die Route mit deinen Bildern im Geiste noch einmal ab.«

»Also am ersten Punkt, der Tür, hängt der Zirkusdirektor: die Begrüßung«, beginnt Felix. Und tatsächlich schafft er es, neun Nummern richtig aufzusagen. Nur den Seehund in der Pflanze hat er vergessen.

Doch da hat Amelie noch einen Tipp für ihn. »Wenn du beim Wiederholen der Route merkst, dass du dich noch nicht an alles erinnerst, kannst du deine Bilder noch verbessern. Stell dir zum Beispiel vor, wie der Seehund die ganze Pflanze auffrisst und ihm dann so schlecht wird, dass er alles wieder ausspuckt.« Frau Schneider muss Amelie und Felix erneut ermahnen, denn die beiden müssen bei dem Bild laut loslachen.

Am Abend verfolgen die vier Freunde von der ersten Reihe aus die Vorstellung. Das Licht geht aus, die Musik setzt ein und der Zirkusdirektor betritt die Manege. Ein einzelner Scheinwerfer ist auf ihn gerichtet. In dem grellen Licht leuchten seine grauen Haare silbern. Freundlich begrüßt er die Zirkusbesucher. »Ich weiß nicht, aber irgendwie mag ich den Direktor nicht. Vielleicht hat er ja etwas mit diesen komischen Vorfällen zu tun«, flüstert Felix Nils ins Ohr.

»Nur weil er dir nicht sympathisch ist, muss er doch kein Verbrecher sein«, stellt Nils klar. »Das hat nichts mit Detektivarbeit zu tun. Und vor allem, warum sollte der Zirkusdirektor seinem eigenen Zirkus schaden?« Darauf hat auch Felix keine Antwort.

Plötzlich ertönt ein ohrenbetäubendes, schrilles Sirenenengeheul. Felix blickt sich im dunklen Zirkuszelt um. Er sieht nur erschrockene Menschen, die sich die Ohren zuhalten. Dann bleibt sein Blick an Klaus hängen, der sich am Eingang der Manege herumdrückt. Auch er hält die Hände auf die Ohren gepresst, doch er wirkt nicht besonders überrascht.

So schnell wie der Krach gekommen ist, so schnell hört er auch wieder auf. Da laufen auch schon Albert und Pepe in ihren Clownskostümen in die Manege. Mit ein paar lustigen Streichen ziehen sie das Publikum schnell in ihren Bann und die Panne ist gleich vergessen. Die vier Detektive aber glauben nicht an einen Zufall. Nicht nach all dem, was in letzter Zeit passiert ist. Sie nicken sich verschwörerisch zu und verschwinden unauffällig hinter der Bühne, um zu sehen, was im Computerraum los ist. Als sie die Tür aufstoßen, sehen sie einen Mann, der zusammengesunken auf seinem Stuhl sitzt. Daneben steht Klaus und macht sich an der Tastatur zu schaffen.

»Also Sie stecken hinter allem!«, ruft Amelie erbost.
»Nils, ruf die Polizei!«

»Nein, nein, bitte glaubt mir, ich versuche gerade, die Show zu retten«, fleht Klaus sie an. »Gleich sind die Tiger an der Reihe. Wenn dann dieser Krach wieder losgeht, drehen die Tiger durch. Das kann für den Dompteur lebensgefährlich werden. Irgendjemand muss die Anlage manipuliert und Störsignale einpro-

grammiert haben. Um die zu löschen, muss der Computer neu gestartet werden. Ich kenne aber das blöde Passwort nicht.«

Nils zupft Amelie am Ärmel und flüstert ihr zu: »Ich glaube, er sagt die Wahrheit. Sieh mal, was da auf dem Boden liegt.«

Als Amelie eine rote Plastiknelke am Boden liegen sieht, weiß sie, dass Nils Recht hat. Doch bevor sie etwas sagen kann, fragt Klaus: »Kennt ihr die Reihenfolge der Zirkusnummern?«

»Ja, Felix und ich haben das Programm auswendig gelernt. Aber warum ist das jetzt wichtig?«, will Amelie wissen.

»Wenn ich Recht habe«, erwidert Klaus, »dann ergeben die Anfangsbuchstaben der Zirkusnummern das Passwort. Und die Buchstaben muss man dann in der Reihenfolge der Nummern eintippen. So war das jedenfalls immer, als ich noch Techniker war.« Beim letzten Satz klingt Klaus ziemlich bitter.

»Okay, probieren wir es aus«, sagt Felix. Klaus tippt eilig die Buchstaben ein, die Felix ihm diktiert. »...J, S, P, A, E, T. Das war's.« Er drückt die Enter-Taste. Die Kinder halten den Atem an, als der Bildschirm erst schwarz wird, dann kurz flackert. Dann startet das Computerprogramm neu. »Es hat geklappt«, freut sich Nils.

Klaus klopft Felix auf die Schulter. »Gut gemacht, Junior.« Aus dem Zelt ertönt lauter Beifall und die Ti-

gernummer kann beginnen. Die Vorstellung läuft reibungslos weiter.

»So, jetzt könnt ihr die Polizei rufen«, sagt Klaus. »Und Dieter hier braucht einen Arzt. Der Täter hat vermutlich ein Schlafmittel in seinen Kaffee geschüttet, damit er in Ruhe die Anlage manipulieren kann.«

»Aber dazu müsste er doch das Passwort kennen«, wirft Sophie ein.

»Ganz richtig, aber jeder im Zirkus kennt das Passwort – für alle Fälle.«

»Es könnte also jeder gewesen sein«, hakt Sophie nach.

»Aber nein«, widerspricht ihr Nils. »Da nur einer im Zirkus eine rote Plastiknelke trägt, ist doch ganz klar, dass Pepe nochmal hier im Computerraum gewesen sein muss.«

»Aber warum denn nur?«, fragt Sophie, »Warum sollte er dem Zirkus absichtlich schaden?«

Klaus lächelt grimmig. »Das wird die Polizei schon aus ihm herausbringen. Wartet's ab.«

Am nächsten Tag treffen sich alle in Alberts Wohnwagen. Die *Peperonis* wollen unbedingt wissen, ob Pepe tatsächlich hinter allem steckt. Albert lässt sich nicht lange bitten. »Also, ihr habt ja noch mitbekommen, dass die Polizei Pepe gestern mitgenommen hat. Und nachdem sie ihm gesagt haben, dass ihr die Plastiknelke im Computerraum gefunden habt, hat er ein Geständnis abgelegt. Er hat den armen Dieter tatsächlich

mit einem Schlafmittel betäubt und die Computeranlage manipuliert. Und er steckt auch hinter all den anderen Vorfällen.«

»Ja, aber warum hat er das denn gemacht?«, fragen Amelie und Sophie wie aus einem Munde.

»Er war doch so nett«, wirft nun auch Felix ein.

»Siehst du«, meint Nils, »das sagt gar nichts. Der Direktor war dir so unsympathisch und der hatte mit der ganzen Sache gar nichts zu tun.«

»Es war so«, unterbricht Albert die beiden, »Pepe war schon längere Zeit unglücklich darüber, dass er nur mein Assistent war. Er wollte eine eigene, große Nummer haben. Unser Direktor wollte ihm aber keine geben. Als dann ein anderer Zirkus unseren aufkaufen wollte, aber unser Direktor damit nicht einverstanden war, sah Pepe seine Chance. Er hat mit dem Besitzer des anderen Zirkus gemeinsame Sache gemacht. Pepe sollte unserem Zirkus schaden, damit der Direktor zum Verkauf gezwungen sein sollte. Dafür sollte Pepe in dem anderen Zirkus als Clown ganz groß herauskommen – selbstverständlich mit einer eigenen Nummer und einem Assistenten.«

»Bin ich aber froh, dass dieser Plan nicht funktioniert hat«, meint Amelie. »Wer weiß, was dann aus dir geworden wäre, Onkelchen.«

Albert lächelt. »Dank eurer Hilfe und eurem guten Gedächtnis ist ja noch einmal alles gutgegangen!«

Übungen: Die Routentechnik

Puh, das hat ja gerade noch einmal ein gutes Ende gefunden. Gut, dass sich Amelie und Felix an das Zirkusprogramm erinnern konnten. Wenn es darauf ankommt, sich viele Informationen vollständig und in der richtigen Reihenfolge zu merken, verwendest du wie die beiden am besten die Routentechnik.

Das Wort »Route« bedeutet »Wegstrecke« oder »Reiseweg«. Oft spricht man von einer Reiseroute, wenn man im Urlaub verschiedene Orte besuchen will. Daher passt der Begriff sehr gut zu dieser Technik, bei der die einzelnen Stationen des Weges durch einen Raum festgelegt werden. Dieser Raum kann ein Klassenzimmer sein wie in der Zirkusgeschichte oder aber irgendein anderer Raum, zum Beispiel dein Zimmer. Eine längere Route kann auch durch die ganze Wohnung führen.

Wenn du dir eine eigene Route ausdenkst, dann fängst du am besten wie Amelie und Felix mit der Tür an und suchst dir weitere Merkpunkte in dem Raum aus. Dann gehst du sie der Reihe nach ab und prägst sie dir dabei ein. Diese Merkpunkte oder Routenpunkte müssen immer an derselben Stelle bleiben. Such dir also keine beweglichen Gegenstände als Merkpunkte aus wie ein Buch, das auf einer Kommode liegt, denn es

wird ja wahrscheinlich nicht immer dort liegen bleiben. Aus diesem Grund eignen sich Möbelstücke besonders gut als Markierungen. Am besten denkst du dir zunächst einmal zehn Punkte in deinem Klassenzimmer aus und orientierst dich dabei an der Klassenzimmer-Route von Amelie und Felix.

Tipp: Wenn du bei deinen Hausaufgaben nicht weiterkommst, dann probier doch mal diese Konzentrationsübung aus: Schließ deine Augen und stell dir etwas Schönes vor. Angenommen, du stellst dir einen Hund vor. Betrachte ihn genau. Wie sieht er aus? Welche Farbe hat sein Fell? Wie fühlt es sich an? Stell dir vor, wie er mit einem blauen Fell aussehen würde. In welche Richtung schaut dein Hund, nach rechts oder nach links oder sieht er dich an? Wedelt er gerade mit dem Schwanz oder schläft er? Und nun gib ihm in Gedanken etwas zu fressen. Dann lass den Hund wachsen, bis er so groß ist wie ein Hochhaus. Jetzt lass ihn kleiner werden, sodass er in eine Streichholzschachtel passt. Wende diese Übung ruhig öfter zur Entspannung an. Danach gehst du mit neuer Energie an deine Hausaufgaben.

1.

Zirkus im Klassenzimmer

Wenn du dir etwas mit der Routentechnik einprägen willst, verbindest du jeweils die Information mit einem Routenpunkt zu einem Bild, wie du es jetzt schon oft geübt hast. Hier sind noch einmal die Merkpunkte, die sich Amelie und Felix in ihrem Klassenzimmer gesucht haben. Kannst du dich noch an die Reihenfolge der Zirkusnummern erinnern? Versuche, ob du wie Felix die Vorstellung retten könntest. Lies dazu noch einmal nach, wie sich die beiden die Reihenfolge gemerkt haben (Seite 63). Schreibe dann aus dem Gedächtnis hinter die Routenpunkte die Zirkusnummern, die du dir gemerkt hast.

1. Tür

2. Spiegel

3. Waschbecken

4. Papierkorb

5. Tafel

6. Pflanze

7. Pult

8. Vorhang

9. Fenster

10. Globus

2.

Deine erste eigene Route

Nun versuche es einmal allein und denk dir deine erste eigene Route aus. Am besten wählst du dafür dein Zimmer. Dort startest du auch wieder an der Tür. Dann gehst du entweder linksherum oder rechtsherum durch dein Zimmer. Wichtig ist, dass du nicht kreuz und quer von einem Punkt zum nächsten läufst, sondern immer in eine Richtung gehst. Dann kannst du dir die Route besser merken. Suche dir zehn einprägsame Punkte, wie zum Beispiel den Schrank, das Bett, die Lampe oder den Stuhl.

Meine erste eigene Route

1.

2.

3.

4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	

Tip: Wenn du einige Übungen mit der Routentechnik gemacht hast, wirst du feststellen, dass es schwierig ist, dieselbe Route für verschiedene Informationen zu benutzen. Wenn du dir mit deiner Kinderzimmerroute zuerst die Spieler der Nationalelf und ein paar Minuten später die Einkaufsliste deiner Mutter merkst, besteht die Gefahr, dass du etwas durcheinanderbringst. Denke dir deshalb noch einige andere Routen aus, vielleicht durch euer Wohnzimmer oder das Zimmer deines besten Freundes.

3. Dein Routentest

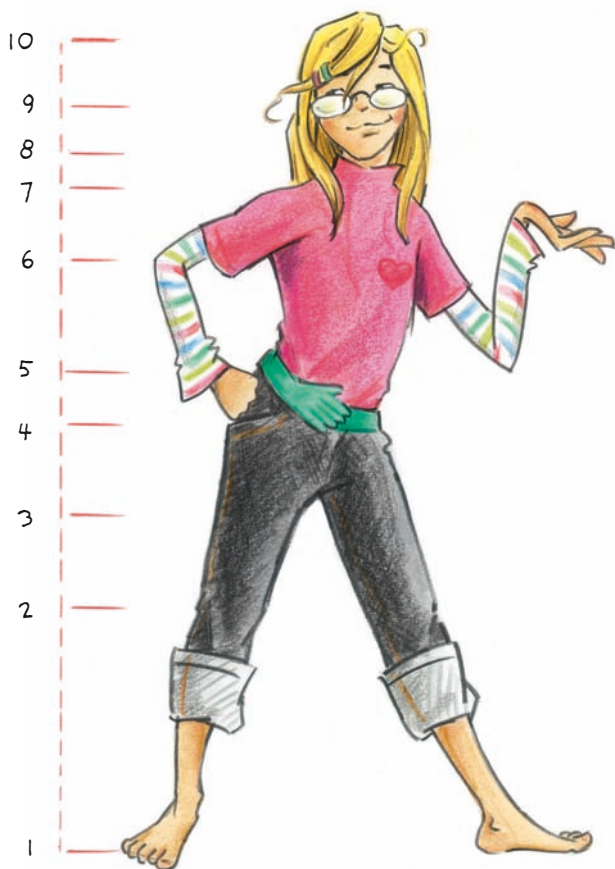
Jetzt machen wir einen Test und schauen, ob du deine Route schon beherrschst. Suche dir zehn Gegenstände, die nicht zu groß sind, zum Beispiel einen Stift, einen Würfel, ein kleines Stofftier, einen Löffel, ein Spielzeugauto, einen Schlüssel oder einen Knopf. Lege die Gegenstände nebeneinander auf einen Tisch und decke alles mit einem großen Tuch ab. Taste nun unter dem Tuch, ohne darunterzuschauen, die Gegenstände von links nach rechts ab. Dadurch, dass du die Gegenstände ertasten musst, schulst du deine Konzentration und stellst dir die Gegenstände noch genauer vor. Verknüpfe den ersten Gegenstand, den du ertastet hast, mit deinem ersten Routenpunkt zu einem Bild. Präge dir so alle zehn Gegenstände mit deiner eigenen Route ein. Zähle laut oder schreibe sie auf. Nimm dann das Tuch weg und überprüfe, ob du dir alles in der richtigen Reihenfolge gemerkt hast.

4. Die Körperroute

Es gibt noch eine andere, sehr einfache Route, die du immer bei dir hast, nämlich die Körperroute. Am besten stehst du jetzt einfach mal auf. Dann können wir die Körperroute besser durchgehen.

- Wir beginnen mit den **Füßen** (1). Die Füße sind also der erste Routenpunkt. Am besten fasst du sie mal an und zwickst dir in deinen großen Zeh.
- Dann kommt der zweite Punkt, die **Knie** (2). Klopfe mal vorsichtig darauf.
- Deine **Oberschenkel** (3) sind der dritte Routenpunkt.
- Nummer vier ist deine **Hosentasche** (4). Steck jetzt einmal beide Hände in die Hosentaschen. Wenn du gerade keine Hosentaschen hast, dann stell es dir einfach vor, darin hast du ja jetzt schon viel Übung.
- Dann folgt dein **Bauch** (5). Stell dir vor, du trägst einen Gürtel um den Bauch, auf den viele Hände gemalt sind. Die Hand mit den fünf Fingern erinnert dich daran, dass der Bauch der fünfte Routenpunkt ist.
- Nummer sechs ist die **Brust** (6). Vielleicht fühlst du deinen Herzschlag, wenn du deine Hand auf die Brust legst.
- Die **Schultern** (7) sind der nächste Punkt. Klopfe dir mal auf deine Schulter.
- Dann kommen der **Hals** (8), das **Gesicht** (9) und zuletzt die **Haare** (10).

Lies dir jetzt noch einmal alle Routenpunkte durch. Vielleicht hilft dir die Zeichnung beim Einprägen der Routenpunkte. Schreibe dann die zehn Punkte aus dem Gedächtnis heraus auf, ohne dabei ins Buch zu spicken!



5. wo schläft das Hausaufgabenheft?

Jetzt wollen wir gleich einmal ausprobieren, wie man sich mit dieser Körperroute etwas merken kann. Wir testen die Körperroute mit einer Liste wichtiger Gegenstände, die du in der Schule brauchst, aber viel-

leicht auch schon einmal zu Hause vergessen hast. Versuche, dir die folgenden zehn Begriffe mithilfe der Körperroute zu merken.

Hausaufgabenheft	⇒	Füße
Füller	⇒	Knie
Radiergummi	⇒	Oberschenkel
Lineal	⇒	Hosentasche
Bleistift	⇒	Bauch
Anspitzer	⇒	Brust
Saft	⇒	Schulter
Pausenbrot	⇒	Hals
Malkasten	⇒	Gesicht
Taschentücher	⇒	Haare

Genauso wie bei der Raumroute verbinden wir das erste Wort, also Hausaufgabenheft, mit dem ersten Routenpunkt der Körperroute. Hier könntest du dir vorstellen, wie du die Hausaufgaben auf deine Füße schreibst und nicht mehr in dein Hausaufgabenheft. Denk dir ganz verrückte Bilder aus.

Beim zweiten Routenpunkt musst du den Füller und deine Knie in einem Bild verbinden. Fällt dir etwas ein? Vielleicht umklammert der Füller deine Knie?



So, jetzt bist du an der Reihe. Denk dir für den Rest der Liste eigene Bilder aus. Am Ende dieses Kapitels findest du meine Bilder dazu. Wenn du damit fertig bist, geh deine Route in Gedanken noch einmal ab. Auf der nächsten Seite kannst du deine Liste aufschreiben.

Tipp: Streck dich und reck dich zwischendurch wie eine Katze. Vor allem wenn du länger am Schreibtisch sitzt. Das entspannt deinen Körper und gibt deinem Kopf neue Kraft.

Was musst du alles in die Schule mitnehmen?

1.	Hausaufgabenheft
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	

6.

Ich packe meinen Koffer

Deinen Schulranzen kannst Du nun mithilfe der Körperroute ganz locker einpacken. Aber mit Gedächtnistricks kannst du natürlich nicht nur in der Schule punkten, sondern auch zu Hause, wenn du mit Freunden oder deinen Eltern spielst. Sicher kennst du das Spiel

»Ich packe meinen Koffer«. Suche dir ein paar Mitspieler und probiere einmal die Routentechnik bei dem Spiel aus.

Ein Mitspieler beginnt und sagt: »Ich packe meinen Koffer und nehme eine Quietscheente mit.« Jetzt ist der nächste Mitspieler an der Reihe. Er muss wiederholen, was der erste Mitspieler gesagt hat, und einen neuen Gegenstand hinzufügen. Er sagt also: »Ich packe meinen Koffer und nehme eine Quietscheente und einen Ball mit.« Der nächste Spieler muss diese beiden Wörter wiederholen und wiederum ein neues Wort hinzufügen. Also: »Ich packe meinen Koffer und nehme eine Quietscheente, einen Ball und einen lila-gelb gestreiften Sonnenschirm mit.«

Und du kannst dir jetzt mithilfe der Routentechnik alle Begriffe leicht merken, egal wie verrückt oder ausgefallen sie sind. Denn inzwischen kannst du dir bestimmt einen Ball in bunten eindrucksvollen Farben vorstellen, und es wird dir auch nicht mehr schwerfallen, mal schnell einen lila-gelb gestreiften Sonnenschirm in Gedanken zu sehen, oder?

Viel Spaß beim Spielen!

Lösungsvorschläge zu Kapitel 3

Nr. 5: Wo schläft das Hausaufgabenheft?

- Das **Hausaufgabenheft** schläft auf den Füßen.
- Der **Füller** umklammert dein Knie.
- Der **Radiergummi** klebt wie Kaugummi an deinem Oberschenkel.
- Das **Lineal** will einfach nicht in deiner Hosentasche bleiben, sondern immer heraushüpfen.
- Ganz viele **Bleistifte** pieksen dir in den Bauch.
- Ein riesengroßer **Anspitzer** tanzt auf deiner Brust.
- Dein **Saft** sitzt auf deiner Schulter und will dir andauernd etwas erzählen.
- Du trägst eine Kette mit lauter **Pausenbroten** um den Hals.
- Mit dem **Malkasten** hat jemand dein Gesicht ganz bunt angemalt.
- Und die **Taschentücher** spielen in deinen Haaren Verstecken. Das kitzelt ganz schön.

Die Zahlen- methode

Tatort Fußballplatz

»Na super, wir beeilen uns, weil Nils uns in den Park bestellt hat, und jetzt sind er und Tim nicht da«, sagt Sophie ärgerlich und lässt ihr Rad auf die Wiese fallen.

»Die werden schon gleich kommen«, beschwichtigt sie Felix. »Wenn Nils sagt, es ist dringend, dann ist das auch so.«

Amelie nimmt eine blaue Decke aus dem Korb und breitet sie auf der Wiese aus. Dann setzt sie sich und beobachtet die Leute, die sich im Stadtpark tummeln. »Schaut mal da«, bemerkt Amelie, während es sich nun auch Felix und Sophie auf der Decke bequem machen. »Da vorn jongliert sogar einer.«

»Das soll eine gute Konzentrationsübung sein. Könntest du ruhig auch mal lernen, Brüderchen«, neckt Sophie ihren Bruder und klopf ihm lächelnd auf die Schulter. Doch bevor Felix etwas darauf erwidern

kann, kommt Nils zusammen mit seinem Freund Tim angeradelt.

»Da seid ihr ja endlich!«, ruft Sophie.

»Wo seid ihr denn gewesen? Eure Räder sind ja total dreckig«, stellt Amelie fest. »Was ist denn das für ein rotes Zeug?«, fragt sie und zeigt auf ihre Fahrräder, die überall mit rötlich-braunem Matsch bespritzt sind.

»Ach, das ist von unserem Fußballtraining«, erklärt Nils. »Gestern gab es doch ein Gewitter und wenn es so stark regnet, ist der Weg zum Sportplatz immer die reinste Schlammgrube. Aber wir wollten euch etwas ganz anderes erzählen. Ihr kennt doch Tim?« Die anderen nicken zur Bestätigung und Nils fährt fort: »Tim ist seit drei Wochen Kassenwart der Fußballmannschaft. Und seitdem hat schon zwei Mal Geld in der Mannschaftskasse gefehlt. Beim ersten Mal hat Tim noch gedacht, er hätte nicht richtig gezählt, aber gestern war dann richtig viel Geld weg.«

»Es kann nur während des Trainings weggekommen sein«, erklärt Tim. »Ich habe vorher noch die Monatsbeiträge eingesammelt und alles durchgezählt. Ich habe mich noch gar nicht getraut, dem Trainer etwas zu sagen«, setzt er zerknirscht hinzu. »Aber am Freitag nach dem Training werde ich ihm wohl alles erzählen müssen. Dann muss ich ihm nämlich das Geld für unsere Mannschaftstour aus der Kasse geben.«

»Steht denn die Kasse einfach so bei euch in der Umkleidekabine herum?«, fragt Amelie erstaunt.

»Nein, natürlich nicht!«, stellt Tim klar. »Ich schließe die Kassette auch immer ein. Der Spind hat ein Zahlenschloss, weil ich ja nicht mit einem Schlüssel in der Hosentasche auf dem Platz herumlaufen kann.«

»Dann kann es doch nur jemand gewesen sein, der die Kombination für das Schloss kennt«, folgert Sophie. »Wer außer dir kennt denn die Zahlen?«

»Nur ich und der Trainer«, sagt Tim. »Naja, und Michel.«

»Wer ist Michel?«, fragt Felix.

»Unser ehemaliger Kassenwart«, erklärt Nils. »Der war auch ein wenig beleidigt, als wir Tim zum neuen Kassenwart gewählt haben.«

»Ich glaube, ich kenne ihn«, meint Sophie. »Das ist der Blonde aus meiner Parallelklasse, richtig? Das klingt aber sehr verdächtig.«

»Michel kann es aber nicht gewesen sein, der war gestern nämlich gar nicht beim Training. Er hat Bescheid gesagt, dass er krank ist«, sagt Tim.

»Dann kommt ja nur euer Trainer in Frage«, erklärt Amelie.

»Nein, der würde so etwas doch nie machen!«, ruft Nils empört.

»Und wie soll dann jemand an die Kombination gekommen sein?«, hakt Amelie nach. »Tim wird das Geld wohl kaum selbst genommen haben, oder?«

Tim wird knallrot im Gesicht. »Nein, ich habe das Geld nicht genommen. Aber ich weiß vielleicht, wie je-

mand anderer den Spind öffnen konnte. Ich konnte mir die Zahlenkombination einfach nicht merken. Deshalb habe ich sie mir aufgeschrieben und den Zettel in meine Jackentasche gesteckt.«

»Was?«, rufen die vier *Peperonis* wie aus einem Mund.

»Das kann doch nicht wahr sein«, stöhnt Nils. »Davon hast du ja gar nichts gesagt!«

»Ich hab mich nicht getraut«, jammert Tim. »Ich bekomme Zahlen einfach nicht in meinen Kopf hinein, da kann ich machen, was ich will. Aber wenn das der Trainer herausbekommt, dann bin ich meinen Job als Kassenwart gleich wieder los.«

»Also das ist jetzt wirklich dein geringstes Problem, da habe ich nämlich einen guten Tipp für dich«, sagt Amelie. »Viel wichtiger ist aber, dass wir herausfinden, wer das Geld wirklich genommen hat.«

»Aber das kann jeder aus der Mannschaft gewesen sein«, gibt Felix zu bedenken. »Zumindest jeder, der von deinem Spickzettel weiß, du Meister-Kassenwart«, setzt er an Tim gewandt hinzu.

»Nun lass ihn doch«, beschwichtigt Nils. »Vorwürfe helfen Tim jetzt nicht weiter.«

»Genau«, pflichtet Sophie ihm bei. »Jetzt denkt doch mal nach. Könnt ihr euch erinnern, ob einer aus der Mannschaft während des Trainings in die Umkleekabine gegangen ist?«, fragt sie dann.

Nils überlegt. »Ich glaube nicht. Der Trainer me-

ckert immer herum, wenn wir mitten im Training vom Platz laufen. Aber jetzt fällt mir etwas ein – Lukas kam ziemlich spät aus der Umkleidekabine, als wir schon beim Aufwärmen waren.«

»Stimmt«, bestätigt Tim. »Und als ich den Spind aufgeschlossen habe, um die Kassette hineinzulegen, kam er gerade von der Toilette. Vielleicht hat er gesehen, dass ich den Zettel mit der Kombination in der Hand hatte.«

»Lukas, doch nicht etwa Lukas Berger?«, fragt Sophie ungläubig.

»Doch genau der«, sagt Tim.

»Das kann ich mir nicht vorstellen. Der geht in meine Klasse und ist wirklich sehr nett. Heute Morgen hatte er allerdings funkelneue Turnschuhe an und hat damit vor der ganzen Klasse angegeben. Er hätte endlich Geld aufgetrieben, um sich die Schuhe leisten zu können.«

»So ein Mistkerl, das hätte ich nie von ihm gedacht«, kann sich Tim nicht verkneifen. »Die hat er sich bestimmt gestern nach dem Training gekauft. Und ich bin der Sündenbock.«

»Jetzt mal langsam«, beruhigt ihn Sophie. »Ein Verdacht ist schließlich noch kein Beweis. Wie wäre es, wenn wir uns am Freitag während des Trainings auf die Lauer legen. Vielleicht greift der Dieb ja noch einmal zu und wir erwischen ihn auf frischer Tat?«

»Aber vorher änderst du die Zahlenkombination«,

sagt Amelie bestimmt. »Und ich erkläre dir jetzt, wie du sie dir in Zukunft ohne Zettel merken kannst. Komm, setz dich zu mir.«

»Und warum mussten wir uns nun unbedingt hier im Park treffen?«, fragt Sophie etwas genervt.

»Na, weil man hier doch so gut Fußball spielen kann«, gibt Nils zurück und grinst Felix an. Felix schnappt sich den Ball und fängt an, mit Nils zu kicken.

Währenddessen setzt sich Tim zu Amelie und sie beginnt zu erklären. »Also, Tim, es ist viel einfacher, sich Zahlen zu merken, wenn man die Zahlen zuerst in Bilder umwandelt.«

»Aber wie geht denn das? Eine Zahl ist doch eine Zahl und kein Bild.«

»Ja, da brauchst du erst einmal ein wenig Fantasie, aber dann ist es gar nicht so schwer. Du nimmst entweder die Form der Zahl oder irgendetwas, das du mit ihr verbindest.«

Sophie, die sich zu langweilen beginnt, steht auf und spielt mit Felix und Nils Fußball.

Amelie fährt unbeirrt fort. »Also, die Null zum Beispiel ist rund wie ein Ei.« Dabei zeichnet Amelie mit ihrem Zeigefinger eine Null in die Luft. »Für die Eins kannst du dir einen Baum vorstellen, ein Baum hat ja einen Stamm. Die Zwei ist ein Schwan, weil sie so ähnlich wie ein Schwan von der Seite aussieht. Die Drei kannst du dir leicht als ein Dreirad vorstellen, weil es

drei Räder hat. Die Vier ist ein Schaf, weil ein Schaf vier Beine hat. Für die Fünf merkst du dir die Hand, da sie fünf Finger hat. Die Sechs ist ein Würfel wegen der sechs Seiten. Bei der Sieben denkst du an die sieben Zwerge. Die Acht ist eine Achterbahn und die Neun ist ein Luftballon mit einer Schnur.«

»Mmh, das ist ja schon mal nicht schlecht. Ich stelle mir also für jede Zahl meines Codes ein Bild vor. Aber die richtige Reihenfolge muss ich mir ja auch noch merken.« Tim schaut Amelie zweifelnd an.

»Ja, aber das ist eigentlich gar nicht schwer. Du denkst dir mit diesen Bildern einfach eine kleine lustige Geschichte aus. Wir üben das gleich mit einer neuen Zahlenkombination. Dann kannst du den Code für das Schloss ändern.«

Tim überlegt kurz. »Nehmen wir 4–1–9–2.«

»Sehr gut. Welche Bilder haben wir also?«, fragt sie Tim.

»Mmh, die Vier war das Schaf, die Eins ist der Baum, ein Luftballon für die Neun und die Zwei, ah genau, der Schwan.«

»Genau«, bestätigt Amelie. »So, und jetzt denk dir zu diesen Bildern eine kleine Geschichte aus«, fordert sie Tim auf.

»Mir fällt sogar eine ganz lustige ein. Pass auf: Das Schaf fällt vom Baum und plumpst auf einen knallroten Luftballon, der laut zerplatzt und den schlafenden Schwan aufweckt. Dieser faucht daraufhin wild los.«



Amelie lacht. »Die Geschichte ist echt gut, die merkst du dir bestimmt.«

»Ja, das denke ich auch«, stimmt Tim zu. »Das ist ja echt toll. Ich glaube, jetzt brauche ich wirklich keinen Zettel mehr«, meint er begeistert.

»Na, hoffentlich«, erwidert Amelie augenzwinkernd.

»Ich kann mir ja zur Sicherheit die Bild-Wörter aufschreiben. Dass sich dahinter Zahlen verbergen, weiß ja niemand«, sagt Tim und springt auf.

»Wo willst du denn hin?«, fragt Amelie überrascht.

»Na, ich muss doch sofort die Zahlenkombination ändern, damit der Dieb nicht noch einmal zuschlagen kann«, ruft Tim und fährt auch gleich los.

Am Freitag fahren Amelie, Felix und Sophie kurz vor Trainingsbeginn zum Sportplatz. In ihrem sicheren Versteck im Gebüsch warten sie auf das Eintreffen der Mannschaft. »Mist, Nils und Tim kommen jetzt erst. Sie wollten doch früher da sein, um in der Umkleide alles beobachten zu können«, sagt Felix.

»Keine Sorge«, beschwichtigt Amelie. »Wenn Lukas der Dieb ist, dann werden wir das schon irgendwie beweisen.«

»Ja, wenn er es ist«, stellt Sophie klar. »Vielleicht irren wir uns ja auch gründlich.«

»Achtung«, mahnt Amelie. »Alle Spieler sind jetzt in der Umkleide. Wenn sie auf dem Platz sind, schleichen wir uns unauffällig hinein.«

»Das ist übrigens Lukas«, sagt Sophie und deutet auf einen drahtigen Jungen mit braunen Haaren, der gerade aus der Umkleide kommt und in Richtung Spielfeld läuft.

»Ah, das ist also Lukas«, stellt Felix interessiert fest. »Der sieht schon so aus, als ob er stehlen würde.«

»Wie sieht denn bitte jemand aus, der stiehlt?«, fragt Amelie spöttisch.

»Na genau so. Mit einem ganz bestimmten Ausdruck im Gesicht, wie bei Lukas eben.«

»Du spinnst ja, kleiner Bruder«, sagt Sophie. »Und du möchtest ein richtiger Detektiv sein. Detektive lassen sich nur von Tatsachen überzeugen.«

»Du klingst fast schon so wie Nils«, sagt Amelie und kichert leise.

Als alle Spieler auf dem Platz sind, schleichen sich die drei in die Umkleide, verstecken sich im Durchgang zu den Duschen und warten ab. Von draußen hören sie die Rufe des Trainers und die Stimmen der Spieler. Doch erst einmal geschieht nichts. »Mann, das Training muss doch bald zu Ende sein«, regt sich Sophie auf. »Und es ist noch nichts passiert.«

»Wahrscheinlich ist es völlig sinnlos, hier zu warten. Lukas hat ja jetzt seine Turnschuhe, er will vielleicht gar nicht noch mehr Geld stehlen«, meint Amelie. Sophie wirft ihr einen wütenden Blick zu.

»Wenn es Lukas überhaupt war«, verteidigt sie ihn erneut. »Bislang haben wir ihn nur in Verdacht. Des-

halb sitzen wir ja hier herum, um den wahren Täter zu überführen. Schon vergessen?«

Sophie verstummt sofort, als plötzlich die Tür zur Umkleidekabine quietscht. Leise Schritte sind zu hören, dann ein Klappern und Klicken.

Schnell springen die drei aus ihrem Versteck hervor. Am Spind steht ein schlanker, braunhaariger Junge und dreht sich erschrocken um, als er die drei hinter sich hört. Es ist Lukas.

»Lukas?«, ruft Sophie entsetzt.

»Was machst du denn da?«, fragt Amelie energisch.

»Ich-ich ... gar nichts«, stottert Lukas.

»Das hätte ich nie von dir gedacht«, sagt Sophie mit Enttäuschung in ihrer Stimme. »Du bist also doch der Dieb.«

»Wovon redest du?«, fragt Lukas ehrlich erstaunt. »Wurde denn etwas gestohlen?«

»Nun tu doch nicht so scheinheilig«, fährt ihn Felix an. »Du hast gesehen, wie Tim die Zahlenkombination auf einen Zettel geschrieben hat, und dann hast du das Geld aus der Kassette genommen.«

»Ich habe nichts gestohlen, ehrlich«, beteuert Lukas.

»Was machst du dann am Spind, in dem die Vereinskasse ist, und woher hast du das Geld für deine tollen neuen Sportschuhe?«, fragt Sophie nun ganz empört.

»Also erstens«, beginnt Lukas, »war ich nicht am Spind, in dem die Kasse ist, sondern an meinem eigenen Spind. Und der ist nun einmal direkt daneben.

Und zweitens habe ich das Geld für meine Sportschuhe von meiner Oma bekommen.«

»Und warum hast du neulich so damit angegeben, dass du Geld aufgetrieben hättest«, will Sophie wissen.

Lukas grinst verlegen. »Na, das hört sich ja wohl besser an, als wenn ich sagen würde, dass ich das Geld von meiner Oma bekommen habe, oder?«

Die drei Detektive nicken. »Aber wenn du es wirklich nicht warst, wer war es dann?«, fragt Sophie.

»Ich weiß es nicht«, meint Lukas. »Aber ich war heute ziemlich früh dran, und als ich in die Umkleide kam, stand Michel vor dem Kassen-Spind.«

»Was!«, rufen die drei wie aus einem Mund. »Und das sagst du erst jetzt?«

»Ich habe mir nichts dabei gedacht«, erklärt Lukas. »Und Michel hat sofort gesagt, dass er nur kontrollieren wolle, ob der Spind verschlossen sei. Er war doch auch mal Kassenwart.«

Bevor sie ihr weiteres Vorgehen besprechen können, kommt der Rest der Mannschaft und Herr Bogner, der Trainer, in die Umkleide.

»Nanu, haben wir Besuch?«, fragt er und sieht Amelie, Felix und Sophie überrascht an. »Was macht ihr denn hier?«, möchte er dann von ihnen wissen. Die drei erzählen von den Diebstählen, von ihrem falschen Verdacht und schließlich davon, wie Lukas Michel am Spind überrascht hat und dass sie ihn für den wahren Dieb halten.

»Nun, Michel«, sagt Herr Bogner und wendet sich ihm zu, »was sagst du zu dieser Anschuldigung?«

»Trainer, das ist doch völliger Unsinn«, streitet Michel alles ab. »Es ist so, wie ich es Lukas gesagt habe. Als ich heute in die Umkleide kam, dachte ich, Tims Spind mit der Kasse würde offen stehen. Also bin ich hingegangen, um ihn wieder zu schließen. Dabei habe ich festgestellt, dass Tim es doch geschafft hat, den Spind korrekt abzuschließen. Und beim letzten Training, als Geld verschwunden ist, war ich krank. Wahrscheinlich kann Tim einfach nicht zählen. Damit ist die Sache ja wohl geklärt. Und an Ihrer Stelle, Trainer, würde ich einen neuen Kassenwart wählen lassen.« Dann greift Michel nach seiner Tasche und verlässt die Umkleide.

»Na dann, Tim. Mit dir muss ich nun wohl ein ernstes Wort reden«, meint der Trainer und nimmt den Jungen zur Seite. »Warum muss ich erst jetzt von den Diebstählen erfahren?«, hören die *Peperonis* ihn noch fragen, bevor sie bedrückt aus der Umkleidekabine schleichen. Vor dem Sportheim sehen sie, wie Michel gerade sein Fahrrad aufschließt.

»Diese Aktion ist ja wohl gründlich schiefgelaufen«, sagt Felix und spricht damit allen aus der Seele. »Aber es muss Michel gewesen sein. Lukas glaube ich inzwischen.«

»Na wenigstens etwas«, wirft Sophie ein.

Amelie wird plötzlich ganz nervös und ruft: »Schnell,

schaut euch Michels Fahrrad an. Fällt euch nichts auf?«

Nils betrachtet das Rad aufmerksam und auch er wird ganz aufgeregt. »Amelie, ich weiß, was du meinst! Das ist der Beweis, dass Michel gelogen hat!«, ruft Nils. »Felix, hol den Trainer, schnell!«

Die Detektive stellen sich im Kreis um Michel auf und sehen ihn herausfordernd an.

»Was wollt ihr?«, fragt Michel sie barsch.

»Du bist der Dieb, gib's zu!«, verlangt Nils. »Wir können beweisen, dass du gelogen hast.«

Michel lacht. »Für wen haltet ihr euch denn, ihr Witzfiguren. Ihr könnt mir gar nichts beweisen«, sagt er hämisch grinsend. Er verkneift sich eine weitere boshafte Bemerkung, als er sieht, dass der Trainer kommt. Ihm folgen die anderen Jungen, die um keinen Preis die Aufklärung des Diebstahls verpassen wollen.

»Wir können beweisen, dass Michel gelogen hat«, ruft Amelie und zeigt auf sein Rad.

»Und was soll da sein?«, fragt der Trainer. »Es ist genauso schlammverschmiert wie alle anderen.«

»Genau! Schlammverschmiert wie alle anderen«, wiederholt Amelie. »Obwohl er doch angeblich an dem Tag, wo es so stark geregnet hat, krank im Bett lag und gar nicht auf dem Sportplatz war.«

»Damit ist ja wohl bewiesen, dass Michel gelogen hat und hier war«, sagt Nils.

»Und warum sollte er das tun, wenn er nicht hinter

den Diebstählen stecken würde«, ergänzt Sophie triumphierend.

Herr Bogner sieht Michel ernst an und sagt: »Michel, wenn du wirklich das Geld genommen hast, dann ist jetzt der richtige Zeitpunkt, alles zuzugeben.«

Michel sackt in sich zusammen und sieht nun gar nicht mehr so selbstbewusst aus wie noch vor fünf Minuten. »Es tut mir wirklich leid«, sagt er schließlich und schaut seine Mitspieler an. »Aber ich war so sauer auf euch, weil ihr mich nicht wieder zum Kassenwart gewählt habt. Ich wollte, dass Tim als unzuverlässig dasteht, damit er seinen Posten wieder abgeben muss. Das war nicht richtig.«

»Zumindest siehst du ein, dass du einen Fehler gemacht hast, und du hast dich entschuldigt«, meint Herr Bogner. »Tim, nimmst du die Entschuldigung an?«

Tim nickt stumm.

»Gut«, fährt Herr Bogner dann fort. »Seid ihr damit einverstanden, dass Michel in der Mannschaft bleiben darf?«, fragt er dann. Alle nicken.

»Aber nur, wenn er das Geld zurückgibt«, wirft Tim ein. »Die Kasse muss ja stimmen«, setzt er schmunzelnd hinzu. Und auch die anderen grinsen erleichtert.

Übungen:

Die Zahlenmethode

Wie du gesehen hast, kennt Amelie auch einen Trick, wie man sich Zahlen besser merken kann. Ebenso wie Buchstaben kann man sich auch Zahlen leichter einprägen, wenn man sie in Bilder umwandelt.

In deinem Alltag wimmelt es nur so von Zahlen, von deiner Telefonnummer über die Uhrzeit deiner Lieblingsserie bis hin zum Geburtstag deines besten Freundes. Wenn du dir längere Zahlenfolgen merken willst, hilft dir dabei die Geschichten- oder Routentechnik.

1.

Vom Ei bis zum Luftballon

Wie bei den Buchstaben denken wir uns zuerst für jede Zahl von 0 bis 9 ein Bild aus. Manchmal fällt dir ein gutes Bild ein, wenn du dir die Form der Zahl anschaust. Zum Beispiel sieht die 9 wie ein Luftballon aus. Andere Zahlen verbindest du sofort mit bestimmten Personen oder Gegenständen.



den. So denkst du bei der 7 vielleicht sofort an die sieben Zwerge und bei der 3 an ein Dreirad. Hier siehst du meine Bilder für die Zahlen von 0 bis 9, damit wir wieder zusammen üben können. Du kannst dir später auch eigene Bilder ausdenken.

0	Ei	5	Hand
1	Baum	6	Würfel
2	Schwan	7	die sieben Zwerge
3	Dreirad	8	Achterbahn
4	Schaf	9	Luftballon

2.

Kolumbus sitzt auf einem Baum

Nachdem wir uns jetzt für jede Zahl ein Bild ausgedacht haben, versuchen wir nun, uns eine Jahreszahl zu merken. Wenn du Geschichtsdaten lernen musst, wirst du diese Technik bestimmt gern nutzen. Möchtest du dir zum Beispiel merken, dass Kolumbus **1492** Amerika entdeckt hat, verbindest du die Zahlenbilder mit dem geschichtlichen Ereignis, etwa so: Kolumbus sitzt auf einem Baum (**1**). Er beobachtet das Schaf (**4**), das einen Luftballon (**9**) an den Schwan (**2**) bindet, weil dieser nach Amerika fliegen möchte.



Jetzt bist du an der Reihe. Die Fußballweltmeisterschaft fand **2006** in Deutschland statt. Wie kannst du dir nun zum Beispiel diese Jahreszahl und dieses Ereignis mithilfe der Zahlenbilder merken?

.....

.....

.....

.....

.....

Wenn du eine Anregung dazu brauchst, sieh am Ende dieses Kapitels nach.

In welchem Jahr bist du geboren worden? Das weißt du bestimmt und brauchst keine Gedächtnistechnik dafür. Zur Übung kannst du dir dein Geburtsjahr aber einmal in Zahlenbildern vorstellen.

Dein Geburtsjahr:

.....

Deine Geschichte dazu:

.....

.....

.....

.....

.....

3. **Die sieben Zwerge besuchen das Schaf**

Bei längeren Zahlenreihen, wie zum Beispiel einer Telefonnummer, kannst du diese Technik besonders gut einsetzen. Die Zahlen sind für dich jetzt nichts weiter als Bilder, die du in einer Geschichte oder mithilfe einer Route miteinander verbindest, damit du keine vergisst.

Versuche nun, dir folgende Telefonnummer zu merken.
Wende dabei die Geschichtentechnik an.

7 3 4 8 5 9 1

Schreibe hier deine Geschichte auf:

.....

.....

.....

.....

.....

Mir ist diese Geschichte dazu eingefallen: *Die sieben Zwerge besuchen mit dem Dreirad das Schaf, weil sie zusammen Achterbahn fahren wollen. Einer winkt heftig mit der Hand und verliert so seinen Luftballon, der in einem Baum landet.*

Wiederhole deine Geschichte noch einmal. Dann deckst du die Telefonnummer zu und schreibst sie aus dem Gedächtnis auf.

.....

4.

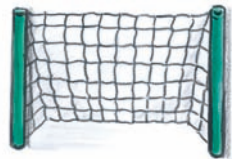
Vom Geburtstagskuchen zur Schnecke

Am Beispiel der Telefonnummer hast du gesehen, wie man eine längere Zahlenfolge mit Bildern für die Zahlen von 0 bis 9 verbinden kann. Das heißt, du musst dir nur diese zehn Bilder merken und bekommst damit jede Zahlenreihe in den Griff. Aber du bist inzwischen ein solcher Gedächtnisprofi, dass ich dir auch die Tricks für Fortgeschrittene verraten kann.

Damit du dir größere Zahlen als 9 nicht mit zwei Bildern merken musst, kannst du dir für die Zahlen von 10 bis 20 auch eigene Bilder ausdenken. Diese helfen dir zum Beispiel beim Einprägen von Uhrzeiten. Hier siehst du meine Bilder für die großen Zahlen:



10 Geburtstagskuchen



11 Fußballtor



12 Uhr



13 Schlange



14 Osterhase



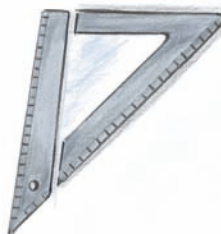
15 Apfel



16 Angel



17 Dreieck



18 Schneemann



19 Lupe

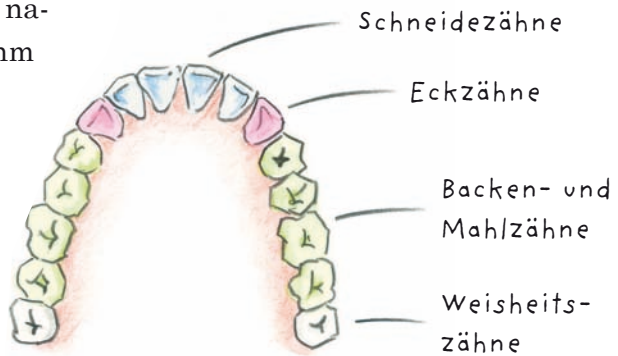


20 Schnecke

5. Unsere Zähne

Bei den Zähnen kennst du dich ja schon gut aus. Den Aufbau des Zahns hast du dir ja schon mithilfe der Geschichtentechnik gemerkt. Aber weißt du auch, wie viele Zähne ein erwachsener Mensch hat? Und wie viele von jeder Sorte?

Vorausgesetzt natürlich, dass ihm noch keiner ausgefallen ist. Schau dir einmal die Zeichnung an.



Ein Erwachsener hat 8 Schneidezähne, 4 Eckzähne und 16 Backen- und Mahl-



zähne. Er kann zusätzlich noch 4 Weisheitszähne bekommen. Das ist eindeutig ein Fall für unsere Zahlenmethode. Die acht Schneidezähne merke ich mir so:

Auf der Achterbahn laufen Zähne Schlittschuh und schneiden dabei tiefe Rillen in die Bahn. Jetzt bist du an der Reihe:

Was fällt dir zu den 4 Eckzähnen ein?

Und wie merkst du dir 16 Backen- und Mahlzähne?

Welches Bild hast du für die 4 Weisheitszähne?

Wenn dir nichts dazu eingefallen ist, schau in den Lösungsvorschlägen nach. Aber eigentlich war das doch eine leichte Aufgabe, oder?

Tipp: Damit du ein richtiger Gedächtniskünstler wirst, musst du aber nicht nur deinen Kopf trainieren, sondern auch dafür sorgen, dass es deinem Körper gut geht. Denn nur wenn dein Körper sich wohlfühlt, kann auch dein Kopf gute Leistungen bringen. Daher ist es wichtig, viel Wasser oder verdünnte Fruchtsäfte zu trinken. Auch wenn du viel Obst und Gemüse isst, tut das deinem Körper gut. Besonders freut er sich über Sport. Seilspringen zum Beispiel ist sehr effektiv und gut für deine Kondition.

6. Trainingslager

Wenn es dir Spaß macht, dir Zahlenreihen zu merken, dann habe ich hier die richtige Übung für dich. Du findest auf der nächsten Seite sieben Reihen mit jeweils zehn Zahlen. Versuche, dir jeden Tag so viele Zahlen

aus einer Reihe wie möglich zu merken. Du kannst entweder die Geschichten- oder die Routentechnik wählen, je nachdem, was für dich leichter ist.

Nachdem du dir die Zahlen eingeprägt hast, schreibe sie aus dem Gedächtnis auf. Danach überprüfst du, wie viele Zahlen du dir richtig gemerkt hast, und schreibst dann dein Ergebnis hinter die Zeile. Du brauchst für diese Übung nur wenige Minuten täglich und kannst damit hervorragend deine Konzentrationsfähigkeit trainieren. Nach sieben Tagen wirst du sehen, welche Fortschritte du gemacht hast. Denn Übung macht den Meister!

1. Tag: 2 5 8 1 9 4 3 0 7 5

2. Tag: 4 9 5 3 2 7 6 1 4 8

3. Tag: 1 7 2 4 8 0 1 5 3 7

4. Tag: 8 4 7 1 4 0 9 2 6 3

5. Tag: 5 1 3 9 7 2 4 8 7 6

6. Tag: 3 0 4 8 1 6 0 3 2 4

7. Tag: 9 2 6 3 8 1 5 4 5 8

Lösungsvorschläge zu Kapitel 4

Nr. 2: Kolumbus sitzt auf einem Baum

Aus lauter Freude über die Fußballweltmeisterschaft spielt der Schwan zusammen mit zwei Eiern aus seiner Mannschaft mit einem Würfel Fußball.

Nr. 5: Unsere Zähne

4 Eckzähne: Ein kleines Schaf schaut um die Ecke, lacht und zeigt seine Eckzähne.

16 Backen- und Mahlzähne: Stell dir vor, du angelst und der Angelhaken bleibt an der Backe des Müllers hängen. Autsch, das tut weh.

4 Weisheitszähne: Ein weißes Schaf steht auf dem Pult in deinem Klassenzimmer und zeigt der Klasse ein Bild von einem Weisheitszahn.

Wiederholung

Die verschwundenen Juwelen

Amelie hat es sich auf einem Geländer in der Bahnhofstraße gemütlich gemacht. Das Wetter meint es seit einigen Wochen sehr gut mit dem Städtchen Altenburg. Es hat kaum geregnet, und die Luft ist angenehm warm. Amelie hat die Augen geschlossen und lässt sich die Sonne ins Gesicht scheinen. Plötzlich berührt jemand ihren Arm und macht »Buh«.

Amelie schreckt zusammen und reißt die Augen auf. Vor ihr steht ihr Freund Nils, der übers ganze Gesicht grinst. »Mann, du kannst mich doch nicht so erschrecken.«

»Es ist kurz vor zwei und du bist schon hier. Was ist denn heute mir dir los?«, neckt Nils Amelie.

»Ja, da staunst du. Ich habe gedacht, wir treffen uns um Viertel vor zwei«, gesteht Amelie kleinlaut.

»Du bist ja eine ganz Schlaue«, scherzt Nils.

»Werd nicht frech«, gibt Amelie zurück.

Da kommt auch schon Felix angeradelt. »Na, habt ihr den Verdächtigen schon gesichtet?«, begrüßt er die beiden. In Altenburg ist vor ein paar Tagen ein Juwelier ausgeraubt worden. Nils hat schon einen Mann in Verdacht, der die Juwelen gestohlen haben könnte.

»Nee. Ich bin mir ja auch nicht sicher, ob er es war. Aber die Personenbeschreibung, die die Polizei veröffentlicht hat, passt perfekt auf ihn: rote Haare, Sommersprossen und eine auffällige Hakennase. Das kann doch kein Zufall sein«, erklärt Nils.

»Ich weiß nicht. So sehen doch viele aus. Mehr hast du nicht«, meint Amelie skeptisch.

»Natürlich ist das nicht alles, Fräulein Oberschlau«, antwortet Nils. »Der Juwelier hat sein Geschäft gleich hier um die Ecke und ich habe an vier Tagen beobachtet, wie unser Verdächtiger vom Bahnhof zum Tierpark läuft. Dort verschwindet er immer hinter einer Ecke im Gebüsch. Da verliert sich dann seine Spur. Also irgendetwas stimmt da nicht. Und wie gesagt, die Beschreibung passt auch.«

»Na, das wollen wir ja mal sehen«, wirft Amelie ein.

»Wo bleibt denn deine große Schwester, Felix?«, wechselt Nils das Thema.

»Keine Ahnung, aber sie wird sicher gleich auftauchen. Übrigens, meine Eltern haben uns endlich erlaubt, unser Hauptquartier auf unserem Dachboden einzurichten.«

»Toll, dann können wir endlich ungestört über un-

sere Fälle sprechen. Da müssen wir später gleich mal einkaufen. Was brauchen wir denn alles?«, fragt Nils.

»Auf jeden Fall Notizblöcke und Stifte«, meint Amelie. »Und einen Kalender und ein Adressbuch. Eine Pinnwand könnte auch nützlich sein.«

»Wie soll ich mir das denn alles merken?«, stöhnt Nils.

»Wir haben doch jetzt so viele Gedächtnistricks von Amelie gelernt. Wie wäre es denn mit einer Route?«, schlägt Felix vor.

Um sich die Zeit zu vertreiben, merken sie sich die Gegenstände mit der Klassenzimmerroute. Sie stellen sich vor, wie ein riesiger Notizblock an die Tür klopft. Stifte zerkratzen den ganzen Spiegel. Die Pinnwand saugt sich voll mit Wasser, das aus dem Hahn am Waschbecken tropft. Im Papierkorb liegt ein zerrissener Kalender. Und die Tafel hat wohl jemand als Adressbuch benutzt. Denn sie ist mit Namen und Telefonnummern vollgeschrieben.

Die drei Detektive haben so viel Spaß mit ihrer Route, dass sie fast vergessen, nach ihrem Verdächtigen Ausschau zu halten. Auch von Sophie noch keine Spur.

Plötzlich ruft Nils: »Da ist der Typ!« In diesem Moment tritt ein rothaariger Mann mit Sommersprossen und einer Hakennase aus dem Bahnhofsgebäude.

»Er hat eine Tasche dabei. Ob die Juwelen wohl darin sind?«, fragt Felix ganz aufgeregt.

»Er wird sie ja wohl nicht am helllichten Tag durch die Gegend tragen«, bemerkt Amelie.

»Wo bleibt denn nur Sophie?«, fragt Felix.

»Auf die können wir nicht warten, sonst entwischt er uns«, meint Nils. »Los, hinterher.« Und die drei Detektive folgen dem Mann unauffällig.

Sophie steigt vom Rad und schiebt es die letzten Meter. »Komisch, wo sind denn die anderen?«, murmelt sie und schaut auf ihre Uhr. »Wir waren doch um drei Uhr hier verabredet.« Nach ein paar Minuten wird ihr die Warterei zu dumm. Von einer Telefonzelle aus ruft sie Felix an, denn ausgerechnet heute hat sie ihr Handy vergessen »Wo seid ihr denn? Ich warte hier auf euch«, sagt sie vorwurfsvoll.

»Wir waren schon vor einer Stunde verabredet, Schwesterchen«, entgegnet Felix. »Komm jetzt erst mal nach Hause.«

Als Sophie den Dachboden betritt, schlägt ihr heiße Luft entgegen. Der Raum ist noch ziemlich leer. Nur zwei große Tische und vier Stühle stehen darin. Amelie sitzt auf einem der Tische und wedelt sich mit einem Blatt Papier Luft zu. Felix und Nils haben auf den Stühlen Platz genommen.

»Hier ist es ja schlimmer als in der Sauna«, meint Sophie. Auch die anderen Detektive haben mit der heißen und stickigen Luft zu kämpfen.

»Also, wenn wir hier unser Hauptquartier einrich-

ten wollen, brauchen wir unbedingt einen Ventilator«, stellt Nils fest. »Setzt noch einen Ventilator auf unsere Liste. Was war der nächste Routenpunkt?«

»Die Pflanze«, sagt Felix. »Also wird die Pflanze von einem Ventilator gekühlt, da sie schwitzt. Wie ich gerade.« Zu seiner Schwester gewandt sagt er: »Wo wir schon mal beim Merken sind: Wo warst du eigentlich heute Nachmittag? Wir haben auf dich gewartet.«

»Ich habe auf euch gewartet. Wir wollten uns doch um drei vor dem Haus Bahnhofstraße 37 treffen.«

Da muss Nils lachen. »Oh je, das ist ja doppelt schiefgegangen. Wir waren vor der Hausnummer 73 verabredet und zwar um zwei Uhr«, entgegnet Nils freundlich.

»Ich weiß auch nicht, was mit mir los ist. Irgendwie ist das gerade alles ein bisschen stressig mit der Schule und so. Ich vergesse im Moment so viel.«

»Das ging mir auch schon mal so«, tröstet Amelie sie. »Aber die Tricks von meiner Freundin Christiane haben mir da wirklich geholfen.«

»Wie hätte ich mir die Uhrzeit und die Hausnummer denn besser merken können?«, fragt Sophie.

»Also pass auf. Fangen wir mit der Uhrzeit an. Bei zwei Uhr kannst du zum Beispiel an einen Schwan denken, der mit seinem langen Hals wie eine Zwei aussieht. Also stellst du dir vor, wie ein weißer Schwan über die Bahnhofstraße schwimmt. Und jetzt haben wir noch die Hausnummer 73. Also 7 und 3. Bei der Sieben denkst du an die sieben Zwerge und bei der Drei

an ein Dreirad. Und in deinem Bild schwimmt der Schwan nun schnell über die Bahnhofstraße, da er mit den sieben Zwergen Dreirad fahren möchte.«

»Das ist ja echt lustig«, grinst Sophie.

»Wir können das doch gleich noch üben.«

»Danke, aber jetzt will ich endlich wissen, ob ihr den Mann mit den roten Haaren gesehen habt«, fragt Sophie neugierig.

»Schon, aber als wir ihn verfolgt haben, ist er uns wieder bei dem Gebüsch, von dem Nils erzählt hat, entwischt. Wir haben ihn einfach nicht mehr gesehen«, gesteht Felix enttäuscht. »Wir müssten es morgen unbedingt noch einmal versuchen, aber da können wir drei nicht. Du weißt doch, morgen ist das Sommerfest von unserer Schule, wo wir bei diesen blöden Theaterstücken mitmachen müssen. Vielleicht kannst du die Beschattung erst einmal allein übernehmen, Sophie. Wir treffen dich dann nach der Aufführung.«

»Du kannst echt froh sein, Sophie, dass du schon auf dem Gymnasium bist. Ich muss morgen nämlich einen Gartenzwerg spielen«, wirft Nils ein und alle fangen an zu lachen.

»Kein Problem. Vielleicht hab ich ja mehr Glück als ihr heute.«

»Der Verdächtige kommt immer so gegen Viertel nach zwei aus dem Bahnhof. Rote Haare, Sommerprossen und Hakennase. Er ist eigentlich kaum zu übersehen«, erklärt Nils. Den Rest des Nachmittages



verbringen die Detektive draußen auf der Terrasse und Amelie erklärt Sophie noch einmal genau, wie man sich Zahlen besser merken kann.

Pünktlich um zwei Uhr steht Sophie am nächsten Tag in der Bahnhofstraße vor Hausnummer 73. Mit Amelies Tipps konnte sie sich jetzt alles leicht merken. Plötzlich läuft ein Mann mit roten Haaren und Sommersprossen direkt an ihr vorbei. »Das muss er sein!«, denkt sie aufgeregt. Sophie tut so, als ob sie gerade ihr Rad abschließen würde, und folgt dem Mann nach ein paar Sekunden in sicherem Abstand. »Aber warum geht er denn wieder zum Bahnhof zurück?«, fragt sich Sophie, als der Verdächtige zielstrebig auf den Bahnhofseingang zugeht. Sophie kann aber nicht weiter darüber nachdenken, denn es strömt gerade ein Pulk Reisender aus dem Bahnhof. Sie muss aufpassen, dass sie den Mann nicht aus den Augen verliert.

In diesem Moment biegen die anderen Detektive in die Bahnhofstraße ein. »Vielleicht erwischen wir Sophie ja noch und können ihr helfen. Gut, dass du einen Freund überreden konntest, den Gartenzwerg zu spielen«, ruft Amelie Nils zu.

»Ich sehe Sophie hier aber nirgendwo«, stellt Felix fest, als sie das Haus mit der Nummer 73 erreichen. »Aber seht mal, da steht ihr Fahrrad.«

»Vielleicht hat sie den Falschen verfolgt. Wir hätten ihr vielleicht eine genauere Beschreibung des Mannes geben müssen«, sagt Nils besorgt.

»Mist, da vorne ist unser Mann. Heute darf er uns nicht entwischen. Dann muss Sophie eben weiter einen Unschuldigen verfolgen«, ruft Felix den anderen zu.

Der Verdächtige hat es ziemlich eilig. Die drei Detektive haben Schwierigkeiten, ihm zu folgen. Glücklicherweise wissen sie, wohin er geht.

»Wartet hier«, sagt Nils zu den anderen. »Gleich wird er wieder im Gebüsch verschwinden. Aber dieses Mal werde ich ihm folgen.«

»Das ist viel zu gefährlich. Wer weiß, was er da macht«, versucht Amelie ihn zurückzuhalten. Aber Nils hört nicht auf sie, sondern folgt dem Rothaarigen ins Gebüsch. Kurze Zeit passiert nichts. Amelie und Felix treten nervös von einem Bein auf das andere. Auf einmal raschelt es im Gebüsch und Nils kommt heraus. »Falscher Alarm, Freunde«, sagt Nils und kann dabei das Lachen nicht mehr unterdrücken.

»Wieso, was ist denn los?«, fragt Amelie neugierig.

»Sag schon«, ruft Felix ungeduldig, als Nils vor lauter Lachen nicht antworten kann.

Als er sich endlich wieder beruhigt hat, antwortet er: »Gleich hinter dem Busch hier ist eine Tür, auf der steht: ›Tierpark Altenburg. Zutritt nur für Mitarbeiter.‹ Versteht ihr? Wir haben tagelang einen Tierpfleger beschattet. Der Mann sieht dem Dieb vielleicht ähnlich, aber er ist vollkommen unschuldig.« Nun müssen auch die anderen lachen.

Im Bahnhof steuert der Rothaarige, den Sophie ver-

folgt, gerade auf die Schließfächer zu. Auf dem Weg dorthin hat er sich zweimal umgedreht, aber Sophie glücklicherweise nicht entdeckt. Bei den Schließfächern angekommen, betritt der Mann den linken Gang, wo die kleinen Fächer untergebracht sind. Vorher hat er sich wieder nervös umgeschaut. Sophie kann gerade noch rechtzeitig in den rechten Gang huschen. Jetzt sind nur noch die Schließfächer zwischen ihr und dem Verdächtigen.

Ihr Herz pocht wild. Angestrengt lauscht sie auf die Geräusche aus dem Nachbargang. Sie hört, wie das Schloss eines Schließfaches klickt. Als die Tür mit einem Quietschen geöffnet wird, nimmt sie all ihren Mut zusammen und lugt vorsichtig um die Ecke. Sie traut ihren Augen nicht. Der Rothaarige öffnet gerade einen schwarzen Samtbeutel, aus dem etwas Helles herausblinkt. So können nur Juwelen funkeln. Schnell schleicht sie zurück in ihren Gang und atmet einmal tief durch. »Hoffentlich hat er nichts gemerkt«, ist in diesem Moment ihr einziger Gedanke. Sie drückt sich eng an die Schließfächer und wagt kaum zu atmen. Da hört sie Schritte im Nachbargang. Hat der Mann sie doch entdeckt? Das Herz schlägt ihr bis zum Hals. Doch die Schritte gehen an ihr vorbei. Einen Moment später sieht sie, wie der Rothaarige den Schließfächerbereich mit einer Aktentasche unter dem Arm verlässt.

Nachdem Sophie sich wieder etwas beruhigt hat, folgt sie ihm, geschützt von den Menschenmassen, die

den Bahnhof zu dieser Zeit bevölkern. Der Mann verlässt den Bahnhof durch einen Seiteneingang. Dann geht er zu den Parkplätzen und steigt in ein rotes Auto ein. Zum Glück ist ihm Sophie so dicht auf den Fersen, dass sie das Nummernschild des Wagens erkennen kann: GS–NE 437.

»So jetzt konzentrier dich, Sophie, und bleib ruhig«, murmelt sie vor sich hin. »Eine Gurke sitzt auf dem Sofa und sieht zu, wie das Nashorn mit dem Esel tanzt. Und jetzt die Zahlen. Die Vier...«, grübelt Sophie. »Ja, die Vier, das ist das Schaf mit den vier Beinen. Vor lauter Freude radelt das Schaf auf dem Dreirad ganz schnell zu den sieben Zwergen.«

Da fährt der Verdächtige mit dem Auto davon. Sophie wiederholt die Geschichte noch einmal, damit sie ja nichts vergisst. Ihr Herz rast noch immer vor Aufregung und ihre Hände sind ganz feucht. Langsam wird ihr klar, was passiert ist: Sie hat gerade ganz allein den Juwelendieb erwischt.

Schnell holt sie ihr Handy aus der Tasche und wählt die Nummer ihres Vaters. »Hallo, Papa, du musst für mich die Polizei anrufen und ihnen sagen, was ich dir jetzt erzähle. Hör gut zu.« Nach dem Telefonat schickt sie den anderen eine SMS und bittet sie, sofort zum Hauptquartier zu kommen.

Sophie sitzt gemütlich auf der Terrasse und schlürft eine Limo, als die drei Detektive kommen. »Hallo, Sophie. Es tut uns so leid.«

»Es ist etwas ganz Unglaubliches passiert...«, beginnt Sophie, aber Nils lässt sie nicht ausreden.

»Ja, ich weiß. Wir hätten dir eine bessere Beschreibung von dem Mann geben müssen. Tut uns leid. Aber wir sind extra vom Sommerfest abgehauen, um dir zu helfen. Du warst aber schon weg und hast wahrscheinlich einen vollkommen Unschuldigen verfolgt.«

»Ja schon, aber...«, setzt Sophie wieder an, aber Nils unterbricht sie erneut.

»Ist ja auch nicht schlimm. Wir waren nämlich auch hinter dem Falschen her. Stell dir vor: Unser Mann ist ein ganz harmloser Tierpfleger«, erklärt Nils

Doch jetzt reicht es Sophie. »Lass mich doch mal ausreden. Ihr wisst ja gar nicht, was mir heute passiert ist. Ich habe mir zwar eure Beschreibung wirklich nicht so genau gemerkt, aber das war gut so. Ich habe nämlich tatsächlich einen anderen verfolgt und der hat mich direkt zu den Juwelen geführt.« Und Sophie erzählt ihren Freunden die ganze Geschichte. Die anderen Detektive können kaum glauben, welches Abenteuer Sophie erlebt hat, während sie einem Tierpfleger gefolgt sind.

Als Sophie noch einmal erzählen soll, wie sie den Dieb bei den Schließfächern beobachtet hat, betritt ihr Vater mit ernster Miene die Terrasse.

»Was ist denn los, Papa?«, fragt Felix besorgt.

»Ihr habt tatsächlich den Juwelendieb geschnappt«, antwortet Herr Martens und fährt mit einem Grinsen

im Gesicht fort: »Und besonders du, meine mutige Sophie, hast dazu beigetragen.« Dann nimmt er seine Tochter in die Arme und wirbelt sie im Kreis herum.

»Lass mich runter, Papa, und erzähl uns lieber alles«, protestiert Sophie ungeduldig.

»Gerade hat die Polizei angerufen. Nachdem ich ihnen das Autokennzeichen durchgegeben habe, das du dir gemerkt hast, haben sie Namen und Adresse des Mannes herausgefunden. Sie haben dann in seiner Wohnung tatsächlich die gestohlenen Juwelen gefunden.«

»Na, da hatten wir ja Glück, Sophie, dass du dir die Personenbeschreibung nicht merken konntest«, sagt Nils lachend.

Zwei Wochen später findet bei den Martens eine große Party für die Detektive statt. Auch die Familien von Nils und Amelie sind gekommen. Der Juwelier hat ihnen eine ordentliche Belohnung für ihre Hinweise gezahlt. Das Geld haben die Detektive für die Einrichtung des Dachbodens ausgegeben. Stolz führen sie ihr neues Hauptquartier vor. Während die Erwachsenen die neuen Sessel und den großen Schreibtisch bestaunen, zupft Amelies Bruder Nils aufgeregt am Ärmel. »Du, Nils, bei uns im Kindergarten verschwinden immer die Pausenbrote...« Und schon sind die *Peperonis* mitten in ihrem nächsten Fall...

Übungen: Wiederholung

Wie du sicher gemerkt hast, mussten die Detektive bei diesem Fall viele Gedächtnistechniken anwenden. Je häufiger du eine Technik benutzt, desto besser beherrschst du sie. Deshalb wollen wir jetzt die Techniken, die du gelernt hast, in Form eines Tests wiederholen. Wiederholen ist nämlich auch eine wichtige Technik. Denn du merkst dir etwas besonders gut, wenn du es öfter wiederholst, und vor allem behältst du es dann viel länger.

Denk nur an das ABC. Früher hattest du wahrscheinlich noch Mühe, es aufzusagen. Aber mittlerweile geht es ganz schnell und du kannst es aufsagen, ohne viel darüber nachzudenken. Deswegen ist es wichtig, alles, was du gelernt hast, auch zu wiederholen. Denn es wäre ja schade, wenn du etwas wieder vergisst, was du schon einmal gewusst hast.



Ein gutes Gedächtnis ist, wie du gesehen hast, für Detektive besonders wichtig. Wenn du alle Techniken so wie die *Peperonis* anwenden kannst, wirst du den Aufnahme-Test für Detektive bestehen und Mitglied bei den *Peperonis* werden. Los geht's!

1. Buchstaben- und Zahlen- kombinationen

Erinnerst du dich? Amelie hat sich die Buchstaben, die zum Autokennzeichen des Bankräubers gehörten, mit einem Bild gemerkt. Und auch Sophie hat sich das Autokennzeichen des Juwelendiebs mithilfe von Bildern merken können.

Präge dir nun folgende fünf Kennzeichen mit den Bildern aus unserem Merkwort-Alphabet und unseren Zahlenbildern ein. Decke dann die Kennzeichen zu und schreibe sie aus dem Gedächtnis auf. Für jedes richtig gemerkte Kennzeichen erhältst du einen Punkt.

1. **HB – DA 43**
2. **MS – KQ 95**
3. **N – PE 102**
4. **BGL – R 88**
5. **B – DI 36**

1.
2.
3.
4.
5.

Trage die Anzahl der Punkte für jedes richtige Autokennzeichen hier ein:



2.

Längere Zahlenfolgen

Detektive müssen sich manchmal schnell Telefonnummern, Schließfach- oder Seriennummern einprägen können. Versuche nun, dir die folgenden Zahlenreihen zu merken. Für jede richtig gemerkte Zahlenreihe bekommst du wieder einen Punkt.

1. **0 - 8 - 9 - 3 - 2 - 5**
2. **3 - 6 - 7 - 2 - 8 - 9**
3. **5 - 7 - 8 - 2 - 4 - 4**
4. **0 - 3 - 0 - 2 - 2 - 7**
5. **7 - 9 - 7 - 3 - 6 - 8**

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

Die Anzahl der Punkte für jede richtige Zahlenreihe hier eintragen:

.....

3. Umfangreichere Informationen: Geschichtentechnik

Als Detektiv muss man sich einen Tatort gut einprägen können. Die Geschichtentechnik kann dabei helfen, dass man sich an wichtige Dinge erinnert, die man dort gesehen hat. Präge dir die folgenden Gegenstände mithilfe der Geschichtentechnik ein. Decke sie dann ab und schreibe sie aus dem Gedächtnis auf. Für jeden Gegenstand, den du dir richtig gemerkt hast, erhältst du einen Punkt.

- | | |
|-----------------------|------------------------|
| 1. Schlüssel | 6. Taschenlampe |
| 2. Knopf | 7. Pudelmütze |
| 3. Teppich | 8. Fenster |
| 4. Taschentuch | 9. Erde |
| 5. Zettel | 10. Vase |

1.

.....

2.

.....

3.

.....

4.

.....

5.

.....

6.

.....

7.

.....

8.

.....

9.

.....

10.

.....

Hier wieder die Anzahl der Punkte für jeden richtigen Gegenstand eintragen:

Wenn du dich an alle Gegenstände richtig erinnert hast, erhältst du einen Zusatzpunkt. Bitte hier eintragen:

4. **Die richtige Reihenfolge: Routentechnik**

Manchmal ist es für einen Detektiv auch wichtig, sich Informationen in der richtigen Reihenfolge zu merken. Wenn man zum Beispiel einen Verdächtigen verfolgt, könnte es wichtig sein, dass man sich ganz genau den Weg merkt, den er geht. Ein klarer Fall für die Routentechnik. Merke dir die folgenden markanten Wegpunkte, verbinde sie mit den Routenpunkten der Körperroute und präge dir so den Weg, den der Verdächtige genommen hat, ein. Decke dann die Begriffe ab und schreibe sie nacheinander auf. Für jeden richtigen Wegpunkt erhältst du einen Punkt. Wenn du dir alles in der richtigen Reihenfolge gemerkt hast, bekommst du einen Bonuspunkt.

- | | |
|-------------------------|----------------------|
| 1. Bahnhof | 6. Stadtter |
| 2. Juwelierladen | 7. Brücke |
| 3. Kiosk | 8. Spielplatz |
| 4. Kino | 9. Kapelle |
| 5. Schule | 10. Tierpark |

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

Die Anzahl der Punkte für jeden richtigen
Wegpunkt hier eintragen:

Wenn du dich an alle Wegpunkte
richtig erinnert hast, erhältst du einen
Zusatzpunkt. Bitte hier eintragen:

Prima, du hast es geschafft. Zähle nun deine Punkte
zusammen und trage sie ein.

**Trage die Anzahl deiner Punkte
aus allen Übungen hier ein:**

Hast du mehr als 30 Punkte?

Herzlichen Glückwunsch! Aus dir wird sicher ein
Meisterdetektiv!

Hast du mehr als 20 Punkte?

Gratuliere! Du hast den Aufnahmetest bei den *Pepe-
ronis* bestanden.

Hast du mehr als 10 Punkte?

Das war schon nicht schlecht. Aber vielleicht soll-
test du noch ein wenig üben.

Wenn du die Techniken und Tipps in diesem Buch beherrschst und den Test bestanden hast, bist du ab sofort offizielles Mitglied der *Peperonis*. Am Ende des Buches findest du deinen eigenen *Peperonis*-Mitgliedsausweis, den du ausfüllen und ausschneiden kannst, und immer bei dir tragen darfst, wenn du möchtest.

In jedem Fall kennst du jetzt alle Tricks der *Peperonis*. Wende sie nun auch an, wann immer du magst. Vielleicht macht es dir ja Spaß, die Telefonnummern deiner Mitschüler auswendig zu lernen. Oder du denkst dir mit deinen Freunden neue lustige Gedächtnisspiele aus. Vielleicht entdeckst du sogar neue Lieblingsfächer in der Schule, weil du dir den Unterrichtsstoff nun so gut merken kannst. Vergiss aber nicht, regelmäßig wie ein Fußballspieler oder eine Balletttänzerin die Gedächtnistechniken zu trainieren. Jetzt bist du an der Reihe, lustige und fantasievolle Geschichten und Bilder zu finden! Ich wünsche dir viel Spaß beim Ausprobieren!

Deine Christiane

Achtung *Peperonis*, aufgepasst! Nur keine Müdigkeit vorschützen. Denn jetzt geht es mit der Schere weiter.



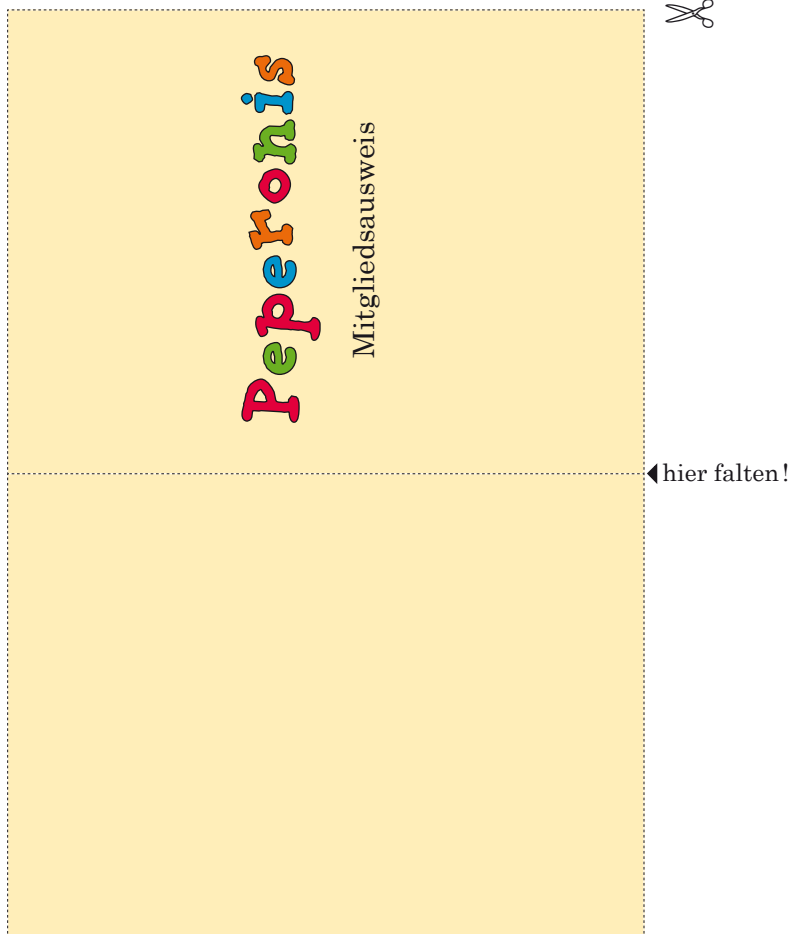
✂ Schneidet euch
euren Mitglieds-
ausweis vorsichtig
aus diesem Buch
heraus. In der

Mitte falten. Dann den Namen, den Ort, euer Alter und das Datum eintragen. Und zum Schluss noch richtig schwungvoll unterschreiben.

Willkommen im
Club der Meister-
detektive!



Der *Peperonis*-Mitgliedsausweis
(Vorderseite)



Der *Peperonis*-Mitgliedsausweis
(Rückseite)



Peperonis Mitglied	
Name:	Hier ein Foto des <i>Peperoni</i>-Mitglieds einkleben
Alter:	
Ort:	
Datum:	
..... (eigenhändige Unterschrift)	

Beatrix Schnippenkoetter
Ich wäre gern ein Huhn
Was Kinder aus aller Welt erleben
und sich erträumen

Illustriert von Jens Rasmus
Nachwort von Harald Martenstein
2006 · 213 Seiten · Gebunden
Durchgehend farbig illustriert
ISBN 978-3-593-38158-9



Die Welt aus Kinderaugen

Kinder aus aller Welt beantworten alle den gleichen Fragebogen: Was sie am liebsten machen, was sie sich wünschen, wovon sie sich fürchten, welches Tier sie gerne wären und vieles mehr. Awa aus Mali wäre gerne ein Huhn, denn Hühner sind lecker und schmecken gut. Jamil aus Singapur ist glücklich, wenn er Fußball spielen darf und Emmanuel aus Angola möchte lernen, wie man ganz schnell reich wird...

Die Wünsche, Träume und Hoffnungen der Kinder zeichnen ein einzigartiges Bild vom Leben rund um den Globus: Von Finnland bis Südafrika, von Mexiko bis Neuseeland führt diese Entdeckungsreise.

Gerne schicken wir Ihnen unsere aktuellen Prospekte:
vertrieb@campus.de · www.campus.de

campus

Gerd Schneider, Christiane Toyka-Seid
Politik-Lexikon für Kinder
Von Aufschwung bis Zivilcourage
2006 · 324 Seiten · Zahlreiche Farbfotos
und Illustrationen · Gebunden
ISBN 978-3-593-37927-2



Politik für Kinder von A bis Z

Die Beschäftigung mit Politik beginnt schon im Alter von 10 Jahren. Basierend auf Fragen von Kindern dieser Altersgruppe, versammelt das Lexikon 500 Stichwörter aus Politik, Wirtschaft und Kultur. Von erfahrenen Politologen und Pädagogen entwickelt, gibt das Buch zuverlässig und verständlich Antworten auf Fragen aus Politik und Alltag. Es informiert über Begriffe und Bedeutungen, nennt Fakten und Beispiele. Das erste Kinderlexikon für Politik und Gesellschaft enthält viele Karten, Illustrationen und Querverweise, Infokästen und Abbildungen und ist ein idealer Begleiter für Schule und Alltag.

Gerne schicken wir Ihnen unsere aktuellen Prospekte:
vertrieb@campus.de · www.campus.de

campus