MystMind Academy

Deutschschweiz
6. Klasse
Deutsch

Das Rätsel der Kehrtwende

Das Ziel ganz nah. Ein Versprechen gibt Rätsel auf.



11-12 JAHRE / 6 MISSIONEN

Entdecke. Löse. Verstehe.

KOSTENLOSE LESEPROBE / DEUTSCH



Deine kostenlose Leseprobe

DIE ERSTE MISSION MIT LÖSUNGEN

Lies den Anfang des Abenteuers und versuche Mission 1. Beide Hilfen und alle Lösungen stehen danach. Die Fortsetzung entdeckst du im vollständigen Buch.





So nah am Pokal

DAS ABENTEUER BEGINNT

Am grossen Steg feuern Familien und Freunde die Teams beim Seerennen an. Seit Sommerbeginn bereitet der Ruderclub diesen Wettkampf vor. Vier Ruderboote machen mit. In jedem rudert ein Kind, begleitet von einer erwachsenen Person aus dem Club. Alle tragen ihre Schwimmweste.

Am Ende des grossen Stegs wartet Malo bei der Zieljury. Der Eisvogel nähert sich als erstes Boot der Ziellinie. Sein blauer Streifen ist gut zu erkennen. An Bord rudert Soline mit Joanne. Soline hat die letzten beiden Trainingsrennen gewonnen. Viele sehen sie schon mit dem Pokal. «Los, Soline!», rufen ihre Freunde.

Es fehlt nur noch ein kurzes Stück. Doch der Eisvogel wird langsamer. Soline spricht mit Joanne und zeigt zum kleinen Steg weiter am Ufer entlang. Das Boot wendet und entfernt sich vom Ziel. Malo lässt die Arme sinken. Kein Signal hat das Rennen unterbrochen. Zwei andere Teams rudern weiter.

Am kleinen Steg steht die Schwalbe mit dem grünen Streifen still. Malo kann von seinem Platz aus nicht erkennen, was dort geschieht. Warum kehrt Soline um, obwohl sie das Seerennen beinahe gewinnen könnte?

DEINE AUFGABE

Finde heraus, was vor der Kehrtwende passiert ist. Verbinde Szenen, Worte und Handlungen, um Solines Entscheidung zu verstehen. Erkläre danach, was Malo vom Steg aus noch nicht wissen konnte.





Behalte den Überblick

SO FOLGST DU DER GESCHICHTE

Die Geschichte erzählt nicht alles der Reihe nach. «Etwas früher» führt zur Zeit vor dem Start zurück. «Am Vortag» meint den Tag zuvor. Achte auf diese Angaben, um die Ereignisse zu ordnen.

Stütze jede Antwort auf die Wörter der Geschichte. Du darfst deine Gedanken zuerst mündlich formulieren.

Diese Leseprobe enthält die Einleitung und die ganze Mission 1. Lies die Geschichte und löse dann die Aufgaben. Beide Hilfen und alle Lösungen folgen danach.





Bevor Malo zum Steg geht

MISSION 01

A1

Etwas früher am kleinen Strand des Clubs. Die vier Boote warten beim grossen Steg. Start- und Ziellinie liegen davor auf dem Wasser. Jedes Team fährt eine Runde um eine Boje. Diese schwimmende Markierung ist auf dem See gut sichtbar. Weiter am Ufer entlang liegt der kleine Steg. An dieser Holzplattform kann ein Team eine Pause machen.

A2

In jedem Boot sitzen ein Kind und eine erwachsene Person des Clubs. Alle tragen Schwimmwesten. Die Erwachsenen begleiten die Fahrt und kümmern sich um das Material. Teams dürfen am kleinen Steg pausieren. Weiterfahren dürfen sie mit Zustimmung ihrer Begleitung. Nassim nimmt zum ersten Mal teil. Soline kennt die Runde schon. Sie hat mehrere Wochen trainiert.

A3

Malo steht noch beim Eisvogel, als Soline zu Joanne kommt. «Heute möchte ich das Seerennen wirklich gewinnen», sagt sie. Sie schaut zur Linie und zum Pokal auf dem Tisch der Jury. Malo hat versprochen, am Ende des grossen Stegs auf sie zu warten. «Ich bin dort, wenn du ankommst», sagt er.

A4

Soline sieht Nassim bei der Schwalbe. Er hat die Hände in den Taschen und schaut zu den ankommenden Zuschauern. Sie geht zu ihm. Malo begibt sich ans Ende des Stegs. Von dort sieht er die Kinder sprechen, ist aber zu weit weg, um ihre Worte zu hören.





Was ist sichtbar, was bleibt offen?

MISSION 01

G1 · Die Orte des Seerennens



Grosser Steg ○	○ Schwimmende Markierung
Kleiner Steg ○	○ Start und Ziel
Boje ○	○ Pause möglich

1A · Welche Tatsachen beobachtet Malo in der Eröffnung? Kreuze ZWEI an.

☐ Der Eisvogel wird langsamer und entfernt sich vom Ziel.

☐ Soline hat Angst, die Runde zu beenden.

☐ Ein anderes Boot steht am kleinen Steg still.

1B · Verbinde auf **G1** jede Beschriftung mit dem passenden Ort: «Start und Ziel», «Pause möglich», «schwimmende Markierung». Verwende jede Beschriftung einmal.

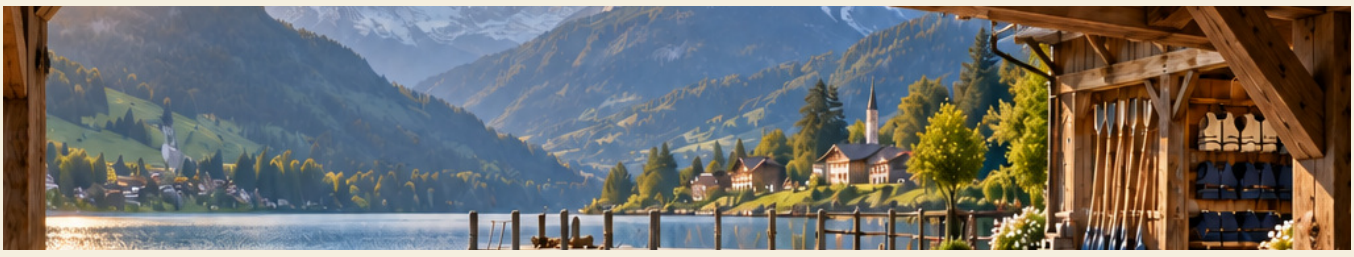




Was ist sichtbar, was bleibt offen? / Fortsetzung

MISSION 01

1C · Warum überrascht die Kehrtwende Malo? Nutze EIN Detail aus der Eröffnung und EINES aus **A3**. Schreibe höchstens zwei Sätze.





Mission 1 · Zwei Hilfen

BEGLEITHEFT · HINWEISE

Erster Hinweis

Unterscheide, was Malo beobachtet, von dem, was er noch nicht wissen kann. Das Publikum erwartet einen möglichen Sieg. Gewonnen hat Soline damit noch nicht.

Weitere Hilfe

Achte bei **1A** auf Bewegungen und Orte. **A1** erklärt die drei Markierungen für **1B**. Lies für **1C** die Eröffnung und das Gespräch von Soline und Malo in **A3**.

Lösungen

Mission 1 · Alle Lösungen

1A

Erste und dritte Aussage: Der Eisvogel wird langsamer und wendet. Ein weiteres Boot steht am kleinen Steg still. Angst vor dem Beenden der Runde wird nicht als Beobachtung genannt.

1B

«Start und Ziel» zum grossen Steg. **A1** verortet die Linie davor auf dem Wasser. «Pause möglich» zum kleinen Steg. «Schwimmende Markierung» zur Boje. Grosser und kleiner Steg sind verschiedene Orte.

1C

Etwa: «Malo sieht Solines führendes Boot kurz vor dem Ziel umkehren. In **A3** hört er noch direkt bei ihr, dass sie gewinnen möchte, und verspricht, am Ziel zu warten.» Zwei passende Details aus den beiden gefragten Stellen genügen. Auch Jubel oder Malos Erwartung passen. Was Soline und Nassim miteinander besprochen haben, kann Malo hier noch nicht wissen.



Quellen für Erwachsene

QUELLEN UND NUTZUNG

Bildungsdirektion Kanton Zürich - Lehrplan 21, Sprachen, Deutsch

https://zh.lehrplan.ch/container/ZH_DE_Fachbereich_SPR.pdf
Kantonale Fassung vom 13. März 2017. Abgerufen am 2. November 2026. Ausgewählte Übungsbezüge, keine Zertifizierung.

D-EDK - Lehrplan 21, Konzept

https://www.lehrplan21.ch/konzept
Gliederung in Zyklen; kantonale Umsetzung. Die Klassenangabe dieses Hefts bezeichnet die redaktionelle Zielgruppe.

Nutzung und Weitergabe

© 2026 MystMind. Für einen Haushalt oder eine benannte Lehrperson mit den eigenen Lernenden. Kopien für diese Lernenden sind erlaubt. Die Dateien dürfen nicht weitergegeben, weiterverkauft oder öffentlich hochgeladen werden. Für die schulweite Nutzung ist eine gesonderte Erlaubnis erforderlich. Veränderbare Quelldateien sind nicht enthalten. KI-Werkzeuge wurden für Illustrationen und einzelne Arbeitsschritte verwendet. Das Titelbild und dekorative Bilder schaffen Atmosphäre; Bilder und Skizzen in den Aufgaben liefern die nötigen Hinweise.

