

## Ein Dieb wird gesucht

Klick! Der Dieb ist gefunden. Gebannt verfolgen Jasper und Manni auf dem Monitor, wie Leon den Verbrecher erkennt, verfolgt und festsetzt. Letzter Mausklick: Der Schurke sitzt hinter Gittern.

„Erste Sahne!“ Jasper ist hellauf begeistert. „Weißt du, was so 'n Teil kostet? Hätte ich auch gern.“

„Vergiss es!“, meint Manni. „Das kostet mindestens 45 Euro, wenn nicht mehr.“

Doch so schnell gibt Jasper nicht auf. „Nächsten Samstag ist doch Flohmarkt an der Schule. Vielleicht kriege ich da das Geld zusammen.“

„Das glaubst du doch selber nicht! Da müsstest du schon deinen Gameboy mit verkaufen.“

„Warum nicht? Die Spiele darauf sind doch sowieso inzwischen total langweilig.“



Jasper und Jule haben zu Hause und bei ihren Verwandten so viele Sachen erbettelt, dass ihr großer Tisch auf dem Flohmarkt gut gefüllt ist. Jasper ist dafür, dass jeder sein Zeug allein verkauft, schließlich hat er das kostbarste Stück gespendet, seinen Gameboy.

Nach einer Stunde ist Jasper schon ganz zapellig. Noch keiner hat sich bisher für seinen Gameboy interessiert. Überhaupt läuft das Geschäft schleppend. Auf einmal steht Beppo am Stand und greift nach dem Gameboy.

„Was willst 'n dafür haben?“, fragt er.

„Zwanzig Euro“, sagt Jasper.

„Viel zu teuer!“ Beppo wirft das Gerät wieder auf den Tisch.

„Hey, geh damit gefälliger ein bisschen vorsichtiger um!“

„Ist doch sowieso nichts wert“, meint Beppo grinsend und schlendert weiter.

Jasper sieht wütend hinter ihm her.

Ungeduldig steht er hinter seinem Tisch und wartet auf Käufer. Die Zeit vergeht und er hat

erst ein paar Kleinigkeiten verkauft.

Ein lautes Geschepper reißt Jasper aus seinen Gedanken. Unter einem Berg von Krimskrums ist Rikes Verkaufstisch zusammengekracht.

Jasper verdreht die Augen. Typisch Rike! Das kann auch nur ihr passieren. Sie hatte einen alten Tapeziertisch aufgebaut. Aber wohl nicht richtig.

Jule läuft sofort hin und hilft ihr.

„Wie wär's, wenn du mal mit anfassen würdest!“, schnauzt Jule Jasper an.

Mit einem Seufzer setzt sich Jasper in Bewegung, zieht den Tisch unter den Sachen hervor und sieht sich das Gestänge an. Soweit das ohne Werkzeug möglich ist, biegt Jasper die Stangen in eine halbwegs stabile Position zurück und stellt den Tisch wieder auf.

Als sein Blick zufällig auf seinen eigenen Stand fällt, erstarrt er. „Der Gameboy ...“, stammelt er, „der Gameboy ist weg! Geklaut!“

„Was?“ Jule reißt die Augen auf.

„Das war bestimmt Beppo!“, presst Jasper hervor.

Doch Jule schüttelt den Kopf. „Woher willst du das wissen? Ich meine, jeder hier kann es gewesen sein.“

„Du kennst doch Beppo. Ich wette, er war's.“

„Wer war was?“ Manni ist zu ihnen gekommen.

Jasper schildert ihm, was vorgefallen ist.

„Und ob es Beppo war!“, ruft Manni aus. „Fragt sich nur, wie wir's ihm beweisen.“

„Am liebsten würde ich ein Geständnis aus ihm herausprügeln!“ Jasper tritt vor Wut gegen Rikes Tisch.

„Achtung!“

Jasper sieht, wie der Tisch ein weiteres Mal zusammenstürzt, während sich Rikes kleiner Hund Wuschel vom Tischbein losreißt und wild kläffend unter dem Nachbartisch verschwindet.

Rike kreischt auf.

„Komm zurück, Wuschel! Komm jetzt her!“, schreit sie und läuft hinter Wuschel her.

Doch der junge Hund fasst es als Spiel auf und entwischt ihr immer wieder, weil er unter den Tischen herlaufen kann.

Unter Susi Littmanns Tisch bleibt er plötzlich stehen, schnüffelt ein bisschen herum und hebt dann ein Bein.

„Wuschel, nein!“

Doch zu spät: Ein dünner Strahl ergießt sich über einen Karton mit Büchern, den Susi dort gelagert hat.

Mit verlegenem Grinsen kommt Rike um den Tisch herum und schnappt sich den Hund.

„Sag mal, spinnst du?“, brüllt Susi. „Pass doch

## Ein Dieb wird gesucht

auf deinen dämlichen Köter auf, blöde Ziege! Guck dir mal diese Schweinerei an. Aber die Bücher bezahlst du mir, das sag' ich dir!"

Mit hochrotem Kopf trottet Rike zu ihrem Stand zurück, während Susi noch immer mit schriller Stimme hinter ihr her keift.

Jasper kann sich ein Grinsen nicht verkneifen. Das war wieder typisch Rike.

Zu viert machen sie sich ein zweites Mal daran, Rikes Tisch wieder aufzubauen.

„Ich weiß, wie wir Beppo überführen!“, flüstert Manni am übernächsten Tag vor Unterrichtsbeginn Jasper leise zu. „Er hat sich mit Ronny zur Pause bei den Mülltonnen verabredet. Will ihm was verkaufen.“

Jasper reibt sich das Kinn. „Denkst du auch, was ich denke?“

Manni nickt. „Absolut wichtig ist, dass wir als Erste bei den Müllcontainern sind. Dann können wir uns verstecken und Beppo auf frischer Tat ertappen.“

Sobald es zur großen Pause klingelt, rennen Jasper, Jule und Manni nach draußen und verschanzten sich hinter den Mülltonnen.

Schon wenig später nähern sich Beppo und Ronny.

„... fünfundzwanzig Euro ist 'ne Menge Geld“, sagt Ronny gerade.

„Ich weiß.“ Beppo senkt die Stimme. „Aber das Gerät ist einwandfrei in Ordnung, auch wenn es gebraucht ist.“

„Nicht, dass der blöde Hund von Rike draufgepinkelt hat und das Teil morgen seinen Geist aufgibt.“

Ronny ist skeptisch.

„Mann!“ Beppo stößt einen Schnauflaut aus. „In dem Karton waren nur Bücher. Außerdem hatte ich das Teil da doch schon!“

„Und jetzt hab ich es wieder!“, ruft Jasper, während er mit einem Satz hinter dem Müllcontainer hervorspringt.

Mit Schwung zieht er Beppos Hand zu sich herum. Allerdings ist es keineswegs sein Gameboy, was Beppo da in der Hand hält, sondern ein kleiner, schlanker MP3-Player.

Verständnislos starrt Beppo Jasper an. „Was soll der Quatsch?“

„Rück Jaspers Gameboy raus!“, schaltet sich Manni ein. „Wir wissen, dass du ihn hast.“

„Schwachsinn!“

Jasper tritt noch näher an Beppo heran. „Wo warst du denn, als Rikes Tisch zusammengekracht ist?“

„Wo ich war?“ Mit einer unwilligen Geste schüttelt Beppo Jaspers Hand ab. „Ich musste zum

Gitarrenunterricht. Und das kann ich sogar beweisen, falls es dich interessiert. Weißt du, wie man das nennt, was ihr hier macht? Üble Nachrede. Dafür kann man sogar angezeigt werden. Und jetzt lasst mich in Ruhe!“ Mit überheblicher Miene schlendert Beppo davon. Ronny folgt ihm.

„Ihr hattet recht“, sagt Jule zu Jasper und Manni. „Er war's. Und ich hab auch schon eine Idee, wie wir uns den Gameboy wiederholen ...“

Nach Schulschluss stellen sich die Freunde Beppo in den Weg.

„Tut mir leid, dass ich dich verdächtigt habe“, sagt Jasper. „Ich hoffe, wir haben dir mit unserem Auftritt nicht das Geschäft verdorben.“

Beppo zuckt die Achseln. „Ronny überlegt noch.“

„Ich würde dir dreißig Euro für den MP3-Player zahlen“, sagt Jasper.

„Dreißig Euro? Okaaaaay.“ Mit einem Ruck streift Beppo seinen Schulrucksack ab und zieht den Reißverschluss auf.

Sofort stürzen sich Jasper und Manni auf Beppos Schultasche. Erst reißen sie Beppo den Rucksack aus der Hand, dann schütten sie den Inhalt über den Bürgersteig aus.

„Was haben wir denn hier?“ Triumphierend hält Manni Jaspers Gameboy hoch.

„Pfoten weg! Der gehört mir. Den ... äh, den hab ich gefunden.“

„Gefunden?“ Ungläubig starrt Jasper Beppo an.

„Der Typ, der ihn dir geklaut hat, hat ihn wahrscheinlich weggeworfen“, stößt Beppo atemlos hervor. „Ihr könnt mir nichts beweisen.“

„Meinst du?“ Jasper verdreht die Augen. „Ich denke, das Ganze hier ist wohl Beweis genug. Auf jeden Fall werden wir allen erzählen, was sich abgespielt hat. Mal sehen, wie du dich dann fühlst.“

„Mann!“, sagt Manni auf dem Heimweg, „Das war noch besser als das Computerspiel.“

Weißt du, woran Jule bemerkt hat, dass Beppo lügt?

*Allein hätte sich Jasper wohl nicht getraut, Beppo zu stellen. Kennst du auch Situationen, bei denen Freunde hilfreich waren?*

## Übungen zur Texterschließung

9

Beantworte die Fragen mit dem Stiftzeichen in deinem Heft.  
Wenn du bei den Aufgaben unsicher bist, überfliege den Text noch einmal.  
Bevor du mit den Aufgaben beginnst, unterstreiche im Text die Schlüsselwörter.

### 1. Fragen zum Text. Kreuze an oder setze ein.

a) Wem gehört das Computerspiel?

- ① Jasper
- ② Leon
- ③ Manni

b) Was will Jasper auf dem Flohmarkt verkaufen?

- ① sein Computerspiel
- ② seinen MP3-Player
- ③ seinen Gameboy

c) Was bricht zusammen?

- ① Rikes Tisch
- ② Jules Tisch
- ③ Susis Tisch

d) Was soll Rike ersetzen? \_\_\_\_\_

e) Wie heißt Rikes Hund? \_\_\_\_\_

f) Beppo behauptet, er wäre früher gegangen, weil er zum \_\_\_\_\_ musste.

g) Wem will Beppo einen MP3-Player verkaufen? \_\_\_\_\_

h) Wie viel Geld will Beppo für den MP3-Player haben? \_\_\_\_\_

i) Wo verstecken sich Jasper, Manni und Jule? \_\_\_\_\_

### 2. Erkläre mit deinen Worten, was ein Flohmarkt ist.

### 3. Die Geschichte lässt sich in vier Abschnitte einteilen. Suche aus den Vorgaben die passenden Zwischenüberschriften aus und schreibe sie in der richtigen Reihenfolge auf.


- |                         |                        |                                 |
|-------------------------|------------------------|---------------------------------|
| a) Im Klassenraum       | b) Auf dem Flohmarkt   | c) Auf dem Flur                 |
| d) Mannis Computerspiel | e) Auf dem Heimweg     | f) Bei Jasper und Jule zu Hause |
| g) Im Schultreppenhaus  | h) Leons Computerspiel | i) Bei Beppo zu Hause           |
| j) In der Pause         | l) Auf dem Markplatz   |                                 |

### 4. Kreise die Orte ein, die in der Geschichte eine Rolle spielen.

- |               |                  |               |                                 |             |
|---------------|------------------|---------------|---------------------------------|-------------|
| a) Park       | b) Mannis Zimmer | c) Flohmarkt  | d) Leons Zimmer                 | e) Schulhof |
| f) Sportplatz | g) Heimweg       | h) Sporthalle | i) bei Jasper und Jule zu Hause |             |



Übungen zur Texterschließung

5. Wie ist Jaspers Gameboy verschwunden? 


6. Wie beurteilst du Jaspers Verhalten am Schluss der Geschichte? 


- ① Es reicht nicht, dass Jasper nur den Mitschülern erzählen will, was vorgefallen ist. Er hätte Beppo anzeigen oder zu dessen Eltern gehen sollen.
- ② Es ist richtig, dass Jasper nur androht, den Mitschülern alles zu erzählen, denn einen richtigen Beweis hat er tatsächlich nicht.

7. Setze die passenden Synonyme (Begriffe mit gleicher oder ähnlicher Bedeutung) ein.

*widerstandsfähig – selbstgefällig – unbedingt – widerstrebend  
zögerlich – argwöhnisch – unverkennbar – untadelig*

- a) schleppend \_\_\_\_\_ e) einwandfrei \_\_\_\_\_
- b) typisch \_\_\_\_\_ f) skeptisch \_\_\_\_\_
- c) stabil \_\_\_\_\_ g) unwillig \_\_\_\_\_
- d) absolut \_\_\_\_\_ h) überheblich \_\_\_\_\_

8. Fasse den Schluss mit deinen Worten zusammen. 

9. So könnte die Geschichte weitergehen. Welche Fassung gefällt dir besser? Warum? 

- ① Am nächsten Tag erzählen Jasper und Manni, wie sie Beppo den Gameboy wieder abgenommen haben. Beppo tut so, als ginge ihn das nichts an. Betont gelangweilt sieht er aus dem Fenster. Die Mitschüler reden so laut über den Fall, dass auch die Klassenlehrerin mitbekommt, was geschehen ist. Als es zur Pause klingelt, bittet sie Beppo, in der Klasse zu bleiben, weil sie mit ihm reden müsse. – Nach einiger Zeit erscheint Beppo wieder auf dem Schulhof. Als er an Jasper und Manni vorbeigeht, zischt er: „Das werdet ihr büßen!“
- ② Am nächsten Tag erzählen Jasper und Manni auf dem Schulhof, wie sie Beppo den Gameboy wieder abgenommen haben. Beppo streitet alles ab und sein Freund Ronny aus der Parallelklasse behauptet, dass überhaupt nichts bewiesen wäre. „Ihr könnt froh sein, wenn Beppo euch nicht wegen übler Nachrede anzeigt“, sagt er herausfordernd zu Jasper und Manni. Doch jetzt brechen die Mitschüler in lautes Gelächter aus. Mürrisch wenden sich Beppo und Ronny ab und verziehen sich in den hinteren Teil des Schulhofs.



### *Lösungen zu den Arbeitsblättern*

---

#### **9 Ein Dieb wird gesucht**

1. a) Leon b) seinen Gameboy c) Rikes Tisch d) Susis Bücher e) Wuschel f) Gitarrenunterricht  
g) Ronny h) 25 Euro i) hinter den Müllcontainern
2. z. B. Trödelmarkt oder Markt, auf dem gebrauchte Gegenstände verkauft werden
3. 1/h: Leons Computerspiel 2/b: Auf dem Flohmarkt 3/j: In der Pause 4/e: Auf dem Heimweg
4. c) Flohmarkt d) Leons Zimmer e) Schulhof g) Heimweg
7. a) schleppend – zögerlich b) typisch – unverkennbar c) stabil – widerstandsfähig  
d) absolut – unbedingt e) einwandfrei – untadelig f) skeptisch – argwöhnisch  
g) unwillig – widerstrebend h) überheblich – selbstgefällig

### *Lösungen zu den Rastellfragen*

---

#### **9 Ein Dieb wird gesucht**

Wenn Beppo behauptet, dass er schon nicht mehr auf dem Flohmarkt war, als Rikes Tisch zusammengebrochen ist, kann er auch nicht mitbekommen haben, was Rikes Hund angestellt hat.