

Language Detective

Handbuch für Pädagogen

DE



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Inhalt

- [Einführung](#) - 3
- [Warum Language Detective?](#) - 4
- [Vorbereitungen vor dem Spiel](#) - 5
 - [Sprachniveaus und Altersgruppen](#) - 6
 - [Technische Anforderungen](#) - 7
 - [Spielmodus und Gehäuse auswählen](#) - 8
- [Spielerunterstützung während des Spiels](#) - 9
 - [Erzählhinweise](#) - 10
- [Aktivitäten nach dem Spiel](#) - 16
 - [Sprachübungen](#) - 17
- [Sicherheitsausschluss](#) - 24
- [Projekt Information](#) - 25

Einführung

Willkommen im Language Detective Handbuch für Pädagogen -Handbuch, einem umfassenden Leitfaden, der entwickelt wurde, um Pädagogen mit den Tools und Strategien auszustatten, um das Language Detective App Erlebnis für Lernende Dieses Handbuch dient als Roadmap für die Verwendung dieser innovativen spielenden Lernplattform.

Auf diesen Seiten finden Sie detaillierte Informationen zu einer Reihe wichtiger Themen. Von der Grundlage der Verwendung von Language Detective zu den Vorbereitungen vor dem Spiel über das Sprachniveau bis zu altersangemessenen Überlegungen. Erfahren Sie, wie Sie durch die technischen Anforderungen und die Komplexität des Spielmodi und der Fälle navigieren können, und finden Sie wirksame Wege, um Studenten während des gesamten Spielerlebnisses zu

Darüber hinaus bietet dieses Handbuch wertvolle Einblicke in Aktivitäten nach dem Spiel wie unabhängige Sprachübungen und garantiert eine Runde Erfahrung. Dieses Handbuch betont die Sicherheit und das Wohlergehen von Studenten, enthält jedoch einen Haftungsausschluss, der potenziell empfindliche InhalteNutzen Sie das volle Potenzial von Language Detective und beteiligen Sie sich an diesem aufregenden Sprachlernabenteuer, um Teilnehmer an der Sitzung zu beteiligen und zu stärken.

Beachten Sie, dass dies nur ein Handbuch für die Organisation einer Spielsitzung in einer kontrollierten Umgebung ist. Informationen darüber, wie das Spiel heruntergeladen, konfiguriert und gespielt wird, findet ihr in unserem [Language Detective Spielerhandbuch](#).

Warum Language Detective?

Die Language Detective App ist ein transformatives Werkzeug für Pädagogen, das traditionelle Unterrichtsmethoden durch das spielerische Lernen in verschiedenen Bildungsbereichen revolutioniert hat. Es fördert kritisches Denken, lösen von Problemen und fördert Zusammenarbeit mit verschiedenen Fähigkeiten und Lernstilen.

über die Sprachakquisition hinaus fördert diese App das Leseverständnis, die effektive Kommunikation und das deduktive Denken. Immersive Erzählungen und interaktive Herausforderungen stärken das Verständnis und die Analyse, die über das Sprachlernen hinaus übertragbar sind.

Pädagogen finden in dieser App ein Wiederbelebungswerkzeug für Unterrichtspläne und Seminare, das Lernende und Kommunikation in mehrsprachigen Umfeldern Seine Anpassungsfähigkeit passt sich der Erfahrung an die Bedürfnisse verschiedener Lernende an und verstärkt das Engagement in verschiedenen Einstellungen wie Forums oder Schulungen. Im Wesentlichen entfacht die Language Detective App eine Leidenschaft für das Lernen, stärkt gleichzeitig die sprachlichen Fähigkeiten und die Fähigkeit, Probleme zu lösen. Nutzen Sie dieses Instrument, um Lernende und Pädagogen zu stärken und erfahrene Sprachdetektive und agile kritische Denker zu kultivieren,

Vorbereitungen vor dem Spiel (1/4)

Der Abschnitt "Vorbereitungen vor dem Spiel" bietet Pädagogen und Spielmeistern Einblicke in die Art und Weise, wie sie sich darauf vorbereiten können,

Die Language Detective App bietet vielseitige Anwendungen, die verschiedenen Einstellungen entsprechen, und fördert das engagierte Training in Soft-Fertigkeiten und Sprachen in verschiedenen Szenarien. Typische Anwendungsfälle sind:

- Jugendlager (oder andere halbformelle Treffen)
 - Ein großartiges Werkzeug für Integration und Treffen
 - Ermöglicht es den Teilnehmern, die Stärken und Schwächen anderer zu erkennen
 - Ermöglicht die Gruppierung mehrsprachiger Spieler und hilft, Sprachbarrieren zwischen Teilnehmern zu überwinden
- Klassenzimmer Lernen (oder andere pädagogische Umgebung)
 - Das Spielprinzip dauert möglicherweise nicht die Hälfte der Unterrichtsstunde
 - Mehrere Gruppen können die App gleichzeitig abspielen und konkurrieren um die beste Punktzahl
 - Förderung von Teamarbeit und Sprachtraining auf unterhaltsame Art und Weise Informelle oder
- Familienfeiern
 - Kann einer Gruppe von Freunden Spaß machen
 - Sprachlernaktivitäten können ignoriert werden
 - Fördert freundschaftlichen Wettbewerb, auch zwischen Teammitgliedern

Vorbereitungen vor dem Spiel (2/4)

Sprachniveaus und Altersgruppen

Language Detective kann von Spielern aller Sprachkompetenzen gespielt werden (sofern sie einige Kenntnisse in Polnisch, Deutsch oder Englisch haben) und wird für Spieler ab dem Alter von 13 Jahren gespielt. Hier ist eine Aufschlüsselung der verfügbaren Schwierigkeitsstufen:

Leichte Schwierigkeiten

- Ermöglicht den Fokus auf soft Skills und Erzählungen.
- Wählen Sie Ihre Muttersprache (oder eine), die Sie am vertrauten kennen, für Fallinhalte und Übungen.
- Für die jüngsten Spieler empfohlen.
- Für diejenigen, die keine Fremdsprachenkenntnis haben, wird empfohlen.

Mittel schwer

- Ermöglicht das Training von soft Skills und das üben in einer anderen Sprache beim einfachen Verständnis der Geschichte.
- Wählen Sie Ihre Muttersprache für Case-Inhalte und eine andere Sprache für Übungen.
- Für Spieler jeden Alters empfohlen.
- Empfohlen für Sprachbeherrschungsniveaus A1-B1.

Schwere Schwierigkeiten

- Der größte Teil des Spiels konzentriert sich auf die Praxis der Sprache.
- Wählen Sie in allen Instanzen eine Nicht-Muttersprache. Empfohlen für junge Erwachsene oder ältere Spieler.
- Für Sprachbeherrschungen von B2 + empfohlen

Vorbereitungen vor dem Spiel (3/4)

Technische Anforderungen

- **Operating System:** kompatibel mit IOS 11.0 oder neuer, Android 3.0 oder neuer.
- **Speicherplatz:** erfordert mindestens 250 MB verfügbaren Speicherplatz (es wird empfohlen).
- **Prozessor:** arbeitet optimal auf Geräten mit einem 1,8GHz-Prozessor oder höher
- **Internetverbindung:** eine stabile Internetverbindung für den ersten Download, die Aktualisierung und das Spielen ist erforderlich.

Vorbereitung auf das Spiel:

- **Laden Sie herunter oder aktualisieren Sie:** wir empfehlen, die Anwendung im Voraus zu erwerben, um Wartezeiten zu vermeiden und das Netzwerk zu überlast
- **Charge Mobile Geräte:** stellen Sie sicher, dass Ihr Gerät vor dem Spiel ausreichend aufgeladen ist, um Unterbrechungen zu vermeiden
- **Backup-Powerbank:** erwägen Sie, Backup-Stromquellen wie Powerbank zu haben, wenn das Spielerlebnis erweitert wird oder wenn eine Stromsteckdose
- **Horizontale Ausrichtung:** stellen Sie sicher, dass Sie das Gerät für die gesamte Sitzung vertikal positionieren können.

Diese Schritte helfen, eine reibungslose und ununterbrochene Erfahrung bei der Wiedergabe von Language Detective auf Ihrem mobilen Gerät zu gewährleisten.

Vorbereitungen vor dem Spiel (4/4)

Spielmodus und Gehäuse auswählen

Für neue Spieler empfehlen wir, mit dem Tutorial-Fall im Casual-Modus für ein Solospiel zu beginnen. Es liefert alle Spieldetails in weniger als 5 Minuten.

In einem formellen Aufbau mit mehreren Gruppen ist es am besten, denselben Fall auszuwählen. Die Reihenfolge spielt keine Rolle und wir ermutigen die Spieler, anhand kurzer Fallbeschreibungen über ihre Vorlieben zu sprechen. Eine Spielsitzung sollte bedeuten, einen einzelnen Fall zu spielen und dann die Ergebnisse zu vergleichen oder die Sprachübungen noch einmal durchzugehen.

Es stehen zwei Spielmodi zur Auswahl, und die Auswahl des richtigen Modus ist entscheidend für ein großartiges Erlebnis, das mit der geplanten Spielsitzung übereinstimmt:

- **Casual-Modus** – bietet ein entspanntes, zeitfreies Ermittlungserlebnis. Es ist ideal für flexibles Spielen und eignet sich für diejenigen, die eine gemächliche, zeitlich nicht festgelegte Herangehensweise an die Lösung von Fällen bevorzugen. Empfohlen für weniger formelle Zusammenkünfte und eine kleinere Anzahl von Gruppen.
- **Zeitgesteuerter Modus** – perfekt für diejenigen, die nur eine begrenzte Spielzeit haben oder strukturierte Sitzungen wie in einem Klassenzimmer suchen. Dieser Modus erzwingt Zeitlimits für den gesamten Fall. Jede Sitzung dauert 15 bis 30 Minuten und ist auf den synchronisierten Abschluss zwischen Gruppen zugeschnitten.

Spielerunterstützung während des Spiels (1/7)

Als Pädagoge, Aufsicht oder Hausmeister, der mehrere Gruppen überwacht, ist Ihre Rolle eine zentrale Rolle für die Verbesserung des Spielerlebnisses. Während Sie nicht direkt spielen (es sei denn, es gibt einen Teilnehmer ohne Partner), konzentrieren Sie sich auf die Förderung der Zusammenarbeit zwischen Teammitgliedern und die Aufrechterhaltung einer unterstützenden Atmosphäre. Ihre Hauptziele sind:

Kultivierung von Zusammenarbeit: fördern Sie eine effektive Kommunikation und Zusammenarbeit in jedem Team. Betonen Sie den Wert gemeinsamer Einsichten und vielfältiger Perspektiven bei der Lösung komplizierter Strafsachen

Torerinnerung: erinnern Sie den Spieler daran, sich an den Zielen des Falls auszurichten. Ihre Anleitung stellt sicher, dass die Teams auf dem richtigen Weg bleiben und das meiste aus der Erfahrung ziehen.

Förderung einer freundlichen Umgebung: schaffen Sie eine positive und ansprechende Atmosphäre. Dies hilft den Spielern, sich darauf zu konzentrieren, die Komplexität des Falls ohne unnötigen Druck zu lösen und eine förderliche Lernumgebung zu fördern.

Deine Rolle als Vorgesetzter trägt wesentlich dazu bei, dass der Language Detective zu einem lohnenden Abenteuer für die Teilnehmer wird. Mit Ihrer Anleitung können Sie durch die Herausforderungen navigieren, kohärent arbeiten und wertvolle Einblicke in die Lösung von Problemen im Spiel erhalten. Genießen Sie dieses einzigartige und immersive Erlebnis!

Erzählhinweise

*Der folgende Abschnitt enthält **SPOILER** für Language Detective-Fälle. Es soll Pädagogen und Betreuern das nötige Insiderwissen vermitteln, damit sie Spielern helfen können, wenn sie nicht weiterkommen, wegen mangelnder Fortschritte frustriert sind oder sich mit der Menge an Informationen, die sie verarbeiten müssen, überfordert fühlen. Lesen Sie es erst, nachdem Sie das Spiel selbst gespielt haben, sonst haben Sie nicht die Absicht, die Kriminalfälle alleine zu lösen.*

Auf den folgenden Seiten finden Sie Lösungen für alle im Spiel enthaltenen Fälle (mit Ausnahme des Tutorial-Falls). Dabei handelt es sich um die Erläuterungen zu den Abschlussberichtsfragen, die die Spieler selbst sehen, wenn sie die Antworten der anderen in der Berichtsphase bewerten. Diese Erläuterungen geben detaillierte Informationen über die Ziele des Falles. Die Lösungen werden in der folgenden Reihenfolge präsentiert:

- [Der schwarze Schwan](#) - 11
- [Mit Liebe von Sydney](#) - 12
- [Patrons und Bartenders](#) - 13
- [Spielzeugsoldaten](#) - 14
- [Retro Gaming](#) - 15

Spielerunterstützung während des Spiels (3/7)

Der schwarze Schwan

Wer hat die Dokumente aus Millers Hotelzimmer gestohlen?

- Die Dokumente wurden von Martha Gabriel, Robert Millers Frau gestohlen.

Wie kam der Dieb in Millers Zimmer?

- Der Dieb - Martha Gabriel - hat sich als Hotelangestellte verkleidet.

Wer hat den Diebstahl geplant?

- Filip Strauss und Martha Gabriel haben den Diebstahl geplant.

Warum wurden die Dokumente gestohlen?

- Um die Fusion der Firma zu verhindern.

Warum wollte Milder die Star Company verkaufen?

- Er wollte seine Frau ruinieren.

Spielerunterstützung während des Spiels (4/7)

Mit Liebe von Sydney

Wer hatte es auf Cordell Beresfords Leben abgesehen?

- Der Cousin des Opfers, Percival Hammermeister, war derjenige, der Cordell nach dem Leben trachtete.

Welche Handlung des Mörders führte zu Cordells Tod?

- Cordell trank einen vergifteten Kaffee während eines Treffens mit seinem Cousin.

Was war das Motiv des Mörders?

- Percival wollte schon immer Vestal Communications leiten und Cordells schlechte Geschäftsentscheidungen führen ihn zu drastischen Maßnahmen.

Was genau hat der Mörder benutzt?

- Das verwendete Gift war Thallium.

Was war der Grund für die Belästigung der Familie Beresford?

- Percival wollte Cordell einschüchtern, damit er glaubt, er müsse ein Testament unterschreiben.

Spielerunterstützung während des Spiels (5/7)

Patrons und Bartenders

Warum hat der Verdächtige Pavel eine Droge gegeben?

- Suzin wollte die Aufmerksamkeit der Polizei auf die Aktivitäten der Patrons lenken.

Von wem erhielt Paul eine unbekannte Droge?

- Das Medikament wurde von Mikhail Vladimirovich Suzin geliefert.

Was wollte der Verdächtige erreichen?

- Er wollte einen Deal mit ausländischen Händlern als Grundlage für seine neue Gang machen.

Welche Gang hat mehr Einfluss in der Stadt?

- Die Patrons-Gang hat mehr Einfluss in der Stadt.

Spielerunterstützung während des Spiels (6/7)

Spielzeugsoldaten

Wer steckt hinter der Entführung von Jesper?

- Die kriminelle Organisation Quetzal Deliveries, die sich als legales Unternehmen ausgab, steckte hinter der Entführung.

Warum wurde Jesper zur Zielscheibe?

- Er war die einzige Spur der Verbrecher zu dem entkommenen Mädchen.

Mit wem war Jesper in der Vergangenheit heimlich zusammen?

- Er war ein kleines Bandenmitglied, genauer gesagt ein Mitglied der Barkeeper.

Was war das Geheimnis, das die Entführer zu schützen versuchten?

- Sie versuchten, den Menschenhandel in der Stadt zu etablieren.

Spielerunterstützung während des Spiels (7/7)

Retro Gaming

Wer hat die Entführung organisiert?

- Die Person, die für die Entführung verantwortlich ist, ist Jose Arkadio Morales

Was war das Motiv für die Entführung?

- Jose wollte seine Popularität steigern und die Vereinsführung dazu zwingen, ihn zur Weltmeisterschaft zu schicken.

Hat jemand dem Kidnapper geholfen?

- Ja, er hat mit der Patrons Gang zusammengearbeitet.

Wie hat der Entführer die Vorbereitungen für das Verbrechen bezahlt?

- Er hat mit Kryptowährung bezahlt.

Aktivitäten nach dem Spiel (1/8)

Nach einer Sprachdetektivsitzung sind Aktivitäten nach dem Spiel von entscheidender Bedeutung, um das Lernen zu stärken und die Spielergebnisse zu verstehen. Erstens kann ein Punktevergleich innerhalb einzelner Teams unterschiedliche Ergebnisse unter den Spielern erzielen. Dieser Vergleich löst eine wertvolle Diskussion darüber aus, warum die Punktzahl unterschiedlich ist und ermutigt die Teilnehmer, sich über den Fall auszutauschen und zu erkennen, welche Stärken und Bereiche verbessert werden müssen Förderung der Zusammenarbeit und des gegenseitigen Lernens zwischen den Teammitgliedern.

Darüber hinaus bestimmt der Vergleich der Ergebnisse zwischen verschiedenen Teams die erfolgreichsten Detektive auf der Grundlage ihrer kumulierten Leistung. Das Team mit der höchsten Punktzahl zeigt seine Fähigkeiten bei der Lösung von Fällen und beim Sprachverständnis.

Darüber hinaus können Pädagogen die Sprachlernübungen gemeinsam mit allen Teilnehmern überprüfen. Dieser Erfahrungsbericht dient mehreren Zwecken: um das richtige Verständnis von Übungen zu bestätigen, falsche Meinungen zu klären und Teilnehmer zu unterstützen, die vor Herausforderungen stehen. Es ermöglicht Pädagogen, zusätzliche Kontexte und Erklärungen bereitzustellen, ein tieferes Verständnis von Sprachkonzepten sicherzustellen und das Lernen über das Spielerlebnis

Aktivitäten nach dem Spiel (2/8)

Sprachübungen

In der Language Detective-App sind Sprachlernübungen mehr als nur Herausforderungen – sie sind ein wesentlicher Bestandteil des Spielerlebnisses. Diese Übungen dienen einem doppelten Zweck: Sie verbessern die Sprachkenntnisse und bringen Bonuspunkte, wenn sie während des Spiels gelöst werden. Ihr interaktiver Charakter und ihre Verbindung zur Erzählung verwickeln die Spieler in einen dynamischen Lernprozess.

Darüber hinaus sind diese Übungen nach dem Spielen über das Hauptmenü zugänglich und bieten eine hervorragende Ressource für Pädagogen. Diese Funktion ermöglicht es Lehrern, Übungen erneut durchzugehen, weiteren Kontext bereitzustellen und den Lernenden beim Verstehen von Fehlern zu helfen, was sie zu einem wertvollen Werkzeug für den Sprachunterricht über das Spielerlebnis hinaus macht.

Auf den folgenden Seiten finden Sie Lösungen zu Übungen in folgenden Fällen:

- [Der schwarze Schwan](#) - 18
- [Mit Liebe von Sydney](#) - 20
- [Patrons und Bartenders](#) - 22

Aktivitäten nach dem Spiel (3/8)

Der schwarze Schwan

The Black Swan Hotel: Investigate the crime scene

Put the words in the order in which they are mentioned in the crime scene description.

1. documents
2. laptop
3. briefcase
4. wall safe
5. trash cans

The Black Swan Hotel: Watch security footage

Match the correct time to the words.

- 19.30 - seven thirty
- 23.45 - quarter to midnight
- 6.50 - ten to seven
- 12.30 - half past twelve
- 4.15 - quarter past four
- 14.10 - ten past two

Aktivitäten nach dem Spiel (4/8)

Der schwarze Schwan

Star Company: Ask about the stolen documents

Match the numbers.

- 523 - Five hundred twenty-three
- 62 - Sixty-two.
- 1238 - One thousand two hundred thirty-eight
- 26 - Twenty-six
- 2183 - Two thousand one hundred eighty-three
- 432 - Four hundred thirty-two

Star Company: Ask about Robert Miller

Fill in the correct question word for each question.

- **WHAT** was your relationship with Robert Miller?
- **WHY** did you meet him last week?
- **WHEN** did you sign the deal?
- **WHO** did he sign the deal with?
- **HOW** did he feel last week?

Aktivitäten nach dem Spiel (5/8)

Mit Liebe von Sydney

Vestal Communications: Talk to the employees

Fill in the correct question word for each question.

- **WHEN** was the last time you saw your husband?
- **WHAT** happened last week?
- **WHO** did you have a meeting with?
- **WHY** was he anxious?
- **HOW** was his health?
- **WHERE / WHY** were the windows broken?

Notary Office: Ask about Cordell Beresford and his meeting yesterday

Match the correct family member to the description.

- He is my mother's brother: **UNCLE**.
- She is my father's mother: **GRANDMOTHER**.
- She is my father's sister: **AUNT**.
- He is my grandmother's only son: **FATHER**.
- He is my aunt's father: **GRANDFATHER**.

Aktivitäten nach dem Spiel (6/8)

Mit Liebe von Sydney

Crime Lab: Consult the forensics team about the test results

Match the substances with the element from the periodic table.

- oxygen: O
- sodium: Na
- hydrogen: H
- lead: Pb
- carbon: C
- thallium: Tl
- cadmium: Cd

The Crash Site: Investigate the car

Match the correct syllables to form car part names.

- windscreen
- bumper
- window
- pedal
- engine

Aktivitäten nach dem Spiel (7/8)

Patrons und Bartenders

Crime Lab: Report from toxicology department

Match the substances with the element from the periodic table.

- oxygen: O
- sodium: Na
- hydrogen: H
- lead: Pb
- carbon: C
- gold: Au

St. Brigitte's Hospital: Visit the victims

Match the words to create correct items of clothing.

- denim jacket
- baseball cap
- mini skirt
- sew-on badges
- platform boots
- cargo pants
- wool sweater
- silk scarf

Aktivitäten nach dem Spiel (8/8)

Patrons und Bartenders

Disco Compass: Have a look at the dancehalls

Match the correct verbs to the activity.

- dance on the dancefloor
- order a drink at the bar
- talk to your friends
- get ready at home
- catch a bus to the club
- meet someone new

Shop Bookworm: Look closely at the picture frame

Match the correct book genre with the description.

- **Romance:** This book tells a love story.
- **Thriller:** This book is about crime.
- **Biography:** This book is about someone's life.
- **Fantasy:** This book tells an imaginative story
- **Reference:** This book gives a lot of information.
- **Graphic novel:** This book is mostly pictures.
- **Science Fiction:** This book is set in the future.

Sicherheitsausschluss

Sehr geehrte Pädagogen,

Language Detective ist eine lehrreiche App, die Fälle von faszinierendem Rätsel löst, die Themen wie Mord, Vergiftung, Entführung und Diebstahl thematisieren. Diese Elemente sind integraler Bestandteil der Handlung, werden jedoch auf intellektuelle Herausforderung und Problemlösung anstelle von Sensationalismus gestellt.

Wir möchten Sie versichern, dass Language Detective keine störende Bildsprache oder grafische Beschreibungen von Gore enthält. Unsere Inhalte wurden mit der Absicht erstellt, den meisten Einzelpersonen ab dem Alter von 13 Jahren eine intellektuell anregende und sichere Umgebung zu bieten.

Als Pädagogen und Supervisors empfehlen wir, den Case-Inhalt im Voraus kennenzulernen, um sicherzustellen, dass diese dem Komfortniveau und der Reife Ihrer Schüler oder Teilnehmer entsprechen. Dieser proaktive Ansatz ermöglicht es Ihnen, Diskussionen zu erleichtern, Anleitung zu bieten und allen Beteiligten eine positive und konstruktive Erfahrung zu ermöglichen.

Liebe Grüße,

Language Detective Project Team

Projekt Information

Projekttitel: Language Detective – Interaction-Based Language Learning

Projektnummer: 2020-3-PL01-KA205-095063

Language Detective ist ein K2-Aktions-Erasmus+-Projekt. Der Schwerpunkt liegt auf der Entwicklung von Soft Skills und der Verbesserung von Sprachlernmethoden durch innovative Ansätze. Das Projekt integriert Technologie, Gamification und kollaborative Lernstrategien, um den Spracherwerb der Teilnehmer zu verbessern. Language Detective zielt darauf ab, kulturelles Verständnis, Kompetenzentwicklung und Mehrsprachigkeit durch ansprechende und interaktive Plattformen zu fördern. Diese Initiativen zielen darauf ab, aktuelle Herausforderungen in der Jugendintegration und Sprachbildung anzugehen und gleichzeitig den interkulturellen Austausch und die Zusammenarbeit zwischen teilnehmenden Institutionen und Lernenden in ganz Europa zu fördern. Das Projekt wurde von folgenden Organisationen entwickelt:

- Stowarzyszenie Mistrzów Gry Tempus (Polen)
- Ingenious Knowledge (Deutschland)
- Goethe-Institut (Niederlassung in Großbritannien)
- IZI School (Malta)

Webseite: <https://languagedetective.eduproject.eu/>

Das Language Detective Educators' Manual wurde von Jakub Łapot erstellt