







Ich zeig' dir meine Welt

**Das Buch zur Autorenpatenschaft
an der Karl-Barthold-Schule in Mönchengladbach-
Schelsen**

Texte schreibender Schüler*innen für den
Bundesverband der Friedrich-Bödecker-Kreise e. V.
im Rahmen des Programms
„Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“
des Bundesministeriums für Bildung und Forschung

mit herausgegeben von
Mischa Bach

mitteldeutscher verlag

Alle Rechte vorbehalten! © Mitteldeutscher Verlag

Herausgeber: Bundesverband der Friedrich-Bödecker-Kreise e. V.

Im Rahmen des Programms „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“
des Bundesministeriums für Bildung und Forschung

Cover: Claudia Lichtenberg

Satz/Gestaltung/Redaktion: Mitteldeutscher Verlag GmbH, Halle (Saale)

Weitere Informationen zu den „Autorenpatenschaften“ über:

www.boedecker-buendnisse.de

Alle Altersangaben beziehen sich auf die Entstehungszeit der jeweiligen Texte.

© 2021 mdv Mitteldeutscher Verlag GmbH, Halle (Saale)

www.mitteldeutscherverlag.de

Alle Rechte vorbehalten.

ISBN 978-3-96311-350-1

Printed in the EU

Alle Rechte vorbehalten! © Mitteldeutscher Verlag

Im Anfang war das Wort ...

Wer kennt es nicht, dieses Zitat. Aber wie komme ich zu diesem Wort, dieser ersten Inspiration, die einen Schwall von Assoziationen nach sich zieht, die Kreativität freisetzt und sich lustvoll an der eigenen Vorstellungskraft vorwärtshängt? Wie werden Bilder aufgebaut, die eigentlich nur abgeschrieben werden müssten, um einen Plot zu entwickeln, eine lyrische Idee oder um einen dramaturgischen Bogen zu spannen? Die frei von allen Einschränkungen und Blockaden die Lust am Schreiben wecken? Die mit dem Endresultat zu Papier gebracht werden: Schreiben macht Spaß? Die das Selbstbewusstsein stärken und für Möglichkeiten sensibilisieren, einen neuen Ausdruck für sich selbst zu finden?

Diese Möglichkeiten sind gegeben durch die Förderung des Bundesministeriums für Bildung und Forschung durch das Programm „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“. Mit den Landesverbänden der Friedrich-Bödecker-Kreise e.V. haben sich kompetente Bündnispartner herauskristallisiert, die das Projekt „Wörterwelten. Literatur lesen und schreiben mit Autor*innen“ umsetzen. So werden jedes Jahr im fünfjährigen Programmzeitraum rund vierzig Bücher veröffentlicht. In Workshops werden die Kinder oft durch ganzheitliche Ansätze zum Schreiben motiviert, sei es mit Unterstützung von Musikern oder Fotografen, von Hiphop-Tänzern oder Hörbuchmachern. So entstehen Poetry-Slams, Drehbücher oder Dialogsequenzen für darstellendes Spiel. Kinder und Jugendliche begeben sich auf Fantasiereisen in ein Land der unbegrenzten Möglichkeiten, der tausend tanzenden Worte, der wilden Assoziationen, die eingefangen und zu einem Schreiberlebnis zusammengefügt werden. Ob sie nun die Basis für einen Animationsfilm bil-

den oder in einem fesselnden Abenteuer Niederschlag finden: Hier eröffnet sich die Chance, Kinder schon im frühen Alter an das lustvolle Erlebnis der eigenen Kreativität heranzuführen. Ein Erlebnis mit Nachhaltigkeit, denn es weckt Interesse, sich besser kennenzulernen und auszuprobieren. Es weckt den Stolz über das selbst Geschaffene und will neu erlebt werden. Dieser Ansatz beinhaltet die positive Entwicklung der eigenen Persönlichkeit, der Selbstachtung und der eigenen Wertschätzung. Er führt zum Respekt dem anderen gegenüber, ist damit ein Beitrag zur Gewaltprävention und entwickelt die Fähigkeit, aktiv an gesellschaftlichen Entwicklungen teilzunehmen.

Aber dann kam Corona, die größte Herausforderung unserer Zeit. Trotz allem entstanden in den Friedrich-Bödecker-Kreisen wie Phönix aus der Asche ungewöhnliche Projekte, die im Zeichen des Lockdowns Perspektiven zur Literaturförderung entwickelten, die über den Tag hinaus Bestand haben und sich auch in unseren „Wörterwelten“ spiegeln.

Der Bundesverband der Friedrich-Bödecker-Kreise e. V. lädt die Kinder und Jugendlichen deutschlandweit ein, an dem Programm „Wörterwelten“ teilzunehmen. In der vorliegenden Dokumentation einer Autorenwerkstatt im Bundesland Nordrhein-Westfalen kooperierten folgende lokale Bündnispartner der Friedrich-Bödecker-Kreis Nordrhein-Westfalen, die Ev. Stiftung Hephata und die Karl-Barthold-Schule in Mönchengladbach-Schelsen. Als Autorin leitete Mischa Bach von Juni bis Dezember 2021 die Patenschaft, wobei Veerle Hamacher der Ev. Stiftung Hephata als Koordinatorin die Verantwortung übernahm. Wir danken für die Zusammenarbeit und das Engagement.

Ursula Flacke

Mitglied des Bundesvorstands der Friedrich-Bödecker-Kreise e. V.

Weltenbummeln im Kopf

Ansichten einer Reisebegleiterin

Wir alle sind verschieden, sind unterschiedlich begabt und werden auf diverse Arten behindert. Wir kommen aus vielen Kulturen, unsere Hautfarben variieren. Wir leben und lieben alle auf individuelle Weise, sind einzigartig und tragen oben-drein kühne Träume und eigensinnige Vorstellungen und Wünsche, ja ganze, eigene Welten in uns.

Aber was sind das für Welten, innere wie äußere? Wie kann man diese erkunden und sichtbar machen? Will man das überhaupt so direkt tun oder ist es vielleicht leichter, sich stattdessen auf die Reise in ganz und gar fiktionale, eigens fürs Erzählen erschaffene Welten zu begeben? Aber wie geht das überhaupt, eine spannende Geschichte zu erzählen? Die Suche nach Antworten auf diese und verwandte Fragen war der Ausgangspunkt unserer kreativen Entdeckungsreise an der Karl-Barthold-Schule in Mönchengladbach-Schelsen. Mit insgesamt 21 Kindern und Jugendlichen aus den Klassen von Frau Hamacher und Frau Mense-Grothe machten wir uns daran, kreativ Welten zu erschaffen und mit den Mitteln der Kunst zu erkunden.

Meine eigene Welt kann alles sein – die Erde, wie wir sie kennen, aber bitte ohne Corona, dafür mit Superhelden und Erzschorken vielleicht, oder ein fremder Planet, auf dem Monster oder Smileys leben. In meinen Geschichten kann ich selbst dazu alles sein, der Superheld, ein Automechaniker in den USA der 1970er Jahre, ein Monster, ein Wissenschaftler oder gar eine sprechende Ratte. Ich kann durchs Weltall fliegen oder durchspielen, was passiert, wenn mein fiktionales

Ich nie wieder Hausaufgaben macht und nicht mal mehr daran denkt, sein Zimmer aufzuräumen. Mit Kreativität ist eben so ziemlich alles möglich!

Gemeinsam mit Eva Pfitzner, der besten Workshop-Partnerin, die man sich wünschen kann, hatte ich die Freude, 21 Schüler*innen über mehrere Monate auf ihrer Entdeckungsreise von ersten Ideen und Bildern bis hin zu fertigen Geschichten und auch Gedichten zu begleiten. Gerahmt werden diese durch die Lebensbühnenbilder, die Armin Kaster zusammen mit den Kids ebenfalls im Rahmen unserer Autorenpatenschaft gestaltet. Und so gibt es nun in unserem Buch jede Menge Welten zu entdecken, mit Erdbeerkuchen und Einhorn torten, Fahrten nach Hamburg und Reisen nach Mallorca und Mexico, Superhelden und Alltagsgeschichten und vielem mehr.

Um diese Erkundungsreisen zu ermöglichen, brauchte es neben schreibwilligen Reisenden sowie mir und Eva als Reisebegleiterinnen eine ganze Reihe Unterstützer: allen voran die Ev. Stiftung Hephata und die Karl-Barthold-Schule in Mönchengladbach-Schelsen, die zusammen mit dem Friedrich-Bödecker-Kreis Nordrhein-Westfalen das „lokale Bündnis für Bildung“ waren; sowie die Lehrerin Veerle Hamacher, die einerseits unsere Koordinatorin war und andererseits zusammen mit ihrer Kollegin Susanne Mense-Grothe unseren Workshop begleitete; dazu Armin Kaster, ohne den es keine einzige Lebensbühne in diesem Buch gäbe; und Shirin Emam, die die Texte der jungen Schreibenden abtippte, und last but not least der Bundesverband der Friedrich-Bödecker-Kreise mit seiner Initiative.

Aber genug der Vorrede und Vorhang auf für die Kreativität der Kids an der Karl-Barthold-Schule – die so groß war,

dass sie den Rahmen dieses Buches gesprengt hat! Was wir in der Druckversion nur gekürzt unterbringen konnten, gibt's komplett in der E-Version zu lesen, zu der man über den QR-Code ganz am Ende des Buches gelangt.

Dr. Mischa Bach, Autorin, Dozentin, Reisebegleiterin ;-)

Die Texte der Teilnehmer*innen

Wie alles anfang

Zum Kennenlernen im Juni kam niemand allein. Ob Eva und ich, die Lehrerinnen oder die Kids – alle hatten einen besonderen Gegenstand, sozusagen ein Lieblingsstück aus der eigenen Welt dabei. Mit diesen Gegenständen und viel Musik stellten wir uns einander vor und daraus entstanden mithilfe selbstgebauter Wörterwürfel zwei Gemeinschaftsgeschichten, eine in jeder Klasse:

Das große, wilde Sammelsurium oder der Mittwoch, der ein Montag war

Riesel, kriesel, zisch, polter peng, ratsch – rutschte etwas Pappiges und machte ein so seltsames Geräusch, dass der kleine, goldene Buddha erschrocken die Augen aufriß: Dunkel. Nichts zu sehen. Er tastete mit der Hand neben dem Bett herum, wurde von den Fuchszähnen gebissen, die dort lagen, stieß sich den Finger an dem Sammelstein und warf dabei die Sanduhr herunter – aber die war eh nur wieder abgelaufen, wie fast immer –, bis er endlich die Taschenlampe zwischen seinen Fingern spürte und mit einer gekonnten Bewegung das Licht einschaltete.

„Was immer es war, ich war's nicht“, rief die kleine Schildkröte, die ganz verschüchtert im Kegel des Lampenlichts aus ihrem Panzer spähte, „ich hab ganz genau wie du friedlich geschlafen und dabei von Paris geträumt. Ach, ich würde so

gern mal auf den Eiffelturm raufklettern.“ Sie seufzte und klapperte verträumt mit den Augenlidern.

„Macht doch nicht immer so einen Lärm“, murmelte Alex’ Opa Jürgen von seinem Bild, „es ist doch noch ganz dunkel.“

Nebenan in der Toilette hatte jemand riesige Angst oder war es rächendes Rasen? Auf jeden Fall zitterte die kleine Ratte, die sich dort versteckt hatte. Sie erspähte unter dem Türspalt etwas Leuchtendes, Bedrohliches wie ein mordender Schimmer in Minecraft. Oh mein Gott, was war da wohl nebenan? Die Reise durch die Abwasserunterwelt hatte sie doch wohl nicht in Palutens Wohnung geführt? Am liebsten hätte sie sich in Minecraft vergraben.

Aber nebenan roch es nach Pommes. Langsam schlich die Ratte zur Tür und sah ins Nebenzimmer. Dort stritten ein goldener Buddha, eine Schildkröte und ein freundlicher alter Mann auf einem Bild, wer denn nun schuld daran war, dass das Weltraumpuzzle auf den Boden gefallen und dabei natürlich auseinandergegangen war. Das schien ein schweres Problem zu sein, fast so, als wäre der ganze Sand aus der Sanduhr ausgelaufen oder das Licht der Taschenlampe alle.

„Ihr müsst doch nur die Teile wieder zusammensetzen, dann ist alles wieder gut“, rief die Ratte, und die anderen fuhrten herum zu ihr. „Es sei denn natürlich, das hier ist alles gar nicht wahr, sondern Teil eines Endloszukyumis.“

*Gemeinschaftsgeschichte aus den mitgebrachten Gegenständen
und Wörterwürfelerggebnissen der Klasse Fr. Mense-Grothe,
verwoben und erzählt von Mischa (55), Essen*

Gegen die Zeit

Es begann mit – Nichts. Leerer Raum in einer leeren Flasche, ein bisschen gruselig, ein bisschen rauchig, aber am Ende eher nichts. Und wenn das alles gewesen wäre, hätte man über das Ganze auch einfach die wundersame weiche Decke werfen, die Sache vergessen und stattdessen mit dem Handy zocken können.

Der Star-Wars-Legionär nahm aber dennoch oder gerade weil da so gar nichts war, den Kopfhörer vom Kopf. Irgendetwas stimmte hier nicht, da konnte die Handcreme noch so blumig duften, der Sand mochte noch so leise und unschuldig in der Sanduhr herumrieseln und das Mäppchen so tun, als habe es sich noch nie mit gemopsten Stiften oder gar Nicoles nigelnagelneuem Autoschlüssel davon gemacht.

Auch Alexander Kluge, die kleine Ratte, zog etwas aus ihren Ohren – die Ohrstöpsel, die er immer trug, wenn oben über seinem Keller Schule war und er nicht abgelenkt werden wollte.

Oben war Thomas traurig, weil er telefonieren wollte, aber Handys ja nun mal in der Schule wie im Flugzeug verboten waren. Sonst hätte er ja auch mit all den Monstern aus SCP spannende Spiele spielen können. Es war echt zum Kreischen.

Urlaub wäre jetzt richtig, richtig, richtig, richtig cool, dachte die Lehrerin Frau Müller, und ließ den Blick über die Klasse schweifen, die gerade an ihrem Aufsatz schrieb. Aber was war das da hinten, dieses gruselige, kleine Ding? Das war doch nicht etwa –

ein Fußball?! Was hatte der im Deutschunterricht verloren? Und warum trug er keine Maske? Dafür guckte er erstaunlich lustig über sein Scharfschützengewehr hinweg zu ihr hin.

Was wollte dieser rotweiße Verbrecher? Frau Müller stockte der Atem. Durch langes Handyspiel gestählt warf sich mutig Thomas auf den Ball.

Pffft ... entwich die Luft. Das Nichts war weg. Und alles war wieder gut.



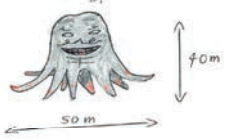
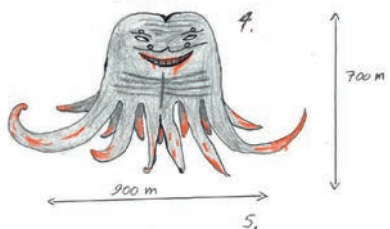
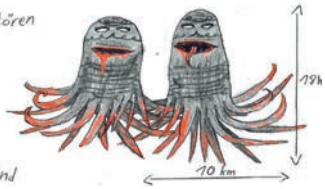
*Gemeinschaftsgeschichte aus Gegenständen und
Wörterwürfelerggebnissen der Klasse Fr. Hamacher,
verwoben und erzählt von Mischa (55)*

Heldensuche & Weltenbau

Man mag denken, dass Schreiben mit Wörtern beginnt, aber gerade, wenn es um Geschichten und kreative Einfälle geht, sind die Bilder im Kopf meist viel wichtiger. Um die hervorzulocken, starteten wir mit unserem „Heldendruck“ mit Naturmaterialien im Freien. Jonathans Druckbild ist dafür ein sehr gutes Beispiel:



Darin entdeckte Jonathan den Helden seiner Geschichte, ein ungewöhnliches Monster. Als Nächstes machten sich alle daran, für die so gefundenen Helden ein Charakterposter zu entwerfen.

COOLNESS:	30%	Jonathan	
Echt gruselig:	100%		
FILM	X		
SERIE	Minecraft Story mode		
Stärke:	100%		
Mein Lieblingstier:	Alle		
Liebblingsjahreszeit:	X		
Liebblingsessen:	Alle Lebewesen		
Teamfähigkeit:	0%		
Neugierde:	100%		
Mut:	100%		
GEDULD:	0%		
Das mag ich nicht:	TNT		
Ich liebe:	Blöcke		
Das mag ich:	Blöcke		
Das macht mich traurig:	Enierman		
ICH HASSE!	TNT		
Das macht mich glücklich:	Blöcke		
Liebingsfarbe:	X		
Das kann ich besonders gut:	Alles auffressen und zerstören		
Sport:	fliegen		
SUPERKRAFT:	Zaser Strahl		
MEINE HOBBYS:	Fressen & Zerstören		
Liebingslied:	X		
Da will ich mal hin:	wo viele Lebewesen sind		
		X-Killer 370	
			

Jonathan hat für sein Monster in einem weiteren tollen Bild die Entwicklung seines Monsters kunstvoll gezeichnet (siehe QR-Code), bevor er, wie die andern auch, als letzten Schritt die passende Welt für seinen Helden schuf:



Danach ging's weiter mit Weltenbau und Heldenbegegnungen per Speeddating, mit (Schimpf-)Wörtersuche für Dialoge und vielem mehr. So entstanden verschiedene Geschichten, deren erste gemeinschaftlich entwickelt wurde, um dann individuell variiert zu werden. Das ist die Gemeinschaftsversion:

Die Räuber der Erdbeertorte

Der Blödmann schlich sich an die Räuberhöhle heran und schaute beim Fenster herein: Als Erstes sah er eine Toilette und eine Dusche und nebenan ein langes Sofa. Auf dem Sofa saß ein Hund. In einer Pappschachtel neben dem Hund war eine Erdbeertorte. Die war gestohlen.

Ein sehr großes Einkaufszentrum mit vielen Geschäften, Restaurants und einer Konditorei. Gregor ging gerade mit ein paar Freunden einkaufen. „Meine Ohren sind kalt“, sagte Gregor verwundert, denn draußen hatte es 44 Grad im Schatten. Anscheinend hatte jemand die Klimaanlage heruntergedreht.

Verzweifelt suchten sie seit einer Stunde eine Erdbeertorte sowie Softdrinks und Snacks für ihre kleine Party. Anscheinend hatte aber irgendein Blödmann die Schilder verdreht, denn alles, was sie fanden, waren Klamottenläden.

Als sie schließlich doch noch an der Konditorei ankamen, erzählte der Konditor, dass die letzte Erdbeertorte geklaut worden war. Gregor war total erschrocken und wurde sehr sauer, weil er doch die Torte für seine Geburtstagsparty haben wollte.

„Wie sah der Räuber aus?“, fragte Gregor den Konditor. „Und hast du schon die Polizei geholt?“

Der Konditor sagte, dass er die Räuber nicht gut beschreiben kann, er aber Zugriff auf die Überwachungskamera hat. Gregor schickte seine Freunde eben Chips einkaufen, während er mit dem Konditor das Überwachungsvideo anschaute. Aus dem Video erfuhr er, dass es drei Diebe gewesen waren und sie nicht nur die Konditorei bestohlen hatten, sondern auch das Geschäft gegenüber. Dort haben sie Klamotten gestohlen.

Darauf ging Gregor zum Geschäft rüber und die Verkäuferin konnte ihm die Info geben, wie die Räuber aussahen. Dann erzählte die Verkäuferin, dass die Diebe etwas verloren haben, das sie aufgehoben hat: Es war eine Karte mit deren Treffpunkt.

Dann ging Gregor allein zu dem Treffpunkt, weil seine Freunde in einer langen Warteschlange bei den Chips standen. Als er an dem Treffpunkt ankam, entdeckte er eine Höh-

le. Gregor wollte sie unbedingt auf frischer Tat ertappen und wollte oben auf der Höhle die Räuber erwarten. Aber er war müde und schlief ein. Als er aufgewacht ist, merkte er an Geräuschen, dass die Räuber anscheinend schon zurück waren. Aber als er gerade nach unten gehen wollte, entdeckte er einen Blödmann, der einen Klingelstreich machte.

Dadurch, dass die Räuber dann die Höhle aufmachten, erschrak Gregor so, dass er in die Höhle hineinrutschte. Daraufhin nahmen ihn die Räuber fest und banden ihn ans Sofa. Aber weil der Hund erschnüffeln konnte, dass Gregor ein Tierliebhaber ist, half er ihm. Als Gregor schließlich frei war und gerade mit der Erdbeertorte aus der Höhle herauswollte, griff ihn ein Räuber von hinten. Da bellte der Hund laut auf, rannte auf den Räuber zu und biss ihn. Vor Schreck ließ der Räuber Gregor wieder los. Der rannte direkt mit der Erdbeertorte los.

Als er beim Einkaufszentrum ankam, merkte er, dass der Hund mitgekommen war. Und er bemerkte, dass seine Freunde fertig waren und auf ihn warteten. Sie wunderten sich über den Hund, der sie direkt ansprang. Dann sahen sie, dass Gregor die Torte dabei hatte. Yippie! Endlich konnten sie zu Gregor nach Hause gehen und Geburtstag feiern.

Und wenn der Hund, der sich nun auf Gregors Sofa breitgemacht hat, nicht gewesen wäre, hätte es weder Torte noch Party gegeben.

*Gemeinschaftsgeschichte von T. F. (13),
Adrian (16) sowie J. (16) und Luigi (15)*

Luigi wollte für seine Geschichte ein anderes Ende haben, das seine Figur, den Blödmann, wieder aufnimmt, und das sieht so aus:

[...]

Der Blödmann geht ins Gefängnis, weil der viel Unsinn macht.

Er hat keine Kinder. Er ist richtig doof. Er sieht wie ein Räuber Minus aus. Und er klaut alles. Viele Muskeln hat er noch.

Er hat eine Fliegenklatsche in der Hand. Und er möchte die Kakerlaken töten. Da kam eine Schlange und biss in seine Hose.

Eine Schatzkarte hat er gefunden.

Er bringt alles nicht in Ordnung.

Er klaute in der Kirmes was.

Luigi, 15 Jahre

T.F. dagegen hat seine Version durch Änderungen in der Gemeinschaftsgeschichte erzielt. Das Ergebnis erinnert ein bisschen an Bilderrätsel, wo man X Fehler im zweiten Bild suchen soll. Sprich: Man muss schon ziemlich genau lesen, um wirklich alle Unterschiede zu finden:

Die Räuber der Erdbeertorte

Gregor schlich sich an die Räuberhöhle heran und schaute beim Fenster herein: Als Erstes sah er eine Toilette und eine Dusche und nebenan ein langes Sofa. Auf dem Sofa saß ein Hund. In einer Pappschachtel neben dem Hund war eine Erdbeertorte. Die war gestohlen.

Ein sehr großes Einkaufszentrum mit vielen Geschäften, Restaurants und einer Konditorei. Gregor ging gerade mit ein paar Freunden einkaufen. „Meine Ohren sind kalt“, sagte Gregor verwundert, denn draußen hatte es 44 Grad im

Schatten. Anscheinend hatte jemand die Klimaanlage heruntergedreht.

Verzweifelt suchten sie seit einer Stunde eine Erdbeertorte sowie Softdrinks und Snacks für ihre kleine Party. Anscheinend hatte aber irgendein Blödmann die Schilder verdreht, denn alles, was sie fanden, waren Klamottenläden.

Als sie schließlich doch noch an der Konditorei ankamen, erzählte der Konditor, dass die letzte Erdbeertorte geklaut worden war. Gregor war total erschrocken und wurde sehr sauer, weil er doch die Torte für seine Geburtstagsparty haben wollte.

„Wie sah der Räuber aus?“, fragte Gregor den Konditor. „Und hast du schon die Polizei geholt?“

Der Konditor sagte, dass er die Räuber nicht gut beschreiben kann, aber er hat Zugriff auf die Überwachungskamera. Gregor schickte seine Freunde eben Chips einkaufen, während er mit dem Konditor das Überwachungsvideo anschaute. Aus dem Video erfuhr er, dass es drei Diebe gewesen waren und sie nicht nur die Konditorei bestohlen hatten, sondern auch das Geschäft gegenüber. Dort haben sie Klamotten gestohlen.

Darauf ging Gregor zum Geschäft rüber und die Verkäuferin konnte ihm die Info geben, wie die Räuber aussahen. Dann erzählte die Verkäuferin, dass die Diebe etwas verloren haben, das sie aufgehoben hat: Es war eine Karte mit deren Treffpunkt.

Dann ging Gregor alleine zu dem Treffpunkt los, weil seine Freunde in einer langen Warteschlange bei den Chips standen und er gerne den Helden spielen wollte. Als er an dem Treffpunkt ankam, entdeckte er eine Höhle. Gregor schlich sich an die Räuberhöhle heran und schaute beim Fenster herein: Als Erstes sah er eine Toilette und eine Dusche und nebenan ein

langes Sofa. Auf dem Sofa saß ein Hund, der sich an ein Mion-Kissen angekuschelt hatte. In einer Pappschachtel neben dem Hund entdeckte Gregor die gestohlene Erdbeertorte.

Gregor wollte die Räuber unbedingt auf frischer Tat ertappen und wollte oben auf der Höhle auf die Räuber warten, aber er war so müde und schlief ein. Als er aufwachte, hörte er Geräusche aus der Höhle. Dadurch, dass er die Geräusche gehört hatte, wusste er, dass die Räuber schon zurück waren. Aber als er gerade nach unten gehen wollte, entdeckte er einen Blödmann, der gerade einen Klingelstreich bei den Räufern machte.

Dadurch, dass die Räuber dann die Höhle aufmachten, erschrak Gregor so, dass er in die Höhle hineinrutschte. Daraufhin nahmen ihn die Räuber fest und banden ihn ans Sofa. Aber weil der Hund erschnüffeln konnte, dass Gregor ein Tierliebhaber ist, half er Gregor ganz so, als sei der Hund ein Engel.

Als Gregor schließlich frei war und gerade mit der Erdbeertorte aus der Höhle herauswollte, griff ihn ein Räuber von hinten. Da bellte der Hund laut auf, rannte auf den Räuber zu und biss den Räuber in den Hintern. Vor Schreck ließ der Räuber Gregor wieder los. Der rannte direkt mit der Erdbeertorte los.

Als er beim Einkaufszentrum ankam, merkte er, dass der Hund mitgekommen war. Und er bemerkte, dass seine Freunde fertig waren und auf ihn warteten. Sie wunderten sich über den Hund, der sie direkt ansprang. Dann sahen sie, dass Gregor die Torte dabei hatte. Yippie! Endlich konnten sie zu Gregor nach Hause gehen und Geburtstag feiern!

Aber als sie bei Gregors Haus ankamen, merkte Gregor, dass er seinen Haustürschlüssel zu Hause vergessen hatte.

Doch Gregor hatte glücklicherweise mal eine Hundeklappe eingebaut, durch die der Hund nach drinnen gehuscht ist und den Haustürschlüssel geholt hat. Als er drinnen war, gab Gregor dem Hund direkt etwas zu essen. Der Hund war sehr hungrig. Ja, sogar so hungrig, dass er sein ganzes Essen auf einmal gegessen hat.

Und wenn der Hund, der sich nun auf Gregors Sofa breitgemacht hat, nicht gewesen wäre, hätte es weder Torte noch Party gegeben.

Ende

T.F., 13 Jahre

Kuchen spielt in Adrians Geschichte ebenfalls eine große Rolle:

Die Reise in ein Traumland

Der Himmel ist farbenfroh. Gregor wünscht sich, in ein Traumland zu reisen. Dort ist es sehr warm. Und am großen See stehen viele Häuser. Es gibt Schokokuchen, Vanillekuchen, Cola, Eistee, Eis und Chips. Dort würde er gerne Erdbeerkuchen essen.

Dann fängt er an, Abenteuer zu bemühen. Die Bösewichte sind frech und gemein und zerstören alles. Sie sind so groß wie Batman. Sie sind dunkel, haben sechs blaue Augen mit Pupille, fette Augenbrauen, große, dunkelbraune Nasen, pinkrote Ohren, fette Lippen, braune Häse und lange, fette braune Beine sowie braune Hände, eine braune Brust und Riesenfüße.

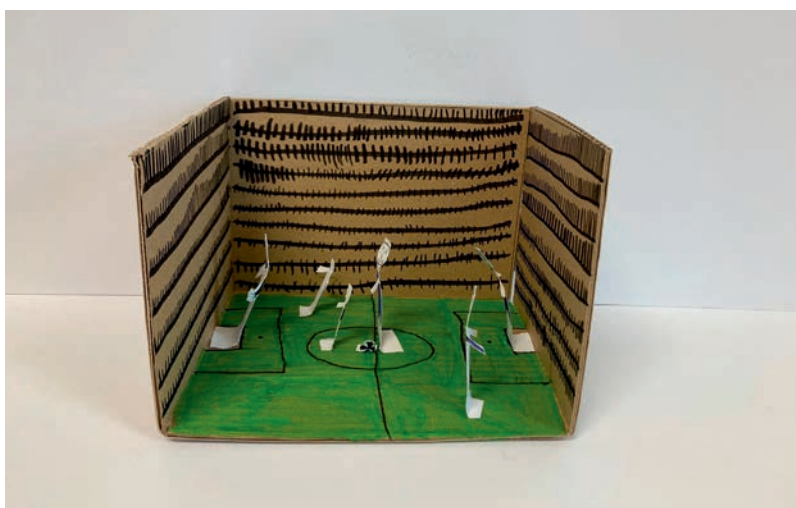
Gregor hilft mit Freunden zusammen, die Bösewichte zu besiegen. Sie sperren die Bösewichte in den Käfig. So hat Gre-

gor am Ende die Bösewichte besiegt Sie werden im Schloss eingesperrt und in die Hölle geschickt. Die Welt ist voller Magie im neuen Leben.

Am Ende kann Gregor den Erdbeerkuchen essen. Der Erdbeerkuchen war total lecker.

Gregor kam nach Hause zurück und ruhte sich aus.

Adrian, 16 Jahre



Dass Adrian nicht Gregor ist, sieht man an seiner Lebensbühne – aber Parallelen gibt es. Das schreibt er über sich:

Ich zocke gerne am Computer.

Ich habe einen großen Fernsehcomputer.

In der Bäckerei gibt es Erdbeerkuchen.

Ich mag aber auch Schokokuchen.

Ich sammle viele Fußbälle.

Ich habe viele Einfälle.

Ich hab ein neues Handy.

Mein Name ist nicht Sandy.

Variationen ähnlicher Motive finden sich in den folgenden zwei Geschichten, die auf fremden Planeten spielen:

Der ovale Smiley

Kapitel 1

Auf dem Planeten „Eisbergwüste“ lebt ein ovaler Smiley. Sein Name ist Smiley. Er lebt auf dem lila Gletscher (oder eher einem von denen, es gibt nämlich drei von denen). Eine kurze Beschreibung zu dem Planeten: Der Planet besteht aus einer Wüste mit Eisbergen.

Die Berge haben auf der Spitze lila Schnee (daher auch der Name „Lila Gletscher“). Der Schnee ist aus Traubensaft.

Auf den Bergen sind Dörfer, und in einem von denen lebt der ovale Smiley. Früher war er noch rund. Aber als er früher mit anderen Smileys spielte, ist er gestolpert und auf den Kopf gefallen, dadurch wurde er dann oval. Zu Hause sitzt er oft auf dem Sofa und wünscht sich, wieder rund zu sein.

Kapitel 2: Der Plan

Der Smiley dachte nach, und er hatte eine Idee: Wieder rund werden. Der Smiley stand vom Sofa auf und er malte seinen Plan auf: Er will Kuchen essen, damit er dick und rund wird.

Sofort ging er nach draußen und kletterte den Berg hoch zur Bäckerei. Eine Weile später kam er mit einer Einhornorte heraus (das ist Smileys Lieblingstorte). Die Torte sah ein wenig so aus, als wäre ein Farbenmonster darauf explodiert. Als er zu Hause ankam, aß er die ganze Torte auf einmal. Nach 20 Minuten kam diese allerdings wieder raus. Geklappt hat der Plan mit der Torte aber nicht, Smiley wurde nur noch breiter.

Kapitel 3: Hilfe durch das Internet

Nachdem Smileys erster Plan nicht gut funktioniert hatte, nahm Smiley das Internet zur Hilfe. Er ging mit seinem Handy in das Internet, um nach Tipps zu suchen, als ovaler Smiley rund zu werden. Er versuchte es darauf mit Sport, ohne Erfolg. Vielleicht muss er auch einfach nur rülpsen, das klappte aber auch nicht.

Kapitel 4: Die Diagnose

Da keiner der Tipps aus dem Internet geholfen hat, kam Smiley zu der Entscheidung, zum Arzt zu gehen.

Der Arzt sagte Smiley, er kann nie wieder perfekt rund werden. Smiley war zwar traurig, aber er versuchte, positiv zu denken. Smiley konnte sogar recht viele Vorteile aufzählen: Er hatte zum Beispiel eine gute Ausrede, wenn er Sport machen soll. So konnte Smiley doch noch gut und glücklich leben.

Pixel, 12 Jahre

Bei SaKis dickem Smiley liegen die Dinge ein wenig anders, und das sicher nicht nur, weil bei der Überarbeitung Jonathan und Tim A. halfen:

Der dicke Smiley

Auf der Insel Gletscherberg lebt ein dicker, blauer Smiley mit braunen Augen mit Ringen. Der Planet besteht aus einem großen Gletscher mit Bergen. Auf der Spitze ist grüner Schnee, daher der Name. Der Smiley heißt Smiley, hat eine Glatze, kleine Beine und Arme, einen Mund und seine Körpergröße beträgt 30 Zentimeter. Er lebt auf einem lila Gletscher. Der lila



Und so sieht Pixel sich selbst:

Ich bade im See,
das war meine Idee.
In meiner Welt ist ein Zelt,
für das hatte ich noch genug Geld.
Mein Smiley ist oval,
sein Lieblingsstein ist ein Opal.

Gletscher ist aus gefrorenem lila Öl. Auf dem Berg ist eine Großstadt mit vielen Häusern. In einem lebt der Smiley. Früher waren keine Häuser da, sondern ein Wald.

Im Haus sitzt er oft vor der Konsole und wird dicker und dicker. Später dachte der Smiley nach, was er tun kann, um wieder abzunehmen.

Er will eine Diät machen, um wieder schlank zu werden. Er isst weniger und spielt weniger Konsole. Drei Wochen später ist er dünner geworden und feiert den Erfolg.

SaKi, 15 Jahre



Und so beschreibt SaKi sich selbst:

Ich gehe gern ins Stadion.

Ich bin gerne auf der Schaukel.

Ich gehe gerne schwimmen.

J.s kurze Geschichte ist handfest und realitätsnah:

Eine Fahrt nach Hamburg

Ich fahre an einem regnerischen Tag mit einem LKW mit Anhänger nach Hamburg. Die Straße dorthin ist nass und am Rand stehen Häuser. Das alles sehe ich aus dem Führerhaus des LKW.

In Hamburg kaufe ich mir ein neues Sofa. Es ist so groß, dass ich mich darauf hinlegen kann, und es hat blaue Kissen. Danach kaufe ich mir Waffeln, die sind mit Schokolade.



Das sagt J. über sich:
Ich kann gut Uno spielen.
Beim Fußball kann ich gut zielen.
Ich liebe das Legobauen.
Ich habe einen technischen Daumen.

Dann fahre ich nach Hause. Das Sofa baue ich mir auf. Es passt perfekt in mein Zimmer rein. Zur Belohnung esse ich Waffeln. Anschließend spiele ich Star Wars. Dann putze ich mir die Zähne und gehe ins Bett.

J., 16 Jahre

Jonathan und Tim A. hatten so viel kreative Energie, dass wir nur den Anfang ihrer langen Geschichte, die als Dialog nah an unserem Workshop beginnt, um immer fantastischer und traumhafter zu werden, hier abdrucken können:

In welcher Welt lebst du?

In welcher Welt lebst du? In einer ganz normalen Welt also. Was ist das, was man grade sieht?

Ja, meine auch. Es gibt auch ganz viele verschiedene Biome auf dieser Welt.

Was ist das?

Zum Beispiel so Ozeane, Meere oder Wüste und Städte und so, aber wir sind grade in der Schule.

Biom, ja richtig. Langweilig hier. Machen wir das den ganzen Tag?

Ich hoffe nicht. Habt ihr das gestern den ganzen Tag gemacht?

Ja, aber nicht das eine Thema, sondern auch die Welt gebastelt oder im Kreis gesessen.

Also wart ihr den ganzen Tag draußen?

Nicht die ganze Zeit, sondern wir waren manchmal auch Stunden drin. Aber am Anfang waren wir immer draußen, ich glaube, so bis zur ersten Pause und dann waren wir drinnen.

Aahhh, wir reden grade über den Tag und nicht über die Welt.

Ja, aber Hauptsache die Lehrer wissen nichts davon. Ich hoffe, die hören das nicht.

Meine Welt ist rund.



Die Lebensbühne von Tim A. sagt auch ohne Worte eine Menge :-)

Meine ist auch rund. Irgendwie so wie Brüste oder Eier.

Ja, genau.

Naja, Eier sind eher oval, aber die Welt ist rund.

Ja, aber mein Bruder glaubt an die flache Welt. Komischerweise ist die aber rund. Wahrscheinlich wegen Minecraft, weil die da flach ist. Wahrscheinlich zockt er zu viel.

Hast du zwei Brüder? Ein kleinen und ein großen? Sind das deine echten Brüder?

Nein, das sind beides Stiefbrüder.

Wie alt sind die?

Emmm, also Johnny ist, glaub ich, 12 und Kevin ist 13.

HAHAHA, Kevin allein zuhause

Ja, der ist manchmal alleine zuhause.

Und zockt immer PC, Minecraft und Fortnite, oder?

Ne Fortnite nicht, aber Minecraft.

Also immer Minecraft nur.

Du, auch ich zocke die ganze Zeit auf Servern. Ich spiele manchmal nur Minecraft, aber nur ganz selten.

Wir reden einfach über irgendwelche Videospiele.

Ja.

WIR SIND FERTIG!!!

[...]

Jonathan, 14 Jahre, und Tim A., 15 Jahre

Wer wissen will, wie die Geschichte weitergeht, scannt den QR-Code am Ende unseres Buches und liest dort den Rest! :-)

Spannungsbogen

Der Geschichtenpfeil hilft, spannend zu erzählen und er hilft, Geschichten zu planen, bevor man sie aufschreibt. Das stand bei uns im August auf dem Programm zusammen mit einer weiteren Runde Weltenbau am langen Tapetentisch, auf dem alle ihr eigenes Land erschaffen und sich gegenseitig besucht haben. Klingt geheimnisvoll und spannend? So soll es sein – genau wie die Geschichten, die hier entstanden sind!

... deren erste ein kleiner Krimi ist:

Der Dieb und der Polizist

Es geschah in einem Museum. Dort gab es einen großen Lagerraum mit vielen Fenstern und einer Tür mit Glasscheiben. Auf dem glänzenden Boden stand ein Dinoskelett. In einem



Bei Luigi reimt sich alles:

Ich öffne die Tür,

öffne die Spür,

baue ein Regal,

baue ein Arsenal.

Ich schlafe auf dem Bette.

Ich bin eine Fette.

Ich habe eine Kommode,

habe eine Allode.

Regal wird hier ein Schatz aufbewahrt. Ein großer Schatz mit vielen Münzen in einer großen grünen Kiste. Die kann man nur mit einem Schlüssel öffnen.

Ein Dieb mit roten Augen und gelben Augenbrauen ist hier eingebrochen. Er klaute den Schatz und der Alarm klang so laut, dass ihn draußen der Polizist in seiner blauen Uniform hören konnte.

Der große, dünne Polizist hat sich erschrocken, weil der Alarm laut geklingelt hatte. Dann hatte er den Dieb gesehen, wie er den Schatz gestohlen hatte. Dann nahm er sein grünes

Auto und fuhr schnell. Als der Dieb hochrannte, fuhr er noch schneller. Da war ein Stein und da hat sich der Dieb gedreht.

Er ist runtergefallen und der Polizist nahm ihn mit in den Knast. Er nimmt den Schatz und bringt ihn wieder zurück ins Museum.

Luigi, 15 Jahre

Auch im August wurde so manche Geschichte zuerst zu zweit erdacht und am Ende wurden zwei verschiedene Stories daraus:

Der verrückte Urlaub der Ratte

Eine Ratte wanderte im Einkaufszentrum am Reisebüro vorbei und erspähte, dass gerade die Flugreisen nach Mallorca sehr günstig waren. Da kam die Ratte auf die Idee, sich von dem ersparten Geld, das sie aus den Münzen aus den Ritzen des Einkaufszentrums zusammengesammelt hatte, einen Urlaub auf Mallorca zu gönnen. Da die Ratte alleine im Einkaufszentrum lebte und ihre Freunde nicht besuchen konnte, wollte die Ratte sich eine schöne Erinnerung holen, weil sie ihre Freunde so lange nicht mehr gesehen hatte. Die Freunde der Ratte waren Haustiere und sind mit ihren Besitzern umgezogen und die Ratte kannte die neue Adresse ihrer Freunde nicht. Die Ratte ernährte sich von den Essensresten aus der Mülltonne und manchmal lag auch noch eine Pommes oder ein Stück Gyros auf dem Boden der Pommesbude. Die Ratte schlief auf einem selbstgebauten Bett aus Streichhölzern und einem Stück Holz. Die Ratte benutzte als Bettdecke einen Stofffetzen, den sie in einem Klamottenladen gefunden hatte. Die Ratte wollte unbedingt einen

schönen Moment erleben, wo sie doch ihre Freunde nicht mehr gesehen hatte. Doch die Ratte wollte sich auch für ihre Switch Minecraft kaufen.

Dann fiel der Ratte ein, dass die Flugreisen nicht immer so günstig sind, aber immer wieder eine neue Lieferung von Minecraft kommt. Daraufhin beschloss die Ratte, lieber einen Urlaub zu machen und ging ins Reisebüro und kaufte sich dort ein Ticket für einen Flug nach Mallorca.

Als sie am Flughafen ankam, erfuhr sie, dass ihr Flugzeug noch nicht durchgecheckt und aufgetankt war. Und dann merkte die Ratte, dass sie Riesen hunger hatte. Daraufhin suchte sie sich ein schönes Restaurant und aß dort ein großes Stück Käse. Als sie damit fertig war, war ihr Magen so voll, dass sie es gerade noch schaffte, nach dem Aufruf ins Flugzeug reinzukommen und sich auf ihren Platz zu setzen, bevor der Flug losging. Dann schlief sie ein.

Als das Flugzeug schließlich auf dem Flugplatz in Mallorca landete, schlief die Ratte immer noch. Daraufhin wurde sie vom Flugzeugpersonal aufgeweckt und rausgeschickt. Dadurch, dass in ihrem Ticket schon ein Hotelzimmer mitgebucht war, suchte sie ihr Hotel. Dieses befand sich zwei Blöcke entfernt vom Flughafen. Als die Ratte endlich beim Hotel ankam, war es schon 20 Uhr und sie konnte sich gerade noch bei der Rezeption anmelden.

[...] Sie ging direkt in ihr Zimmer, räumte ihren Koffer ordentlich aus, sortierte ihre Klamotten in den Schrank und ging kurz duschen, weil sie noch total verschwitzt war vom Fußweg vom Flughafen zum Hotel. Nach dem Duschen sprang sie sofort auf ihr Bett, kuschelte sich unter die Decke und schaltete kurz den Fernseher ein, der gegenüber vom Bett von der Decke hing und guckte ihre Lieblingssendung. Doch

kurz vorm Ende der Serie war eine Werbeunterbrechung und darüber schlief sie ein.

Als sie am nächsten Morgen aufwachte, lief der Fernseher immer noch, und sie ärgerte sich total, weil sie so das Ende ausgerechnet der finalen Folge verpasst hatte. Trotzdem wollte sie einen schönen Urlaub haben. Die Ratte ging aus ihrem Zimmer und wollte gerade das Hotel verlassen, da entdeckte sie an der Rezeption einen Flyer mit Freizeitangeboten und nahm sich einen davon. Sie guckte direkt hinein. Sie entdeckte ein Freizeitangebot, wo auch für Kleine Bogenschießen angeboten wird und weil es Rabatt auf das Freizeitangebot gab, konnte sie direkt 5€ sparen. Daraufhin meldete sie sich bei der Rezeption für das Bogenschießen für Kleine an und gab dem Hotelpersonal die 14,90€.

Da sagte das Hotelpersonal: „Seien Sie pünktlich um 16 Uhr wieder hier, weil wir mit einem Bus zu der Bogenschießanlage fahren müssen, und wer nicht pünktlich ist, gibt sein Geld leider umsonst aus.“ [...]

Weil es erst 10 Uhr war, hatte die Ratte noch sechs Stunden Zeit. Daraufhin ging sie aus dem Hotel raus und ging zum Strand, der glücklicherweise nur ein paar Straßen entfernt war. Auf dem Weg zum Strand entdeckte sie einen Souvenirshop und da kaufte die Ratte sich auch direkt eine Tasse mit einem Bild vom Strand, auf der in großer Schrift „Mallorca“ draufstand. Dafür bezahlte sie tatsächlich nur 4,49€, weil es eine 20%-Rabatt-Aktion gab. [...]

Als sie schließlich am Strand ankam, war es schon 11:30 Uhr. Die Ratte zog sich in einer Umkleidekabine direkt die Badehose an. Als sie schließlich die Umkleidekabine verließ, hatte sich schon eine Schlange an der Umkleidekabine gebildet. Sie legte ihre Sachen auf eine Liege für extra kleine Leute ab und drehte

das Frei-Schild um. Es war so sonniges Wetter, dass sie direkt in das Meer gegangen ist, ohne sich vorher daran zu gewöhnen. Im Meer planschte die Ratte ein bisschen herum. Als der Gongschlag für 12:30 Uhr kam, ging sie aus dem Wasser heraus, ließ sich von der Sonne noch eine Viertelstunde trocknen, weil sie ihr Handtuch vergessen hatte. Und als sie trocken war, ging sie zur Umkleide hin und gottseidank war keine Warteschlange mehr davor und sie konnte sich direkt umziehen.

Als sie ihre Sachen wieder zusammengepackt hatte, ging sie kurz noch ins Strandrestaurant und aß ihr Lieblingsessen, ein Stück Käse. Nun machte sie sich mit gefülltem Magen auf den Weg zum Hotel und hörte auf dem Weg ein Klingeln und auf einmal fuhr ein Eiswagen um die Ecke und der Eiswagen hielt genau neben ihr. Weil die Ratte im Souvenirshop Geld gespart hatte, kaufte sie sich direkt zwei Kugeln Eis mit Streuseln. Sie bestellte sich Schokolade und Stracciatella mit bunten Streuseln.

[...] Sie schaffte es, punktgenau auf den Gongschlag am Hotel anzukommen und hatte ihr Eis genau dann fertig gegessen. Einer vom Hotelpersonal informierte die Ratte, dass der Bus zum Bogenschießplatz erst in fünf Minuten kommt. Das passte der Ratte sehr gut [...]. Sie ging in ihr Zimmer und zog sich ihre Sportklamotten an. Sie verließ gerade ihr Zimmer, als sie ein Mitarbeiter vom Hotel abholte und sagte: „Folgen Sie mir, ich bin zuständig für die Gruppe der kleinen Bogenschießer.“ Auf dem Weg zum Bus holten sie noch drei weitere Mitglieder ab, einen Wellensittich, ein Meerschweinchen und eine Fledermaus.

Weil es nur vier waren, die sich beim Bogenschießen für Kleine angemeldet hatten, konnten sie direkt mit dem Bus zum Bogenschießplatz fahren. Während der Fahrt unterhielt sich die

Ratte mit den anderen Tieren und die Ratte bemerkte, dass die Tiere genau die gleichen Interessen und Hobbies haben wie sie selbst. Als sie am Bogenschießplatz ankamen, wurden die vier Tiere in Zweierteams eingeteilt. Die Ratte wurde mit dem Wellensittich in ein Team eingeteilt. Einer hatte den Bogen in der Hand, der andere gab die Pfeile an. Jedes Mal, wenn die Pfeile von beiden Teams auf das Ziel verschossen waren, gab das Tier, das den Bogen hatte, diesen dem anderen Teammitglied und dann holte der Wellensittich und das Meerschweinchen die Pfeile wieder aus dem Ziel. Nun waren endlich die Ratte und die Fledermaus dran mit dem Bogenschießen. Insgesamt durfte jedes Tier acht Mal die Pfeile verschießen.

Die Ratte hatte so viel Spaß mit den anderen Tieren, dass sie die Tiere auf der Rückfahrt fragte, ob sie vielleicht noch mal mit ihr eine Freizeitaktion machen möchten. Die Tiere waren auch sehr begeistert über den Tag [...], dass sie gerne mit der Ratte noch ein Freizeitangebot machen wollten. Als sie wieder am Hotel ankamen, war es schon 19 Uhr und sie ging in ihr Zimmer und duschte direkt. Nachdem sie aus der Dusche rauskam, war sie so kaputt vom Bogenschießen, dass sie direkt in ihr Bett fiel und nach kurzer Zeit einschlief.

Als die Ratte am nächsten Tag aufwachte, fühlte sie sich wieder topfit und voller Energie. Die Ratte beschloss, nochmal zum Strand zu gehen, weil es ihr dort so gut gefallen hatte. Die Ratte meldete sich auch bei der Rezeption für eine Stunde im Whirlpool an und bekam einen Termin um 20 Uhr. Dann machte sich die Ratte auf den Weg zum Strand. Die Ratte kam wieder am Souvenirshop vorbei, aber sie wollte nichts kaufen und ging weiter zum Strand. Die Ratte zog sich direkt am Strand um und warf ihre Sachen auch sofort auf eine Liege.

Die Ratte sprang sofort ins Wasser. Plötzlich schrie die Ratte auf. Die Ratte schaute unter sich und entdeckte eine Schildkröte. Die Ratte sah, dass eine der Flossen von der Schildkröte in einem Plastikbecher feststeckte. [...] Die Ratte knabberte den Becher einfach ab. Die Schildkröte guckte die Ratte glücklich an und bedankte sich bei der Ratte. So [...] verging die Zeit wie im Flug. Die Ratte verabschiedete sich von der Schildkröte und zog sich schnell um. Die Ratte sammelte noch schnell ihre Sachen ein und ging auf direktem Weg zum Hotel.

Als die Ratte am Hotel ankam, fiel ihr ein, dass sie morgen Geburtstag hatte. [...]

T.F., 13 Jahre

Welche Überraschungen die Ratte noch in ihrem Urlaub erlebt, kann jeder für sich im QR-Code herausfinden! Wie T.F. sich selbst sieht, zeigt er uns hier:



Das sagt T.F. über sich selbst:
Ich bin zwar keine Ratte,
ich bin trotzdem gerne an der Kochplatte.
Ich habe viele Freunde.
Wir sind alle Tierfreunde.
Ich bin sehr hilfsbereit.
Ich bin immer dienstbereit.

Was bei T.F. so etwas wie eine Freundschaftsgeschichte geworden ist, ist bei Pixel zur Detektivstory geworden:

Die Ratte, die in den Urlaub wollte

Die Geschichte spielt in einer Stadt, die relativ durchschnittlich ist und einen Flughafen sowie ein Einkaufszentrum enthält. Die Stadt heißt Klinke. Die Stadt ist recht groß. In dieser Welt leben nur Ratten.

Kapitel 1

„20 % SPAREN! 2-WOCHEN-REISE NACH MALLORCA FÜR NUR 380 €!!!“, ertönte es aus dem Reisebüro im Einkaufszentrum. Eine Ratte namens Peter bekam das mit und suchte sofort im ganzen Einkaufszentrum nach Kleingeld. Mit Erfolg. Nach circa zwei Stunden hatte Peter das nötige Geld zusammen. Schnell ging sie zum Reisebüro und kaufte Tickets. In einer Woche geht es schon los. Darauf rannte Peter direkt, so schnell es nur ging, aufgeregt nach Hause, um schon mal ein paar Koffer zu packen. Peter wurde jeden Tag nervöser und aufgeregter, denn er war noch nie im Urlaub.

Eine Woche später. Am Flughafen angekommen, hatte der Flug leider noch wegen Sturm zwei Stunden Verspätung. Daher kaufte sich die Ratte am Flughafen ein überteuertes Eis. Da die Ratte bis zum Flug immer noch eine Stunde Zeit hatte, spielte sie noch ein wenig auf dem Handy. Da ging die Zeit so schnell um, dass die Ratte fast ihren Flug verpasst hätte, Peter hat es aber zum Glück noch gerade so geschafft. Im Flugzeug ging es dann entspannter zu. Die zwei Stunden im Flugzeug kamen Peter viel kürzer als am Flughafen vor.

Das Hotel auf Mallorca war auch erstaunlich gut für den Preis. Am Abend vom ersten Tag schaute sich Peter noch die Nachrichten an, bei denen neben dem Wetterbericht noch von einem Dieb berichtet wurde.

Kapitel 2

Der Dieb wurde laut den Nachrichten zuletzt an einer Straße gesehen, die nur 500m von Peters Hotel entfernt war. Das machte Peter Sorgen. In den Nachrichten wurde gesagt, dass man drinnen bleiben und Türen sowie Fenster geschlossen halten sollte. Peter hatte Angst, wollte aber auch herausfinden, wer der Dieb ist. Im Internet gibt es nämlich noch keine Daten zum Täter. Für Peter geht das Ermitteln allerdings erst am nächsten Morgen los, denn er braucht erstmal ein wenig Schlaf. Also machte sich Peter fertig: Er machte sich Abendessen, putzte die Zähne und ging schlafen.

Kapitel 3

Am nächsten Morgen ist Peter immer noch müde, weil er in der Nacht schlecht geschlafen hatte. Trotzdem fängt Peter heute mit den Ermittlungen an. Das wird jedoch nicht ganz

einfach, da es keine richtigen Infos wie den Namen des Diebes gibt. Er fragte daher einige andere Ratten nach Hinweisen und er konnte sogar nach einigem Fragen die Opfer des Diebes finden, also die Ratten, bei denen eingebrochen wurde.

Aber selbst die wussten leider nichts über den Dieb. Peter gab ihnen aber seine Telefonnummer. Um 15 Uhr bekam dann Peter tatsächlich noch einen Anruf von einem der Opfer.

Kapitel 4

In dem Anruf sagte das Opfer, dass es einen Zettel in der Wohnung gefunden hatte. Peter fuhr mit einem Taxi zu dem Opfer. Die Taxen auf Mallorca sind ein wenig seltsam: Statt Autos sind es dort Fliegende Tassen. Dafür ist man mit den Tassen schneller als mit den Autos und Peter war schon nach nur sechs Minuten da.

Auf dem Zettel beim Opfer stand: „Mein Name ist Friedrich und ich habe Ihre Wertsachen ausgeliehen. Sie werden Ihre Gegenstände in wenigen Tagen zurückerhalten.“ Schon fünf Minuten später klingelte es an der Tür. Es war Friedrich. Das Opfer bekam seine Sachen zurück, Friedrich entschuldigte sich, und Peter konnte seinen Urlaub entspannt und friedlich fortsetzen.

ENDE

Pixel, 12 Jahre

Den Anfang der folgenden Geschichte haben Steven Marston und Janos the Wolf gemeinsam entwickelt, dann jedoch zwei verschiedene Enden gefunden – und zum guten Schluss das Ganze gemeinsam mit Acul überarbeitet. Das hier ist die Stevens Version:

Der Pommiesdieb

Name

In meiner Stadt ist es verboten, dass Burgen größer sind als Häuser. Unsere Häuser sind drei Meter breit und acht Meter hoch. Die Stadt liegt in Deutschland neben Pommestown. Häuser dürfen nur aussehen wie eine Pommes, wenn die nicht aussehen wie eine Pommes, dann gibt es eine Haftstrafe von 68 Jahren und eine Geldstrafe von 372 Euro. Man darf nur Pommes essen hier und mit McDonald's-Uniform herumlaufen. Pommes ist hier ein Grundnahrungsmittel und es gibt hier nur McDonald's-Läden. Man kauft hier nur Sachen von McDonald's. Hier ist auch ein Bunker mitten auf der Straße. Niemand weiß, warum der da ist. Und der Name der Stadt ist Name.

Kapitel 1: Das Spiel

Bonnie hat Lust auf FIFA. Er startet seine Xbox Series X und startet Ultimate Team. Und startet eine Runde und trifft auf Rock. Es geht los. FC Bonnie gegen VFB Rock. FC Bonnie gewinnt 12:0 gegen VFB Rock und Rock rastet aus.

Kapitel 2: Der Pommieskampf

Bonnie, ein schwerer, starker Hasenroboter mit braunen Augen im lilafarbenen Gesicht, spielt eigentlich Gitarre bei McDonald's und liebt Karotten. Aber nach seinem Sieg gegen Rock möchte er jetzt Pommes essen. Doch da kommt Rock, der aussieht wie ein runder Stein mit aufgemalten Augen, und haut ihm mit seinen langen Armen ins Gesicht und schreit „HAST DU VERDIENT, DU SAU!“

Kapitel 3: Der Pommes-Diebstahl

Rock hat Bonnie ermordet und rennt weg mit den Pommes. Als Rock nach Hause kam – was sehr schnell ging, denn er hat zwar weder Beine noch Flügel, kann aber fliegen –, aß er die Pommes.

Kapitel 4: Das Karma

Als er die Pommes aß, wurde ihm sehr schlecht. Die Pommes waren wohl nicht mehr gut. Als er auf die Toilette gehen wollte, ging die Tür nicht auf, aber er musste dringend aufs Klo. Also machte er auf die Pflanze.

Kapitel 5: Das Haus

Die Polizei kommt zu Rock und will ihn festnehmen, weil sein Haus nicht aussieht wie eine Pommes, sondern wie ein Stein. Er bekommt 68 Jahre Haft und eine Geldstrafe von 372 Euro, und für den Mord an Bonnie gibt es eine Gefängnisstrafe von einem Jahr obendrauf, also 69 Jahre insgesamt. Er hat nur 7 Euro, also bekommt er 365 Jahre mehr Haft, insgesamt 434 Jahre, Haft und weil er ein Stein ist, wird er alle 434 Jahre erleben, denn er kann nicht sterben. [...]

Steven Marston, 15 Jahre,

Janos The Wolf, 14 Jahre, Assistent Acul, 15 Jahre

Was in den restlichen vier Kapiteln von Stevens Geschichte passiert, ist im QR-Code nachzulesen – was der Autor über sich selbst sagt, dagegen schon gleich hier auf Papier:



Ich tue gerne zocken.
Ich habe keine Laufsocken.
Ich esse gerne Pommes.
Ich mag Spiralpommes.
Er ist nett.
Das ist ein Bett.

Und das ist Janos' Version der Geschichte:

Der Pommesdieb (Version 2)

Kapitel 1: Das Spiel

Bonnie hat Lust auf FIFA. Er startet seine Xbox Series X und startet Ultimate Team. Und startet eine Runde und trifft auf Rock. Es geht los. FC Bonnie gegen VFB Rock. FC Bonnie gewinnt 12:0 gegen VFB Rock und Rock rastet aus.

Kapitel 2: Der Pommeskampf

Bonnie, ein schwerer, starker Hasenroboter mit braunen Augen im lilafarbenen Gesicht, spielt eigentlich Gitarre bei McDonald's und liebt Karotten. Aber nach seinem Sieg gegen Rock möchte er jetzt Pommes essen. Doch da kommt Rock, der aussieht wie ein runder Stein mit aufgemalten Augen, und haut ihm mit seinen langen Armen ins Gesicht und schreit „HAST DU VERDIENT, DU SAU!“

Kapitel 3: Der Pommes-Diebstahl

Rock hat Bonnie getötet und rennt weg mit den Pommes. Als Rock nach Hause kam – was sehr schnell ging, denn er hat zwar weder Beine noch Flügel, kann aber fliegen –, aß er die Pommes.

Kapitel 4: Der nächste Gegner

Nachdem Rock seine Rache hatte, startet er noch eine Runde. Sein Gegner war ein Freund von Bonnie namens Toy Bonnie. Er weiß nicht, dass Bonnie tot ist, aber dieses Mal gewinnt Rock.

Kapitel 5: Die zweite Runde

Sie spielten noch eine Runde. Dieses Mal verliert Rock wieder. Rock versucht ruhig zu bleiben. Bald hat Rock keine Lust mehr und spielte was anderes.

Kapitel 6: Das andere Spiel

Als Rock das andere Spiel startete, fand er wieder Toy Bonnie. Rock dachte, es wäre ein anderer, der denselben Namen hatte. Rock verlor wieder. Er hatte keine Lust mehr. Er machte aus und legte sich schlafen.

Kapitel 7: Ein neuer Tag

Rock wachte auf und ging zur Schule. Als er ankam, sagte die Lehrerin: „Wir haben einen neuen Schüler.“ Der neue Schüler kam rein und sagte: „Hallo, mein Name ist Toy Bonnie.“

Nach dem Unterricht fragte Rock ihn: „Zockst du auch auf einer Konsole?“ Toy Bonnie sagte: „Ja, warum?“ Rock fragte: „Heißt du da auch Toy Bonnie?“ Toy Bonnie sagte: „Ja, warum?“ Rock sagte: „Willst du mein Freund sein?“ Toy Bonnie sagte: „Ja, gerne.“

Kapitel 8: Rocks Falle

Rock fragte: „Wohnst du auch in Pommestown?“ Toy Bonnie antwortet: „Nein, ich wohne daneben, in Name.“ Rock sagte: „Komm mal zu mir nach Hause heute, Haus Nummer zwei.“ Toy Bonnie sagte: „OK.“ Als Rock nach Hause kam, wartete er 25 Minuten lang auf Toy Bonnie. Als er dann kam, überraschte Rock ihn und tötete ihn.

Ende

*Janos The Wolf, 14 Jahre,
Steven Marston, 14 Jahre, Assistent Acul, 15 Jahre*

Acul, von dem es keine Lebensbühne gibt, beschreibt sich so:

Ich spiele gerne viele Videospiele.
Am liebsten esse ich Pizza.
Ich bin ein sehr Hilfsbereiter.

... und so, wie er Steven und Janos unterstützt hat, kann ich nur sagen, das stimmt! :-)



Das schreibt Janos über sich selbst:
Hellgrün ist das Gras.
Das macht keinen Spaß.
Ich mag Zocken.
Damit kann ich meine Freunde locken.

In Maxims Geschichte dreht sich alles um einen Superhelden und dessen Erzfeind:

Maxims Comic

Warnung: Die Geschichte ist ab 18. Wenn ihr nicht hören wollt, Ohren zu!!

Es war einmal der Protagonist, der schon 15 Jahre alt ist und ein Junge. Er kann gut zeichnen und animieren und auch je-

mandem helfen. Er war ein guter Held, der nur Elektrizität hat, die Zeit rückwärts spulen und auch stoppen kann und teleportieren ... Der Name war BLAKE.

Er hatte eine Menge Freunde, auch einen PC, ein Tablet und ein Samsung-Handy. Er war auch Youtuber mit 5.000 Abonnenten; Kanal: Max Maaxim. Als er im Rheinpark-Center war, wollte er nur was essen. Er geht in irgendein Restaurant z. B. McDonald's oder KFC, aber dann ...

„Wer ist das, warum sieht er genauso aus wie ich?“, fragte Blake besorgt und verwirrt. „Komm raus und zeig dich, du Hurensohn!“, brüllte er, so laut er konnte, dann kam der andere aus dem Schatten.

„Hallo, Blake!“

Er sieht wie Blake aus, aber gruseliger, wie ein Halloween-Monster. Er war ein dämonischer Klon, hatte scharfe Krallen, scharfe Zähne, Blut floss ihm aus den Augen, aus roten, glühenden Augen. Er war derjenige, der jemanden getötet hatte und der alle Leute traurig machte. Er zerstörte eine Menge Gebäude. Er hat dunkle Kräfte und seine ganzen Körperteile sind gebrochen. Es gibt eine Menge Wunden und Farben an ihm, beinahe so, als wäre er schwarz und weiß. Sein Name war „Blake.Exe“.

„Wer zum knackigen Kack bist du? Was wolltest du von mir?“, sagte Blake mit Augen voller Wut. Blake.Exe lachte auf monströse Weise. „Ich habe die Hälfte deiner Freunde gekidnappt und dann dachte ich mir ... ob ich aus euch meine Armee erschaffe!“ Er klang ziemlich verrückt.

„Und ...?“, fragte Blake.

„Und ... ich wollte die Welt übernehmen. Auch das Universum. Verwandle alles in Blut und Tod!“

Blake hatte etwas Sorge und einige Wut.

„Wo sind die ...? Was hast du ihnen getan?“, sagte Blake mit wachsender Sorge und Gänsehaut am ganzen Körper.

„Nirgendwo!“, gab der andere zurück. „Ich habe sie an meinen eigenen Ort gebracht.“

Blake dachte darauf, dass seine Freunde im tiefen Untergrund sind: „Hölle!“

„Nun da ich hier bin, ist es Zeit, deine eigene Existenz zu löschen!“, sagte Blake.Exe.

„Lass uns boxen, du Yarak!“, sage Blake auf Türkisch oder Albanisch.

„Kannst du haben, du blonder Putin!“ Sie kämpften und kämpften. Mann gegen Mann. Person gegen Dämon. Wer könnte den anderen besiegen mit der stärkeren Kraft?! Dann teleportierten sie von Universum zu Universum. Es ist genauso wie John Cena im WWE.

„Ich werde deine Körperteile brechen. Dann bist du ein Krüppel!“, sagte er mit brutaler Stimme.

„Ich dir auch, du pommehaariger Freak!“

Sie konnten nicht stoppen beleidigten einander immer weiter und boxten ohne Ende.

„Du wagst es, mich wegen meiner hübschen blonden Haare zu beleidigen, du Schwanz?“

Es ist wie Peter Griffin gegen das gigantische Huhn. „Ich mache, was ich will, du Sitzpisser!“ Viele Actions und so weiter ...

36 Stunden später. Inzwischen waren sie zu müde zu kämpfen, dann hat Blake den Geist aufgegeben und schläft auf dem Boden. Blake.Exe verschwindet zum Glück schnell und teleportiert sich selbst an seinen Lieblingsort. Blake konnte ihn nicht aufhalten, doch dann kam der Held, den er braucht, und der hilft ihn zu trainieren.

Blakes Lieblingstrainer ist sein Bruder namens „Daywer“, der genauso alt ist, wie er selbst. Er war der beste Trainer, den er kennt. Seine Kraft sind Flammen und Feuer. Sein Haar ist lang, wild und rot genau wie ein Feuer. Er hasst es, wenn jemand ihn deswegen einen Tomatenkopf nennt. Das ist ihm in seiner Vergangenheit schon passiert.

Daywers schlimmster Feind ist Darwer, der böseste und gruseligste Klon, den er kennt. Er will die Galaxie kaputt machen. Er war schwarz und weiß. Er war wie ein Glitch. Er trägt satanische Symbole in seinen Augen.

Nach 8 Stunden Training. Blake war so lebendig wie noch nie zuvor. Doch dann sieht Blake.Exe, was er plant. Und Blake. Exe dachte und dachte:

„Ich werde ihn nicht an meinen Ort bringen. Ich werde ihn durchbrechen ...“ Blake.Exe wird ihn aussperren mit lebendigen Bären-Fallen und auch mit Spitzenkanonen.

Doch dann hörten Blake und sein Bruder ein Rascheln, das sie überraschte, verwirrte und ihnen auch etwas Angst machte.

„Was war das?“, fragte sein Bruder.

„Keine Ahnung, mein Bratan“, antwortete Blake. Deswegen muss sein Bruder checken, welches Rascheln es war. Doch er hatte er nicht bemerkt, dass es eine Falle ist. Da war eine Kopf-Krabbe. Sie springt auf seinen Kopf und beißt erst ihn und dann seinen Bruder. Er wurde runtergestoßen, tief ins Loch zur Hölle und den Gefangenen dort.

„Bruder ... NEEEEIINN!“ Blakes Mut sank, als er sah, was sein Bruder ist. „Jetzt ist es zu Ende.“ Trauriges Wort. „Mein Bruder ist jetzt eine Blutsuppe geworden“, doch er gibt sich 5 Stunden ... Dann ...

... war es doch noch nicht zu Ende. Er bereitete sich vor, seine Gangs zu holen und die trafen sich an einem Ort tief im Untergrund. In dieser Gang hatte er 4 oder 5. Ja nur 5 waren es geworden.

Maxim, 16 Jahre



Maxims Lebensbühne zeigt, die wildeste Fantasie wohnt manchmal in ganz normalen Zimmern ...

Wie es weitergeht, werden wir alle erst erfahren, wenn Maxim seine Geschichte zu Ende geschrieben hat, aber wie es aussieht, wenn er seine Comicgeschichte zeichnet und schreibt, können sich alle jetzt schon im QR-Code anschauen!

Dass sich auch bei Marco und Joris alles um Superhelden und Erzschorken – und um nichts Geringeres als die Rettung der Welt – dreht, ist aber gleich hier nachzulesen:

Das gefährliche Serum

Kapitel 1

Die Geschichte spielt in einer Stadt, die nicht existiert. In dieser Stadt gibt es ein Labor, in dem ein Serum gelagert wird. Es ist ein Prototyp. Es sind auch ein paar Häuser in dieser Stadt, die aber nicht besonders schön sind. Viele Einwohner hat sie nicht und sie ähnelt einem Industriegebiet mit wenig Grün. Kowolski, ein Doktor für Biologie und Wissenschaft, entdeckte eines Tages ein wundersames Supermittel (das Serum), mit dem man eine Haut bekommt, die fast so stabil wie festes Eichenholz ist und eine Stärke wie die eines Nashorns hat.

Er suchte verschiedene Versuchsobjekte, doch bei keinem Tier und keiner Rasse war das Supermittel kompatibel. Irgendwann verzweifelte er und begann mit Versuchen an Menschen. Diese Versuche jedoch gingen schief und er versuchte Tests an sich selbst und fand heraus, dass das Supermittel (cx88) kompatibel mit seinem Körper ist. Er verabreichte sich jeden Tag eine neue Dosis cx88, da die Wirkung des Mittels nur 24 Stunden anhält. Irgendwann wurde bekannt, dass dieses Mittel existiert. Irgendwann erfuhr die Mafia von diesem Mittel und setzte einen der besten Räuber (Ogolikus) in der Mafia auf dieses Mittel an.

Ogolikus entdeckte das Labor vom Wissenschaftler und schaffte es, dort einzubrechen und das cx88 zu stehlen. Er injizierte es sich und verwandelte sich auch, wusste aber nicht,

dass es die Nebenwirkung hat, dass man bei idealer Kompatibilität nach 365 Tagen explodiert und so eine große Explosion macht, dass der halbe Planet mitvernichtet wird. Bei dem Ogolikus allerdings wird es schon nach einem Tag explodieren. Als Ogolikus das bemerkte, hegte er einen großen Hass gegen den Wissenschaftler und wollte ihn töten.

Ogolikus fand den Wissenschaftler schnell und griff ihn an. Sie kämpften drei Stunden und keiner war stärker als der andere. Als der Wissenschaftler erkannte, dass er keine Chance hatte, kam er auf eine Idee. Er lenkte den Kampf ins All und sorgte dafür, dass sie beide explodierten und die Erde sicher war.

Kapitel 2

Die Explosion und der Kampf waren vorbei und Ruhe kehrte in die Welt ein. Doch was die Menschheit nicht wusste, war, dass der Wissenschaftler Dr. Kowolski die Explosion überlebt hat, weil er sich verrechnet hatte und nicht explodiert war und er sich nun ein neues Versteck suchte. Er hat im Luftraum, unter der Erde und an vielen anderen Orten gesucht, aber er fand nichts Brauchbares, bis er eines Tages ein radioaktiv verseuchtes Gebiet mit einem einzigen Gebäude entdeckte, das bis tief in den Boden reichte. Wahrscheinlich war es der Reaktor eines Atomkraftwerks. Doch war dort eine Luftüberwachung, weshalb er mit einem Jet Ski über einen großen See mit vielen radioaktiven Gefahren musste.

Als er es geschafft hat, bemerkte er, dass dort ein Bus stand, der vor Radioaktivität schützte. Er stieg in den Bus ein und fuhr mit dem Bus, in dem zum Glück noch Sprit war, an den Rand des radioaktiven Gebietes und baute dort ein Lager auf und fand einen Schutzanzug. Er nahm immer mehr von dem



Während Marcos Lebensbühne wie ein abstrakter, wilder Traum anmutet, erinnert die von Joris fast an den Arbeitsplatz eines Wissenschaftlers:



Ich bin ein Programmierer.
Ich liebe meinen Elektrorasierer.
Ich bin ein Elektroprofi.
Ich bin kein Lederhosenprofi.
Ich bin technikbegeistert.
Fast alle sind technikentgeistert.

cx88-Serum. Doch bei jeder weiteren Verabreichung wurden die Nebenwirkungen größer und irgendwann verwandelte er sich in ein Monster mit Tentakeln. Der Schutzanzug zerriss und er starb an der Radioaktivität.

Marco und Joris, beide 13 Jahre

Und weil doch alle guten Dinge drei sind, gibt es gleich noch eine dritte Superheldengeschichte. Bei Alexander ist der Held einer von den Guten & ganz Hellen:

Lightstar – eine Superheldengeschichte

Die meisten Menschen glauben nur das, was sie selber sehen. So kam es, dass niemand etwas von Flints Doppelleben wusste.

Flint ist ein 13-jähriger Junge, der seit seiner Geburt Licht als Superkraft hat. Die Kraft nutzt er nur zum Guten. Nur seine Art, wie er sie nutzt, ist nicht seinem Alter entsprechend, da er aus seinem Licht z.B. Messer, Klingen, Dolche und alles weitere formt, was brutal ist. Oft nutzt er dies zu seinem Vorteil. Damit ihn niemand erkennt, ziert er sein Gesicht mit leuchtender Bemalung oder lässt sich komplett leuchten. Er hat sich sogar aus seinem Licht eine ganz eigene Lichterwelt erschaffen, die er immer im Dunkeln sichtbar machen kann. Sogar Lichttiere sind da. Die Welt, die Flint sich gemacht hat, leuchtet. Sie ist nur sichtbar, wenn Flint sie sichtbar macht. Er nennt sie kurzerhand Old York und die Hauptstadt hieß Brooktown. Es gibt mehrere Essensläden, Hochhäuser und das Hauptgebäude heißt Statepire Emp Building. Er liebt seine Stadt. Er selber lebt dort in einer Villa, die er sich erschaf-

fen hat. Ein Lichtwald zieht sich um Brooktown. Auch ein Baumhaus aus Licht mit Lichttieren gehört zu seinen Werken. Es gibt unterirdische Tunnel und alles, was das Lichterz begehrt. Eine zweite Villa von Flint aka Lightstar ist in der Stadt Kings.

Flint hat mit 9 Jahren seine Kräfte entdeckt, die er seitdem benutzt. Er selbst nennt sich Lightstar. Nur sein Bruder und seine Schwester wissen von seinen Kräften. Sonst ist er ein wilder und lebensfroher Junge, der sein Doppelleben genießt.

Flint hat viele Freunde, ist aber eher ein Einzelgänger, allerdings immer da, wenn man ihn braucht. So viele Freunde, wie er hat, hat er als Lightstar auch Gegner. Er selber hasst als Gegner am meisten Nightshift, dessen Kräfte das komplette Gegenteil von Flints Kräften sind. Ein weiterer Gegner ist Diggilight. Ein Junge, der ein Nachahmer von Flint ist, dessen Lichtkräfte jedoch von seinem selbstgemachten digitalen Anzug stammen.

Wie jede Nacht war Flint auch heute wieder Lightstar. Sein leuchtendes Gesicht bedrohlich bemalt, versteckte er sich in einer Gasse zwischen einem Waffelladen und einem Casino. Er hatte gestern erst einen neuen Gegner kennengelernt und dachte darüber nach, was noch alles kommen würde, als er im Augenwinkel Nightshift sah. Er suchte irgendetwas, was Lightstar verwunderte. Er sprang auf und machte sich zu Infrarotlicht und war so unsichtbar und konnte ihm folgen.

Nightshift brach in jeden Laden ein und durchstöberte ihn. Da Lightstar hungrig war, passte es ihm, dass Nightshift auch im Waffelladen zu suchen begann. Lightstar war immer noch unsichtbar, also fing er an, während er Nightshift beobachtete, sich Waffeln zu backen, allerdings leise und mucksmäuschen-

still. Nachdem er die Waffeln gegessen hatte, wurde ihm langweilig. Hätte er sein Handy dabeigehabt, hätte er angefangen zu spielen, da Nightshift immer noch am Suchen war. Nach einer halben Stunde wurde es Flint allerdings zu viel. So lange zu warten, hielt er nicht aus und da er sowieso nicht wollte, dass Nightshift den Waffelladen verwüstet, machte er sich sichtbar und fing an seinen Gegner zu attackieren. Nightshift zerstörte alles, während er Lightstar bekämpfte. Währenddessen hatte Lightstar nichts Besseres zu tun, als Nightshift zu sagen, wie teuer die Sachen sind, die nun zerstört waren. „Die wirst du alle neu kaufen müssen“, zog er Nightshift auf. Dem platzte der Kragen. Er packte Flint am leuchtenden T-Shirt und schleuderte ihn vors Casino. „Und das T-Shirt wird er mir erst recht ersetzen!“, sagte Flint wutentbrannt.

Böse kam Nightshift aus der Waffelladenruine raus. Lightstar war gerade dabei, sich eine Doppelaxt aus Licht zu formen, als er merkte, dass Sirenen aufheulten. Als er dann noch Blaulicht sah, freute er sich. Endlich jemand, den er mit seinen Kräften beeindrucken konnte. Der folgende Kampf war sehr brutal. Nightshift setzte alles daran, um zu gewinnen. Da Lightstar allerdings Hilfe von der Polizei bekam, gewann er den Kampf, aber Nightshift haute ab. Lightstar rannte hinterher, obwohl er leicht erschöpft war und nicht allzu viel Lust hatte, Nightshift zu verfolgen, tat er es. Seine Motivation holte er sich aus seinem Licht. Er liebt seine Kräfte, die Power und ist froh, Lightstar zu sein.

Mehr oder weniger erschöpft verfolgte Lightstar Nightshift. Dafür, dass Flint erst 13 Jahre alt war, ist er ziemlich sportlich. „Ich glaube“, sagte Flint zu sich selbst, „ich brauche eine Pause.“ Nightshift rannte die Gassen entlang,

während Lightstar ihn auf den Häusern beobachtete und zugleich verfolgte. Nightshift kletterte in ein Haus rein. Lightstar wollte sein Haus runterklettern, war allerdings zu erschöpft, um sich halten zu können. Er rutschte ab und knallte auf ein Auto.

„Oh Mann, würde gerne mal wissen, was Nightshift vorhat“, sagte er und rappelte sich auf. Um etwas Energie zu bekommen, zog er das Licht aus einer Straßenlaterne und fühlte sich besser. Er kletterte in das Haus, das auch Nightshift betreten hatte, ein 9-Zimmer-Haus. Nightshift war bereits im Kinderzimmer, wo ein kleiner Junge schlief. „Niedlich“, sagte Lightstar zu sich selbst über den Jungen. „Er weiß noch nicht, wie die Welt in Wahrheit ist.“

„Das ist wohl wahr.“ Lightstar fuhr herum. Nightshift hatte ihn bemerkt und war bereit zum Kampf. Lightstar erschuf Ketten aus Licht, packte Nightshift und schleuderte ihn aus dem Zimmer. Er wollte weder im Zimmer kämpfen noch den Jungen aufwecken.

Genervt verdrehte Nightshift die Augen. Er hatte nirgendwo Ruhe vor Lightstar. Da er dieselben Fähigkeiten wie Lightstar, nur mit Dunkelheit statt Licht, hatte, erschuf er sich eine Doppelsense aus Dunkelheit. Lightstar kam mit seinen Ketten aus Licht nach draußen. Er fügte noch Klingen an die Enden der Ketten hinzu und war bereit zum Kampf. Nightshift ging ein Stück zurück und schwang seine Sense. Auf der Klinge stand Malakka. Lightstar wusste, dass dies Griechisch für Massaker war. Er schleuderte seine Ketten, Klingen und Peitschen auf Nightshift. Nightshift flüchtete kurz in einen neuen Laden und fand, was er suchte. Einen lila Kristall. Er nahm ihn und fühlte sich energiegeladen.

„Seine Kräfte sind verzehnfacht worden,“ stellte Lightstar fest. Es war besser für ihn, Nightshift erst mal in Ruhe zu lassen. [...]

Flint aka Alexander Hollendong, 16 Jahre

Natürlich ist das nicht das Ende, denn Flint aka Lightstar hat noch einige Abenteuer zu bestehen, und dabei geraten sogar seine Schwester und sein Bruder in Gefahr. All das ist im QR-Code nachzulesen, wo es auch eine tolle Zeichnung zur Story von Flint aka Alexander Hollendong gibt!



Nachts blinken die Sterne wie ich in der Ferne.
Kristalle sind tolle Steine, aber ich besitze keine.

Bruder und Schwester – damit sind wir bei Familie, und die ist ja auch in Vielem so etwas wie eine eigene, kleine Welt. Talia und Moni K. erzählen davon gemeinsam in dieser Geschichte:

Bernhard und seine verrückte Familie

Bernhard, 57 Jahre alt, arbeitet in der Kfz-Werkstatt. Seine Frau Ute ist 40 Jahre alt und arbeitet als Putzfrau in dem Gymnasium, in das ihre Kinder – Ben, 16, Silke, 13, und Anke, 11 – gehen. Sie wohnen in Berlin an der Hauptstraße 43.

Es ist 6 Uhr. Alle stehen auf. Die Brote sind bereits fertig. Ben hat ein Brot mit Salami, Silke hat eins mit Nutella und Anke eins mit Marmelade. Silke und Anke haben bis 13 Uhr Schule und Ben bis 16 Uhr. Alle sind schon angezogen, haben gegessen und die Zähne geputzt.

Jetzt sind alle aus dem Haus und Ute ist froh, dass sie nun für ihre Kinder den Haushalt machen kann. Bernhard ist gerade am Duschen und macht sich fertig für die Arbeit. Bernhard muss um 6:30 Uhr fertig sein. Er gibt Ute einen Kuss, bevor er raus und zur Arbeit fährt.

Um 18 Uhr versammeln sich alle bis auf Ute. Sie muss arbeiten gehen. Die Kinder und der Vater planen die Vorbereitung für Ute, da sie morgen Geburtstag hat. Sie wollen ein paar Freunde von Ute einladen. Sie überlegen, wo die Ballons hinkommen und was für einen Kuchen sie kaufen sollen. Silke meint, dass sie eine Einhorn-torte holen sollen, da die Mutter seit Wochen darüber redet.

„Wir haben schon Geschenke gekauft“, meint Anke, „wir haben ihr Süßigkeiten geholt und Rosen und haben alle drei ein Bild gemacht.“ Bernhard sagt: „Das ist wirklich schön.“

Mama kommt um 20 Uhr wieder. Es ist bereits 19:30 Uhr. Wir müssen schnell die Geschenke einpacken, damit wir morgen mehr Zeit haben, um zu dekorieren.“

Es ist 20 Uhr und die Mutter ist genervt nach Hause gekommen. Bernhard möchte Ute ein Kuss geben, um sie zu begrüßen. Auf einmal wird Ute richtig wütend. „Ich möchte einen neuen Job haben!!!! Die Toiletten sind so eklig, die kacken einfach daneben.“

Bernhard ist ziemlich geschockt. „Setz dich bitte hin“, meint Bernhard. Silke kommt in die Küche und macht ihrer Mama einen Tee. „Oh, danke, mein Schatz, das brauche ich jetzt wirklich. Wo sind denn Ben und Anke?“, fragt Ute. Darauf antwortet Silke: „Die sind im Zimmer und gucken Fernsehen.“

Ute ruft die beiden und bittet sie, den Tisch zu decken. „Wir essen jetzt eine Rindfleischsuppe, die ist in zwei Minuten fertig. Wenn ihr gegessen habt, geht ihr bitte ins Bett, ihr habt morgen Schule“, ruft Bernhard.

Am nächsten Morgen stehen alle drei Kinder vor dem Bett der Eltern und singen Happy Birthday. Ute freut sich sehr und gibt allen drei einen fetten Schmatzer. Ben, Anke und Silke haben schon Frühstück für ihre Mama gemacht. Während die Mutter ihre Brötchen aufisst, gehen die Kinder in die Schule.

Bernhard ruft heimlich Freunde und Verwandte an und fragt, ob die heute kommen. Es kommen heute zehn Leute. Ute geht einkaufen, um den Kühlschrank wieder voll zu machen. Ute kommt nach Hause und wundert sich, warum das Haus so sauber ist. Bernhard ruft „Tada, so, alles fertig, mein Schatz, genauso wie du es wolltest!“

Es ist 14 Uhr und Ute ist bei ihrer Mutter in der Nähe. Die Kinder und Bernhard bereiten alles vor. Die meisten Gäste

sind schon da. Ute ruft Bernhard an und sagt ihm, dass sie in zehn Minuten da ist. Bernhard beeilt sich.

Ute will den Schlüssel ins Schloss stecken, aber das geht nicht. Sie ruft ihren Mann an. Bernhard legt auf und ruft in die Runde: „Versteckt euch hinterm Sofa!“ Ben, Silke und Anke tragen die Einhorntorte herein.

Bernhard geht raus und bindet Ute die Augen zu und sagt zu ihr: „Ich bringe dich rein.“ Ute meckert rum, aber da sind sie drin und alle singen Happy Birthday. Ute erschreckt und fängt an zu weinen. „Oh my God, das hätte ich niemals gedacht von euch!“

Die drei Kinder gehen mit der Torte zu Ute, stolpern und Ute bekommt den Kuchen ins Gesicht. Alle lachen. „Ahh, Hilfe. Ich bin voller Schokolade!“, ruft Ute.

„Jetzt gibt es Geschenke für dich“, schreien alle.

„Aber zuerst gehe ich mich umziehen. Danach öffne ich die Geschenke, okay?“

Fünf Minuten später kommt Ute in einem wunderschönen Kleid in rosa. Alle sagen „Wow damn!“ Ute öffnet die Geschenke. Sie bekommt Rosen, Schokolade und ein Bild von ihren Kindern. Sie ist überwältigt und fängt an zu weinen. Sie gibt allen drei Kindern einen Kuss.

Danach gibt es Fisch mit Kartoffelpüree und Spinat. Später gehen sie noch in den Park. Aber als sie wieder kommen, sind da plötzlich 50 Katzen. Das kam daher, dass der Fisch noch auf dem Tisch lag und ein Fenster offen gewesen ist, durch das alle Straßenkatzen hereinkamen. Ute schmeißt alle Katzen wieder raus, aber Silke behält eine.

Die Gäste sind schon weg und die Familie räumt das ganze Chaos auf. Ute ist sehr glücklich. Nach einer Stunde ist das Haus fertig und die drei Kinder machen sich auf den Weg ins

Bett. Ute geht in alle drei Kinderzimmer, bedankt sich für das, was sie veranstaltet haben und gibt jedem einen Kuss.

Bernhard ist müde ins Bett gefallen und schnarcht laut. Ute guckt noch Fernsehen. Dann geht sie ins Bett.

Am nächsten Morgen ist der Tisch schon gedeckt und alle essen Brötchen mit Salami und Käse, weil die Familie das am liebsten isst. Die Mutter spricht Silke an und sagt: „Ich weiß, dass du die Katze behalten hast.“

Silke darauf: „Ja, es tut mir leid, aber sie hat mich so angelächelt.“

„Ja okay, aber wir müssen erst zum Tierarzt. Nicht, dass sie Krankheiten hat, okay?“



Das schreibt Moni K. über sich:

Ich habe kein Hobby.

15 ist mein Alter.

Ich bin keine Naturfreundin.

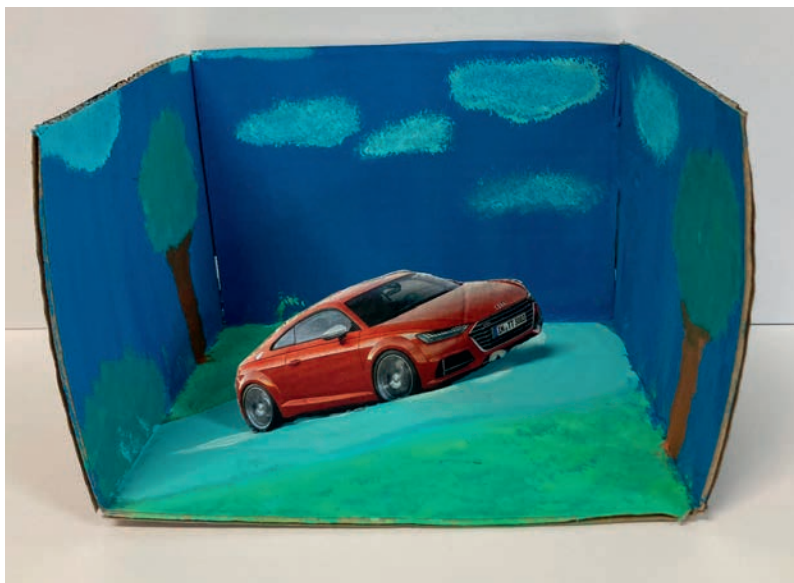
Silke antwortet mit einem Grinsen im Gesicht: „Jaa, okay. Wie sollen wir sie denn nennen?“

„Übrigens ist es ein Männchen“, meint Bernhard.

Alle sagen: „Tiger, er sieht genauso aus wie ein Tiger.“

Moni K. und Talia, beide 15 Jahre

Die Geschichte haben Moni K. und Talia gemeinsam geschrieben, ihre Lebensbühnen jedoch jede für sich entworfen:



Talia ist mein Name und ich bin eine feine Dame.

15 ist mein Alter und ich mag keine Fanta.

Ich mag keine Büsche, doch ich habe viele Wünsche.

Patrick und Leon haben aus einem gemeinsamen Ansatz zwei unterschiedliche „Roadmovies zum Nachlesen“ entwickelt. Die erste Geschichte ist Patricks:

Die seltsame Scheune

Man schrieb das Jahr 1974 in Miami, Florida, im heißesten Sommer, den die USA je erlebt hat. Jonathan King, ein engagierter Mechaniker und stolzer Besitzer einer erfolgreichen Werkstatt, arbeitete gerade an seinem violetten 1970er Dodge Challenger RT.

Dieses Jahr wollte Jonathan seinen alten Freund Diego Ramos aus Highschool-Zeiten besuchen. Seit fast zehn Jahren hatten sie sich nicht mehr gesehen, deshalb fuhr er schon frühmorgens los in Richtung Westen.

Er liebte lange Autofahrten, die Natur und den frischen Wind, der ihm um die Ohren bläst.

Nach fast 15 Stunden Fahrt und einer langen Übernachtung in New Orleans war er endlich in Saltillo angekommen.

In der Hernandez Street 33854 stand das Haus der Familie Ramos. Jonathan fuhr die Auffahrt hoch, hupte drei Mal und stieg aus dem Wagen. Kurz darauf riss Diego die Haustür auf und sprang Jonathan in die Arme und rief:

„Ich kann es kaum glauben, dass du hier bist, Jonny, wie lange ist es her?“

„Genau zehn Jahre ist es her mit der Highschool, aber was viel wichtiger ist, wie geht es der Familie denn?“, erwiderte Jonathan.

„Es geht uns allen gut, aber komm doch erstmal rein“, forderte Diego Jonathan auf und zog ihn ins Haus.

Diegos Frau Maria und ihr kleiner Sohn Alechandro saßen schon am Esstisch, es gab Chili con Carne, eine traditionell mexikanische Speise. Diego und Jonathan blieben noch bis tief in die Nacht wach, bis dann auch Diego zu Bett ging.

Nur Jonathan lag noch wach auf dem Sofa im Wohnzimmer, er konnte einfach nicht schlafen. Er musste dauernd an die Farm denken, die er auf der Hinfahrt gesehen hatte.

Er entschied sich, zu der Farm zu wandern. Sie stand zwar ein großes Stück weit weg vom Haus, aber Jonathan hatte sie schon nach wenigen Minuten erreicht. Dann stand er dort, ganz alleine auf dem alten Hof. Er sah sich etwas um.

Der Hof schien sehr alt und verlassen, das Farmhaus war eine einzige Ruine: die Fenster eingeschlagen und das Dach eingebrochen. Nur die Scheune, die neben dem Haus stand, sah aus wie neugebaut.



Normalerweise bin ich freundlich.
Das Ölfass ist ausgelaufen.
Die Hebebühne ist unbenutzt.

„Was ist das nur für eine seltsame Scheune?“, fragt sich Jonathan und näherte sich der Scheune.

Patrick Helpenstein, 13 Jahre

Und das hat Leon aus derselben Grundidee gemacht:

Die verlassene Scheune

Es war das Jahr 1974 in Miami Florida im heißesten Sommer, den die USA je erlebt hat. Jonathan King ist ein engagierter Mechaniker, der in seiner Freizeit gerne Urlaub in Mexico machte. Er fährt einen violetten Dodge Challenger RT, für den er sehr lange sparen musste.

Dieses Jahr verbrachte er seinen Urlaub in Saltillo, um Diego Ramos, seinen alten Freund aus Highschool-Zeiten zu besuchen. Er liebte lange Autofahrten, die Natur und den frischen Wind, der ihm um die Ohren bläst. Nach fast 15 Stunden Fahrt und einer langen Übernachtung in New Orleans war er endlich in Saltillo angekommen. Sein bester Freund fährt einen Chevrolet Camaro 2 SS mit einem V8 Biturbo Motor mit 650 PS.

In der Hernandez Street 33857 stand das Haus von Diego Ramos. Dieser wartete schon auf der Terrasse auf ihn. Jonathan fuhr die Auffahrt hoch und hupte drei Mal und stieg aus dem Wagen. Kurz darauf riss Diego die Haustür auf und sprang Jonathan in die Arme und rief: „Ich kann es kaum glauben, dass du hier bist. Jonny, wie lange ist es her?“

„Genau zehn Jahre ist es her mit der Highschool. Wie geht es den anderen?“, erwiderte Jonathan.

„Es geht uns allen gut, aber komm doch erstmal rein zu uns“, forderte Diego Jonathan auf und zog ihn ins Haus.



Ich spiele gerne Fußball.
Ich schieße meinen Schlussball.
Ich bin gerne am Zeichnen.
Ich bin gerne am Abzeichnen.

Es war schon spät. Alle saßen schon am Esstisch und aßen noch zu Abend typisch mexikanisch.

Es war bereits 22:00 Uhr. Alle schliefen schon längst, nur Jonathan konnte nicht schlafen. Er entschied sich, einen Spaziergang zu der alten Scheune zu machen, die er auf der Hin-fahrt gesehen hat. Etwas später stand er vor der Scheune auf einem verlassenen Hof, etwas weiter stand noch ein größeres Haus, die Fenster des Hauses waren alle eingeschlagen, das Dach eingebrochen, aber die Scheune sah wie neugebaut aus. Er überlegte, ob er jetzt wieder zur Wohnung gehen soll, oder ob er die Scheune erkunden soll.

Er lief wieder zur Wohnung und legte sich ins Bett. Am

nächsten Morgen erzählte er Diego, was er am Abend gesehen hatte.

Nach dem Frühstück fuhr Jonny mit Diego zur Scheune, um ihm zu zeigen, was er gefunden hatte. Diego war ziemlich erstaunt über die Entdeckung der Scheune. Kurz danach erkundeten Jonny und Diego die Scheune. Diego entdeckte einen alten Dodge RAM und wollte seinen Kumpel holen, doch Jonny war auf einmal verschwunden. Diego suchte ihn wie verrückt, fand ihn aber nicht. Kurz danach entdeckte Diego noch eine Scheune und suchte in dieser Scheune nach Jonny. Endlich fand Diego Jonny.

Diego fragte: „Wo warst du? Ich wollte dir den alten Dodge RAM zeigen.“

„Ich hatte eine Hintertür gefunden und wollte gucken, ob es hier in der Nähe noch eine Scheune gibt“, sagte Jonny.

Leon, 13 Jahre

Und zum guten Schluss gibt's Willows Geschichte, in der es um die nächtliche Begegnung zweier Welten geht:

Im Stadtschungel

Es ist Abend und alle Leute gehen schlafen. Sobald es dunkel ist, kommen viele Tiere in die Stadt und sie finden, durch die Häuser sieht die Stadt wie ein Dschungel aus.

Dann kommt ein Mensch und sagt: „Ihr sprecht dieselbe Sprache wie ich.“ Alle Tiere fragen: „Was ist das für ein Ding? So etwas kennen wir nicht.“ Tom, der Kakadu, Tim, das Zebra, James, die Giraffe. Sie sind sehr nervös, weil sie alle drei noch nie einen Menschen gesehen haben.



Meine Mama ist hübsch, aber ich bin bildhübsch.
In der Stadt da liegt ein Blatt.
Ich reite auf meinem Pferd.
In der Sonne ist es so heiß wie auf dem Herd.
Ich mag Tiere, trinke keine Biere.

Der Mensch nähert sich den Tieren und fragt: „Woher kommt ihr?“

„Wissen wir nicht, aber wir suchen den Dschungel.“ Dann sagt Tim das Zebra: „Ist hier zufällig der Dschungel?“ Doch was tun die Tiere? Sie bleiben in der Stadt. „Im Stadtdschungel“, schrie der Kakadu Tom dazwischen und James, die Giraffe, sagt: „Ich habe doch einen langen Hals und kann damit über die Häuser gucken.“ Tim, das Zebra, freut sich: „Ja, ja! Mach das, ich will nach Hause!!!“

James, die Giraffe, sagt: „Ich kann ganz viele Palmen und

andere Bäume sehen. Da ist der Dschungel.“ Tom, der Kaka-
du, ruft: „Ich fliege voraus.“

James, die Giraffe, ist trotzdem traurig, dass sie gehen müs-
sen. Der Mensch sagt: „Ihr seid zwar nicht mehr an meiner
Seite, dafür immer in meinem Herzen TSCHÜSS!!!!!!!!!!!!“

Willow N., 14 Jahre

*Nach all den Texten von Schülerinnen und Schülern zuletzt noch
ein Perspektivwechsel mit dem Nachwort der Lehrerinnen:*

Schreibend die Welt entdecken oder doch lieber eine neue gestalten?

Dies war eine der vielen Fragen, mit denen unsere Schüler
und Schülerinnen sich im Rahmen des Projektes „Wörterwel-
ten. Literatur lesen und schreiben mit Autor*innen“ ausein-
andersetzten.

Echte Autorinnen und Autoren kamen in die Schule, zum
Teil schwer bepackt mit verschiedenen Arbeitsmaterialien,
die Spaß machten und Kreativität weckten. Es wurde ge-
schrieben, gebastelt und gemalt. Wir erfuhren, wie man ei-
nen Helden und seine Welt entwickelt, aber auch wie man
Ideen findet, eine Geschichte aufbaut und diese verbessert.
Jeder wurde zum Künstler/zur Künstlerin, zum Autor/zur
Autorin und zum Lektor/zur Lektorin. Wir halfen einander,
nicht aufzugeben und besser zu werden. Und wir lernten, die
Verbesserungsvorschläge anzunehmen und in unsere eigene
Geschichte einzuarbeiten. Nicht zuletzt lernten wir uns selbst
und unsere Mitmenschen besser kennen.

Auf verschiedenen kreativen Wegen fand wirklich jeder

Zugang zum Schreiben. Manchmal kribbelte es auch bei uns Lehrerinnen in den Fingern und wir hätten am liebsten gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern zu Stift und Papier gegriffen. Wir beobachteten mit großer Freude, wie auch diejenigen, die eher ungern schreiben, Lust bekamen, Geschichten zu erfinden und diese zu notieren. Und für manch einen endete das Schreiben nicht mit dem Ertönen der Schulklingel, sondern Texte wurden mit nach Hause genommen und dort motiviert weiterbearbeitet.

Und so haben wir beides gemacht: schreibend die Welt entdeckt, die in unserer Phantasie verborgen liegt, aber auch eine neue Welt gestaltet, in der Lesen und Schreiben dazugehören und unser Leben bereichern.

Vielen Dank den Autoren und Autorinnen sowie unseren Schülerinnen und Schülern für diese außergewöhnliche Erfahrung.

Veerle Hamacher, 56 Jahre, Mönchengladbach
Susanne Mense-Grothe, 60 Jahre, Korschenbroich

Was in Jonathans und Tim A.s Welt noch los ist, was T.F.s Ratte und Alexanders Lightstar noch alles erleben, wie es Stevens Pommiesdieb im Gefängnis ergeht und Maxims Figuren als Comic aussehen, all das gibt's hier nachzulesen. Viel Spaß dabei! :-)



Inhaltsverzeichnis

Im Anfang war das Wort ...	5
Weltenbummeln im Kopf (<i>Mischa Bach</i>)	7
Das große, wilde Sammelsurium (<i>Gemeinschaftsgeschichte</i>)	10
Gegen die Zeit (<i>Gemeinschaftsgeschichte</i>)	12
Heldensuche & Weltenbau	13
Die Räuber der Erdbeertorte (<i>T.F., Adrian, Luigi & J.</i>)	15
Die Räuber der Erdbeertorte (<i>T.F.</i>)	18
Die Reise in ein Traumland (<i>Adrian</i>)	21
Der ovale Smiley (<i>Pixel</i>)	23
Der dicke Smiley (<i>SaKi</i>)	24
Eine Fahrt nach Hamburg (<i>J.</i>)	26
In welcher Welt lebst du? (<i>Jonathan & Tim A.</i>)	28
Der Dieb und der Polizist (<i>Luigi</i>)	30
Der verrückte Urlaub der Ratte (<i>T.F.</i>)	32
Die Ratte, die in den Urlaub wollte (<i>Pixel</i>)	38
Der Pommesdieb (<i>Steven Marston</i>)	41
Der Pommesdieb (Version 2) (<i>Janos the Wolf</i>)	43
Maxims Comic (<i>Maxim</i>)	46
Das gefährliche Serum (<i>Marco f & Joris</i>)	51
Lightstar (<i>Flint aka Alexander Hollendong</i>)	54
Bernhard und seine verrückte Familie (<i>Moni K. & Talia</i>)	59
Die seltsame Scheune (<i>Patrick Helpenstein</i>)	64
Die verlassene Scheune (<i>Leon</i>)	66
Im Stadtdschungel (<i>Willow N.</i>)	68
Schreibend die Welt entdecken oder doch lieber eine neue gestalten? (<i>Veerle Hamacher & Susanne Mense-Grothe</i>)	70