





# Trommeln, Rauch und Telefon

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  
Ursula Flacke

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: Paul Frenzel

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

Weitere Informationen zu den „Autorenpatenschaften“ über:

[www.boedecker-buendnisse.de](http://www.boedecker-buendnisse.de)

Alle Altersangaben beziehen sich auf die Entstehungszeit der jeweiligen Texte.

© 2022 mdv Mitteldeutscher Verlag GmbH, Halle (Saale)

[www.mitteldeutscherverlag.de](http://www.mitteldeutscherverlag.de)

Alle Rechte vorbehalten.

ISBN 978-3-96311-718-3

Printed in the EU

## 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 vorwärtshangelt? 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 Schreiberelebnis zusammengefügt werden. Ob sie nun die Basis für

einen Animationsfilm bilden 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 Hessen kooperierten der Verein für Geschichte und Heimatkunde Friedrichsdorf e. V., die Taunuseulen und der Friedrich-Bödecker-Kreis in Hessen e. V. Als Autorin leitete Ursula Flacke von Juni bis Dezember 2022 die Patenschaft, wobei Claudia Dern als Koordinatorin für den Friedrich-Bödecker-Kreis in Hessen die Verantwortung übernahm. Wir danken für die Zusammenarbeit und das Engagement.

*Ursula Flacke  
für den Bundesvorstand der Friedrich-Bödecker-Kreise e. V.*

## Trommeln, Rauch und Telefon

In diesem Workshop ging es um die Geschichte der Kommunikation. Wie haben die Menschen in früheren Zeiten Nachrichten erstellt oder übermittelt, damals, als es noch kein Handy gab? Als im Alltag noch keine Post Briefe brachte und Mails undenkbar waren?

38.000 Jahre zurück nutzten die Menschen, wie in Südfrankreich oder die Ureinwohner in Australien, Höhlen für ihre Malereien, um Geschichten für die Nachkommen festzuhalten. Wir malten unsere eigenen Geschichten auf Steine, das war, als wollten wir Comics entwickeln.

6.000 Jahre vor unserer Zeit war das Trommeln ein gängiges Kommunikationsmittel, um über weite Strecken hinweg Nachrichten auszutauschen. Baye, ein Trommler aus Afrika, brachte 10 teils hüfthohe Trommeln mit, um den Kindern zu zeigen, wie unterschiedlichste Töne und Rhythmen daraus hervorgezaubert werden konnten.

Von etwa 3.200 v. Chr. bis 394 n. Chr. waren die ägyptischen Hieroglyphen die Zeichen des ältesten bekannten Schriftsystems. Ursprünglich hatten sie den Charakter einer reinen Bilderschrift. Aus Ton formten wir Tafeln, auf denen originale Hieroglyphen mit Holzstäbchen eingeritzt wurden. Ägypten hatte für die Kinder eine erstaunliche Faszination, sodass auch die Pyramiden, die Sphinx oder auch Gott Anubis, der die Verstorbenen in die Unterwelt begleitete, in Geschichten festgehalten und dann in Ton gebannt wurden. Später wurden die Figuren mit farbiger Glasur überzogen und im großen Brennofen von Margret Döring gebrannt.

200 Jahre vor unserer Zeitrechnung gab es schon in China Rauchzeichen als Nachrichtenübermittlung, erst sehr viel

später in Nordamerika bei den Indianern. Unsere Rauchzeichenübermittlung – natürlich mit der Feuerwehr – musste leider ausfallen, weil es viel zu heiß und zu trocken war. Ein Lagerfeuer hätte sich auf der Wiese viel zu leicht ausbreiten können.

Wir experimentierten mit Geheimschriften, dem Morse- und Flaggenalphabet, der Taubstummensprache, bis wir schließlich auf das Telefon zu sprechen kamen, das in der Philipp-Reis-Stadt Friedrichsdorf, zu der Seulberg gehört, erfunden wurde. Der erste Satz, der in die Geschichte der Telefonübermittlung einging, war: „Das Pferd frisst keinen Gurkensalat.“

Mit großem Spaß und Interesse wurden Nachrichtenübermittlungen per Wollschnur, die an zwei Plastikbechern angebracht war, getestet. Einer sprach, die andere horchte. Die Wählscheibe eines ausrangierten Telefons wurde gedreht und fiktive Gespräche wurden entwickelt.

Es gäbe noch viel zu erzählen, aber die Geschichten und Fotografien sprechen sicherlich für sich selbst.

An dieser Stelle möchte ich mich ganz herzlich bei Frau Dr. Erika Dittrich bedanken, die unseren Workshop als Kooperationspartnerin optimal unterstützt hat, ebenfalls bei Ulrike Brossog, dem guten Geist in allen Lebenslagen, ohne die der Workshop so nicht umzusetzen gewesen wäre. Ebenfalls geht mein großer Dank an Margret Döring und Christine Brumm, die mit großer Geduld den Kindern bei ihren Tonarbeiten halfen, und an Baye Matala mit seinen Trommeln.

Auch bei Lisa Reul möchte ich mich bedanken, die das Projekt von Magdeburg aus unterstützt hat.

Der größte Dank geht aber an die Kinder Constantin, Emma, Luca, Malou, Mika, Mila, Nick, Nils, Susanne und Valentina. Jetzt haltet ihr euer erstes Buch in den Händen.

*Ursula Flacke*





# In der Steinzeit

## Die Rettungssanitäter

Früher in der Steinzeit gab es auf der Jagd viele Verletzte, aber die Steinzeitmenschen hatten kein Krankenhaus oder ein Zentrum für Erste Hilfe.

Darum hatten die Steinzeitmenschen vorgeschlagen, dass manche von ihnen freiwillig als Rettungssanitäter geschult werden. Dort lernten sie, wie man einen Verband aus Tierhaut um eine Verletzung bindet oder wie man aus Beeren Medizin herstellt. Außerdem haben sie Kräuter zerstampft und daraus eine Heilsalbe gerührt.

Das war sehr nützlich, weil viele Tiere die Jäger angriffen und sie verletzten.

Dann kamen die Rettungssanitäter mit Medizin und Verbänden aus Tierhaut und hatten die Verletzten versorgt und zurück ins Dorf gebracht.

Einmal hatte ein Kind hohes Fieber. Da hatten sie es in ein Zelt aus Tierhaut und langen Knochen gelegt und ihm einen Heilverband um den Kopf gewickelt. Dann gaben sie ihm noch bittere Medizin aus Kräutern und Beeren zu trinken. Nach ein paar Tagen ging es dem Kind wieder gut, und es konnte mit seinen Freunden draußen spielen.

An dem Tag hatte sein Vater, der Rettungssanitäter, ein Wildschwein erlegt. In diesem Moment schlug ein Blitz neben ihnen in einen Baum ein und brannte das Tier an. So hatte der Vater das Feuer entdeckt. Das Wildschwein hatten die Steinzeitmenschen abends noch über einem Feuer fertig gebraten.

Das hatte köstlich gerochen und gut geschmeckt. Dieses Abenteuer malten sie an eine Höhlenwand, damit sie es nie vergessen.

*Mika, 13 Jahre*



Die Höhlenmenschen und die Ureinwohner in Australien haben alles an die Höhlenwand gemalt, was sie beschäftigte. Das waren Botschaften, Erlebnisse und Geschichten, die sie so an ihre Nachkommen weitergeben wollten. Das war so was wie Comics an den Wänden. Deshalb haben wir auch Steine mit unseren Geschichten und Nachrichten bemalt.

*Susanne, 12 Jahre*



## Das erste Grillen der Menschheit

Es war vor 100 000 Jahren, da hat Filleflip gelebt. Er wurde von einem Bären gejagt. Da biss der Bär in das Bein, und plötzlich zuckte ein Blitz vom Himmel. Da war plötzlich Feuer. Das grelle Licht leuchtete weit. Man konnte es sogar vom Berg aus sehen und es vertrieb den Bären. Dort erkannten die Steinzeitmenschen, dass im Feuer ein totes Tier lag. Leckerer Duft kroch in die Nasen. Im Bauch knurrte es.

„Warum haben wir plötzlich solchen Hunger?“, wundernten sich die Steinzeitmenschen. Filleflip war schon beim toten Wildschwein. Mit einem spitzen Stein schnitt er sich ein großes Stück heraus und biss hinein.

„Wie lecker das schmeckt“, dachte er. Jetzt winkte er die anderen Steinzeitmenschen zu sich. Er ließ sie auch mal probieren. Sie fanden es auch alle sehr lecker. Von jetzt an grillten sie immer nach der Jagd. So wurde das nützliche Feuer erfunden und das Grillen.

*Nils, 9 Jahre, und Luca, 10 Jahre*



## Wie der Fußball erfunden wurde

Es war einmal ein Junge, der hieß Trapp. Er lebte in der Steinzeit. Er war 9 Jahre alt. Er war schlank und vom Jagen hatte er viele Muskeln. Obwohl Sommer war, hatte er ein warmes Bärenfell über die Schulter geknotet. Ihm war langweilig, und er kickte gegen einen eckigen Stein. Da kam er auf die Idee, dass es mit einem runden Ding viel besser gehen würde. Rollen, kicken, ballern, schießen, und das mit anderen Jungen und Mädchen. Aber dann würden alle nur in eine Richtung laufen.

„Wir brauchen ein Hin und Her“, sagte Trapp. „Wir teilen die Jungen und Mädchen in zwei Gruppen. Am besten, sie müssen ein Ziel treffen.“

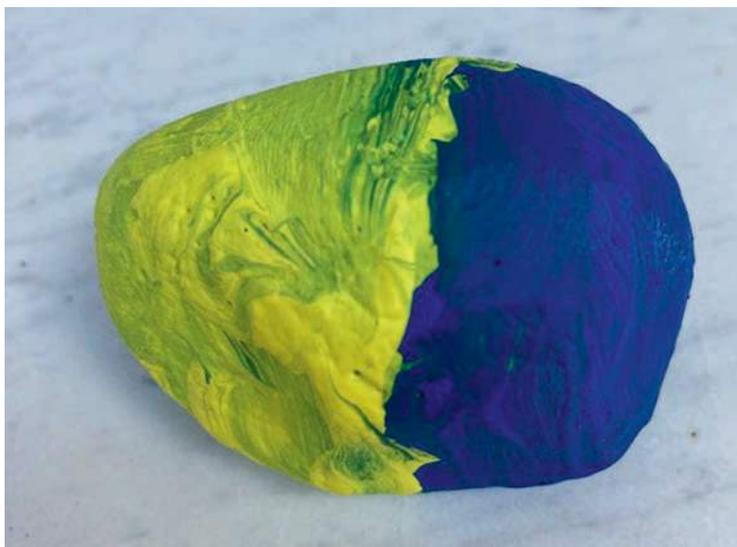
Er nahm drei Holzstämme und band sie zu einem Tor zusammen. Dann kam er auf die Idee, vom Fischer ein Netz zu nehmen und es einzuspannen. Auf einmal nannte er das runde Ding Ball. Das Spiel, weil man es mit den Füßen spielt, sollte dann Fußball heißen. Mit einer großen Mannschaft machte das Spielen bestimmt noch viel mehr Spaß. Trapp ging zu seinen Freunden und lud sie ein, mit ihm das neu erfundene Spiel ‚Fußball‘ zu spielen. Trapp erklärte seinen Freunden kurz das Spiel und los ging’s. Erst ging alles gut. Jeder wollte gewinnen. Daher stritten sie sich alle plötzlich um den Ball. Manche holten ihre schweren Keulen. Mit denen schlugen sie sich auf Füße, Köpfe und Arme. Einer verlor sogar einen Zahn. Mit lautem Krach schlug ein kleiner Steinzeitjunge mit seiner spitzen Keule auf das Tor. Das Tor wackelte und fiel um.

Jetzt reichte es Trapp. Er nahm einen Jungen namens Finn zu sich. Zufällig lagen rote und gelbe Steine herum. Davon nahmen sie jeweils einen. Der rote Stein sollte bedeuten, dass der Spieler, der anderen wehtut, nicht mehr mitspielen durfte.

Der gelbe Stein bedeutete, dass der Spieler noch auf dem Feld bleiben durfte. Aber er war verwirrt. Finn sollte alles beobachten. Verletzte sich jemand beim Spiel, durfte er eingreifen. War ein Mitspieler daran schuld, zeigte er den gelben oder roten Stein. So erfanden Trapp und Finn den Schiedsrichter. Wer am besten pfeifen konnte, wurde für diese Aufgabe gewählt.

Jetzt spielten die Jungen und Mädchen regelmäßig Fußball. Eine Mannschaft wollte unbedingt gewinnen und übte regelmäßig. Sie bestimmten einen Steinzeit-Trainer, der mit ihnen üben sollte. Das war Paul. Er spielte besonders gut Fußball, war clever und hatte viele Muskeln. Alle drei Tage wurde jetzt trainiert.

Eines Tages lud Finn wieder zu einem Spiel ein. In die Höhlen malte er die Ankündigung. Beim nächsten Vollmond sollte das große Spiel stattfinden.





Alle Steinzeitmenschen waren schon sehr aufgeregt. Die einen hielten zu ihren Freunden, die sich Eintracht Frankfurt nannten. Die andere Mannschaft hieß jetzt FC Bayern München. Damit man besser die beiden Teams auseinanderhalten konnte, suchten sie sich Farben aus, mit denen sie ihr Bärenfell bemalten. Eintracht Frankfurt nahm schwarz, FC Bayern rot. Als das die Zuschauer-Freunde sahen, zogen die einen ihr schwarzes Bärenfell an. Die anderen roten Fuchspelz. Trapp nannte sie Fans. Um besser sehen zu können, bauten alle zusammen Holzbänke, die nach hinten immer höher wurden. Das Ganze nannten sie dann Stadion. Endlich war es so weit, das Spiel begann: Es spielten Tuta, Hinterega, Ndicker, Kostich, Rode, Hauge, Kamada, Borre, Lindström.

Jeder davon hatte ein schwarzes Bärenfell an. Dann liefen Spieler mit rotem Pelz ein, die zum FC Bayern gehörten. Das waren: Lewandoski, Müller, Sané, Mané, Coman, Jack und Musiala.

Paul, der Schiedsrichter, war auch dabei. Als Signal, damit jeder wusste, dass das Spiel begann, piff Paul laut und durchdringend. Der Ball, der mit langen Gräsern fest umwickelt war, flog hoch, und Frankfurt holte ihn sich. Hauge schoss von der Seite und traf das Tor. 1:0 für Frankfurt. Die Fans jubelten und klatschten Beifall. „Juhuuu! Noch ein Tor. Frankfurt vor!“

Das Spiel ging weiter und Bayern eroberte den Ball. Thomas Müller machte einen Salto und ein Tor. Jetzt jubelten die Roten. 1:1.

Schiedsrichter Paul war vom vielen Laufen ganz außer Atem und piff. Er brauchte dringend eine Pause.

Einer aus dem Publikum rannte zur Quelle, um Wasser zu holen. Als alle getrunken hatten, ging das spannende Spiel weiter. Frankfurt hatte den Ball und Hauge spielte Borre an.

Der zielte nach links und wieder fiel ein Tor. Bayern holte sich den Ball. Müller passte zu Lewandowski, der zu Coman schoss. Der schoss wieder zu Lewandowski, der wollte schießen. Zielte ins Tor und traf aber nur die obere Latte. Ein Zuschauer erkannte das nicht genau und meinte, der Ball wäre ins Tor gegangen. Er jubelte ganz laut. Aber Paul pfiff und zeigte auf die Latte. Inzwischen herrschte große Unruhe unter den Zuschauern. Der Schlusspfiff ertönte, und Frankfurt hatte 2:1 gewonnen. Das bekamen aber nicht alle mit. Sie hauten sich wieder mit Keulen auf die Köpfe und wollten Paul fangen. Sie wollten einfach mehr Fußball sehen. Aber Paul rannte ganz schnell weg. So wurde in der Steinzeit der Fußball erfunden.

*Nils, 9 Jahre, und Luca, 10 Jahre*



## Das Haustier

Eines Tages lebte ein Mädchen in der Steinzeit. Sie hieß Lauloi. Sie liebte die Tiere, deswegen hatte sie nur Pflanzen und Beeren gegessen. Lauloi war immer sehr traurig, wenn ihr Stamm Tiere gejagt und gegessen hatte. Als sie klein war, hatte Lauloi ein Baby-Wildschwein gerettet. Es war in einen Graben gerutscht und hatte sich verletzt. Das Wildschwein lebte bei Lauloi und hieß Hoihoi. Eines Tages lief Hoihoi in den Wald und Schaischai und Haha sahen es. Die beiden waren sehr gute Jäger. Sie rannten ihm hinterher und Haha warf mit Speeren nach Hoihoi. Das Wildschwein rannte so schnell es konnte und vor lauter Aufregung stolperte es über eine Baumwurzel. Die Jäger wollten gerade das Wildschwein mit Speeren töten, als Lauloi dazwischen ging.

„Halt! Lasst ihn in Ruhe! Das ist Hoihoi, und ich liebe ihn so sehr!“

Die Jäger ließen Hoihoi in Ruhe, und alle aus ihrem Stamm sahen, dass sie mit ihrem Wildschwein glücklich war. Deswegen zähmten sie wilde Jungtiere, damit sie auch Haustiere bekamen. So entstand das Haustier. ENDE

*Malou, 11 Jahre*





## Puppenspiel

Sprecher: An einem bewölkten Tag in der Steinzeit spazierten die drei Freundinnen Mila, Emma und Malou am Bach entlang.

Emma: „Sollen wir im Wald Beeren suchen?“

Malou und Mila: „Ja, gute Idee.“

Alle singen: „Lalalalala ...“

Sprecher: Als sie durch den Wald gingen, fing ein Unwetter an. Es blitzte (Taschenlampen anklicken) und donnerte (auf Blechschüssel schlagen). Plötzlich schlug ein Blitz in einen Baum ein.

Mila: „Aaaah!“

Sprecher: Sie sprang zur Seite.

Malou: „Hilfe! Was ist das für ein rotes Wesen?“

Emma: „Das flackert ja und raucht!“

Sprecher: Malou packte Emma an der Hand und zog sie zur erschrockenen Mila.

Mila: „Das hat ja rote Arme, die herumtanzen. Wie mein Onkel Feuerbert.“

Die drei: „Hahaha!“

Emma: „Jetzt mal im Ernst. Was ist das?“

Malou: „Keine Ahnung.“

Mila: „Wir müssen ihm einen Namen geben. Feuer wäre da nicht schlecht. Als Andenken an meinen Onkel Feuerbert.“

Malou: „Feuer wird weniger. Es schrumpft.“

Sprecher: Langsam gingen sie zum verkohlten Baum und entdeckten ein totes Tier mit verbranntem Fell.

Die drei: „Booh, riecht das lecker.“

Sprecher: Sie probierten das Fleisch und schmatzten um die Wette.

Die drei: „Schmatz, schmatz, schmatz.“

Sprecher: Seitdem aßen sie nur noch gegrilltes Fleisch.

Die drei: „Jeah, jau, das machen wir.“

Sprecher: Sobald ihr Feuer seht, wisst ihr, dass der Name die Erinnerung an Milas Onkel Feuerbert ist.

*Emma, 11 Jahre, Malou, 11 Jahre, und Mila, 11 Jahre*







## Entfacht

An einem stürmischen Tag in der Steinzeit suchten viele Menschen in ihren Höhlen Schutz. Doch auf einmal: Es krachte! Ein Blitz schlug ein. Ein Baum war getroffen. Flammen schlugen hoch. Die Steinzeitmenschen hatten große Angst. Was war das denn? Heiß und voller Rauch? Sie nannten es Feuer. So langsam erloschen die Flammen, und sie schlichen an den Baum. Neben dem Baumstamm lag ein totes Wildschwein, welches gut gebraten war. Als sie näher kamen, stieg ihnen der leckere Geruch in die Nase: Köstlich!

Sie banden das Tier an Vorder- und Hinterläufen fest und hängten es an einen Ast. Dann schleppten sie es mit zu ihrer Höhle, schnitten ein Stück mit einem Steinmesser heraus und probierten es. Es schmeckte großartig. Von diesem Tag an wussten die Steinzeitmenschen, dass es Feuer gab. Diese Geschichte malten sie zur Erinnerung für ihre Nachkommen an die Höhlenwand.

*Malou, 11 Jahre*

## Das Grillen

Es war einmal ein muskulöser Mann. Er lebte in der Steinzeit und hieß Leon. Er war außergewöhnlich stark. Eines Tages ging er auf die Jagd, aber leider hatte er nichts gefangen. Deshalb war er sehr wütend, weil er seinen Stamm versorgen musste. Er wollte wieder zurück in sein Dorf. Auf einmal tauchte ein Mammut auf. Zum Glück hatte Leon drei spitze Speere dabei und warf sie mit aller Wucht auf die Beute. Er traf. Was für ein Glück. Das Mammut war erlegt und konnte ihn nicht mehr verletzen. Ihm hat das Tier zwar leid getan, aber er musste seinen Stamm versorgen. In seiner Nähe war nichts, mit dem er die Beute ins Dorf transportieren konnte. Da fiel ihm auf, dass von den Urwaldbäumen viele Lianen herunterhingen. Er flocht sie zu Seilen und band sie an den Vorderläufen des erlegten Tieres fest. Da er ja so ungewöhnlich stark war, konnte er das tote Mammut mit aller Kraft ins Dorf schleppen.

Dort haben die Steinzeitmenschen es mit einem Steinmesser zerschnitten und die Stücke auf einem Spieß gegrillt. Das Feuer haben sie mit Feuersteinen, Moos und Holzspänen entfacht. Dazu gab es noch Pilzsalat, Gemüse und Limonade aus süßen Beeren. Am Abend feierten sie ein großes Fest, und alle wurden satt.

*Mika, 13 Jahre*

# Von Keilschrift, Hieroglyphen und Geheimschriften

## Bei den Ägyptern

Nach den Höhlenmalereien gab es die ersten Schriften, wie die Keilschrift oder die Hieroglyphen. Es gibt Unmengen von Hieroglyphen, weil das Zeichen oder Symbole für etwas sind. Wir haben Tonplatten ausgewalzt und Originalhieroglyphen mit Stäbchen hineingestanzt. Das ist ganz schön viel Arbeit.

*Susanne, 12 Jahre*



## James' Tagebuch: Der Schatz der Pyramide

Ich bin schon drei Jahre unterwegs und endlich habe ich die geheimnisvolle Pyramide gefunden. Sie war sehr groß und um sie herum waren Statuen der ägyptischen Götter aufgestellt. Ich habe versucht, die große Tür aufzumachen, die in die Pyramide ging. Sie blieb verschlossen. Plötzlich entdeckte ich einen Schlüssel an der Decke. Ich kletterte auf einen Vorsprung, nahm ihn und schloss die Tür auf.

In ging in die Pyramide. Es war sehr dunkel. Deswegen machte ich meine Taschenlampe an. Ich sah viele Tafeln und auf denen waren viele Zeichen zu sehen. Plötzlich senkte sich die Decke, und ich wusste nicht, was ich machen sollte. Als ich an der Wandtafel einen Handabdruck entdeckte, drückte ich drauf und eine Tür öffnete sich.



Ich kroch aus dem Raum mit der Decke, die sich herunter-senkte, und bin rechtzeitig rausgekommen. Gerade in dem Moment, wo ich den Flur erreichte, hörte ich, wie die Decke gegen den Boden krachte. In diesem Gang wimmelte es von tausend giftigen Käfern. Ich zog meinen Bauch ein und ging vorsichtig auf Zehenspitzen hindurch. Aus Versehen trat ich auf einen Käfer. So schnell ich konnte, rannte ich, weil die Käfer Gift sprühten. Ich bin rechtzeitig im dritten Zimmer angekommen. Dort sah ich eine Mumie mit einem Schwert in der Hand. Die Mumie hatte ganz schrumpelige Haut und leuchtete mit ihren grünen Augen. Die Zähne waren schwarz und spitz. Sie griff mich an, ich nahm mein Schwert und kämpfte gegen sie. Glücklicherweise war ich der Gewinner. Ich sperrte die Mumie in einen Sarg und sie kam nicht mehr raus.

Hinter dem Sarg stand eine Truhe voll mit wertvollen Schätzen. Ich brachte die Truhe ins Museum und bekam auch einen Teil vom Schatz. Jetzt bin ich in Malibou und versuche, die heilige Maske zu finden. Ich erzähle dir das dann später. Auf Wiedersehen.

*Mila, 11 Jahre*



## Der Steinhändler

Es war einmal ein Steinhändler. Eines Tages starb er. Seine Seele wurde vom Gott Anubis in die Unterwelt gebracht und auf einer Waage gewogen. Er hatte oft gelogen, deswegen senkte sich eine Waagschale. Aber er war immer gut zu seiner Familie, und die beiden Waagschalen glichen sich aus. Die dritte Tat auf der Erde war, dass er immer nett zu anderen Leuten war, und eine Waagschale hob sich. Und so durfte er in den Himmel steigen und wurde nicht vom Krokodilgott gefressen.

*Nick, 10 Jahre*



## Die goldene Maske

In den Sommerferien besuchte Paul seinen Opa, der in Kai-  
ro lebte. An einem Morgen beim Frühstück erzählte der Opa  
etwas von einer goldenen Maske von einem Pharao in einer  
Pyramide. Da der Opa Fremdenführer war, durfte Paul mit-  
kommen. Auf einem Wüstenmotorrad fuhren die beiden zur  
Pyramide. Als plötzlich ein Sandsturm kam, liefen die beiden  
schnell in die Pyramide, um Schutz zu suchen.

Paul stieg eine steile Treppe hinunter, während der Opa  
draußen nach dem Sandsturm Ausschau hielt. Als er sich um-  
drehte, war Paul verschwunden.

„Paul“, rief er mit lauter Stimme, aber Paul hörte ihn nicht.

Opa machte sich Sorgen um seinen Enkel. „Paul, wo bist  
du?“ Wieder gab es keine Antwort.

Sofort fuhr der Opa nach Hause, um Hilfe zu holen.



Als Paul unten in der Pyramide angekommen war, entdeckte er viele Druckplatten.

Auf den Druckplatten waren Rätsel eingraviert. Paul löste ein Rätsel nach dem anderen, und für jede richtige Antwort leuchtete die Druckplatte auf. War aber die Antwort falsch, schoss plötzlich ein Pfeil aus der Wand. Dann konnte Paul jedes Mal rechtzeitig zur Seite springen.

Als alle Druckplatten aufleuchteten, lief Paul hinüber, den Gang weiter in einen nächsten Raum. Dort gab es hohe Hindernisse. Mit einem Seil musste er sich an einer Wand entlanghangeln, und dann ging es weiter in den nächsten Raum.

In diesem Moment kam der Opa mit Helfern wieder an der Pyramide an.

„Paul“, rief der Opa wieder. „Paul, wo bist du?“

Da hörte er Schritte, und Paul rannte mit einer goldenen Maske in der Hand die Treppe hoch.

„Geht's dir gut?“, fragte der Opa. „Bist du verletzt?“

„Mir geht es richtig gut“, antwortete Paul. „Schau mal, was ich mitgebracht habe.“

Sie beschlossen, die goldene Maske ins Museum zu bringen. Und tatsächlich bekam Paul Finderlohn, und zwar so viel, dass er sich jeden Tag für ein Jahr eine Pizza Salami kaufen konnte.

*Nick, 10 Jahre*





## Das Geheimnis im Museum

Heute gehe ich mit meinem Freund Tom ins Museum. In dem Museum werden ägyptische Kunstwerke und kleine Abbilder von Pyramiden ausgestellt. Eine Pyramide ist fünf Meter hoch.

Da hören wir, wie zwei Typen miteinander tuscheln. Der eine trägt eine schwarze Mütze, der andere hat eine Narbe an der Wange.

„Da soll ein Schatz drin sein“, sagt der mit der Narbe und zeigt auf die Pyramide.

„Der soll ein Vermögen wert sein“, meint der mit der schwarzen Mütze.

Da sehen wir, wie die Männer sich in der Besenkammer verstecken.

Ich sage zu Tom: „Komm, wir holen den Schatz da raus, bevor die Diebe ihn klauen können. Dann rufen wir die Polizei.“ Ich gehe mit Tom durch eine schmale Tür in die Pyramide.

Tom hat glücklicherweise eine Taschenlampe dabei. Dadurch können wir gut sehen, denn es ist stockdunkel. Wir gehen durch einen niedrigen Gang und da liegt der Schatz schon vor uns. Goldene Statuen, Ketten mit Diamanten und goldener Kopfschmuck. Wir stecken alles in den Rucksack und laufen zurück. Ich rufe schnell die Polizei.

Inzwischen ist es schon dunkel geworden und das Museum hat geschlossen. Die Diebe schleichen aus der Besenkammer und gehen in die Pyramide. Der eine flucht laut: „Verdammte Hacke! Da ist ja gar kein Schatz.“

Der andere schreit wütend: „Der Schatz ist weg! Man hat uns belogen! Betrug!“

Sie kommen wütend aus der Pyramide heraus.  
Aber inzwischen stehen Tom und ich und vier bewaffnete  
Polizisten vor der Pyramide.

„Na, ihr beiden?“, sagt der eine Polizist und grinst breit.

„Wir kennen uns doch vom letzten Diebstahl.“

Die Diebe sind ganz überrascht. Ihnen fällt die Kinnlade  
runter.

Der Dieb mit der Mütze sagt: „So ein Mist! Wer hat uns ver-  
raten?“

Ich sage ihm: „Ihr habt euch selbst verraten, denn ihr habt  
miteinander getuschelt. Und das mitten im Museum.“

Tom sagt: „Pech gehabt, wenn ihr so laut seid.“

Die Diebe werden abgeführt, Tom leert seinen Rucksack aus  
und der Museumsdirektor ist ganz erstaunt und sagt: „Diese  
Schätze sind ja alle aus dem alten Ägypten und aus Gräbern  
geklaut.“

Als Belohnung darf ich und Tom mit einem großen Flug-  
zeug nach Ägypten fliegen, die Schätze zurück ins Museum  
bringen und die riesigen Pyramiden besichtigen.

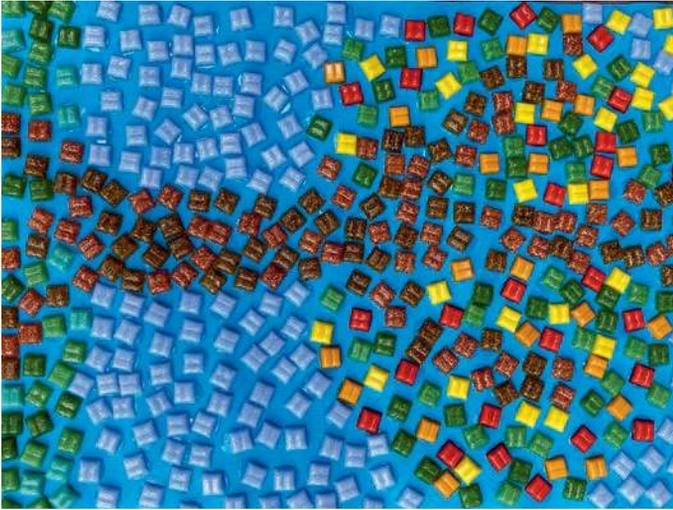
Und da erwartet uns schon das nächste Abenteuer ...

*Valentina, 10 Jahre, und Nils, 9 Jahre*

Dann haben wir Becher bemalt ...



Wunderbäume mit Steinchen gepuzzelt ...



... fantastische Frühlingswiesen gelegt und geklebt,



... Lieblingskopffüßler gebastelt. Die Tonfigur wurde glasiert und in einem unheimlich heißen Ofen gebrannt.

*Susanne, 12 Jahre*





# Von Rauchzeichen und der Flaggensprache

## Die Wunderpalme

Es schipperte mal ein Abenteuerschiff namens Santa Garia aus dem Hafen. An Bord waren viele Abenteurer aus ganz Europa. Da waren Italiener, Franzosen, Ukrainer, Russen und Deutsche. An Bord war auch ein Deutscher, der besonders entschlossen war: Abenteurer River Caramba. Er erinnerte sich noch genau an ihr gemeinsames Ziel: Eine geheimnisvolle Insel, auf der sich angeblich ein Schatz befand. Von ihr wusste man nur, dass sie irgendwo in diesem Meer lag.

River hatte einen weißen, buschigen Bart, die Augenfarbe war türkis, die Haare waren kurz und weiß und seine Lieblingsfarbe war blau. In seinem Rucksack hatte er ein langes Seil, eine Lupe, ein Messer, ein Feuerzeug und einen Bierkrug. Außerdem trug er auf dem Rucksack ein eingerolltes Zelt.

Sie waren erst seit einer Stunde auf dem Meer, und es wurde schon allmählich dunkel. Der Steuermann wurde von einem Matrosen abgelöst, und viele gingen schlafen. River nicht. Er war dafür zu unruhig.

Plötzlich fuhr die Santa Garia auf ein Riff. Es gab viele entsetzte Rufe, als sie langsam unterging. Ein Matrose gluckste die ganze Zeit, und es dauerte nicht lange, bis alle kapierten, dass er betrunken war. Er hatte anscheinend Bier oder Schnaps an Bord geschmuggelt. Zu allem Überfluss kam ein heftiger Sturm auf, und River wurde schwarz vor Augen. Als er sie wieder öffnete, ging die Sonne gerade auf. River hatte den Rucksack noch auf, aber das Zelt war weg. Der Rucksack war geöffnet. Als er hineinsah, waren da nur das Messer und

die Lupe. Neben ihm lag das lange Seil im Sand. Er steckte es in den Rucksack und machte ihn zu.

Als er sich umsah, bemerkte River, dass die Insel sehr, sehr klein war. Auf einem kleinen Sandberg, der vier Kubikmeter lang und breit war, wuchs eine Palme. Sie war umringt von einem drei Kubikmeter tiefen und breiten Graben. All die schönen Kokosnüsse fielen in den Graben.

River hatte schon ein bisschen Hunger und wollte eine Kokosnuss. Er schnappte sich fix das lange Seil, warf das eine Seilende um den Baum, während er das andere Ende festhielt. Das Seilende fing er mit der anderen Hand wieder auf und hüpfte mit den Enden Stück für Stück in den Graben hinunter. Als er unten war, merkte er, dass dort auch Palmwedel lagen. River schnappte sich Kokosnüsse und Palmwedel und warf sie nacheinander hoch. Schließlich kletterte er wieder hinauf und versuchte, eine der Nüsse mit dem Messer zu knacken. Als das nicht funktionierte, warf er das Messer hinter sich in den Sand und hörte ein metallenes Geräusch.

Er sah nach und fand unter dem Sand einen spitzen Stein.

Auf dem Stein schlug er eine Kokosnuss auf und entdeckte einen Diamanten. River dachte kurz nach und machte mit der Hälfte der Palmwedel und den Kokosnussschalen ein Feuer. Dazu hielt er die Lupe über die Palmwedel, sodass sie sich an den Sonnenstrahlen entzündeten. Aus den restlichen Palmwedeln machte er ein Geflecht, das er über das Feuer hielt und Rauchzeichen machte. Dreimal kurz, dreimal lang, dreimal kurz und kurz warten. Diesen Vorgang wiederholte er siebenmal. Endlich kam ein Schiff. River erkannte darauf die anderen Abenteurer und blickte in besorgte Gesichter. Aber ihre Mienen hellten sich schnell auf, als er ihnen die Kokosnüsse zeigte. River teilte den Fund selbstverständlich mit den

anderen und freute sich schon auf seinen Kühlschrank und sein Bett.

*Constantin, 12 Jahre*



## Die Insel

Es war einmal ein Mann, der hieß Till und wohnte auf einer einsamen Insel. Seine Eltern waren mit ihm hierhergezogen. Eines Tages haben seine Eltern am Meer geangelt. Auf einmal zog ein großer Fisch sie ins Wasser und fraß sie auf.

Till war sehr traurig. Nach einiger Zeit merkte er, dass die Insel zwar schön war, dass er aber darauf gefangen war. Er sammelte Fasern, Holz und Steine und baute sich mehre Häuser und Hütten. Dort war er glücklich.

Auf einmal kam aus dem Gebüsch eine Frau, die er noch nie gesehen hatte.

„Woher kommst du denn?“, fragte Till.

„Ich wollte mit meinem Boot zu dieser Insel, um sie zu erkunden. Dummerweise habe ich vergessen, das Boot zu sichern, und es ist aufs Meer hinausgetrieben“, sagte sie.

„Ich heiße Till. Und du?“

„Ich heiße Tina.“

Die beiden lernten sich kennen. Till bot ihr an, in seinem kleinen Dorf zu wohnen, und dort gründeten sie eine Familie. Ihren Kindern brachten sie bei, wie man Feuer macht und mit Rauchzeichen um Hilfe rufen kann, wenn sie selbst auf der Insel unterwegs waren.

So lebten sie glücklich. Und wenn sie nicht gestorben sind, machen sie immer noch Rauchzeichen.

*Mika 13 Jahre*



## Das Seeungeheuer

Käpt'n Piet fuhr mit seiner Mannschaft auf einem großen Holzschiff übers Meer. Sie wollten das rote Seeungeheuer fangen, um ihm das Horn abzusägen. Das war nämlich sehr kostbar und würde auf dem Markt der tausend Möglichkeiten viele Goldmünzen bringen. Viele Wochen waren sie schon auf dem Meer unterwegs, und die Mannschaft hatte von den eingelegten Salzheringen die Nase voll.

Klein-Smutje rief: „Noch zwei Tage halte ich das hier aus. Dann will ich zurück. Das Warten bringt doch nichts.“

In diesem Moment zogen schwarze Wolken auf, und Wind fuhr in die Segel.

„Donnerlüttjen“, rief Käpt'n Piet. „Da zieht ein kräftiges Gewitter auf.“

Hohe Wellen klatschten gegen das Schiff und schaukelten es hin und her. Plötzlich krachte es. Das Schiff war gegen Klippen einer Insel gedonnert und zerbrach. Alle fielen ins Wasser und schwammen zu der Insel hinüber. Käpt'n Piet spürte schon bald Strand unter den Füßen und rettete sich weiter auf die Insel. Er schaute sich um, aber von der Mannschaft war nichts zu sehen.

Er suchte sich unter einer Palme einen Platz zum Schlafen. Hundemüde fiel er in einen tiefen Traum. Als er wieder aufwachte, stand die Sonne schon hoch am Himmel. Er lief zum Strand und sah weit hinten im Meer das rote Horn des Seeungeheuers.

„Donnerlüttjen“, rief Käpt'n Piet. „Da ist ja das Monster mit dem kostbaren Horn. Aber wie komm ich da bloß hin?“

Das Horn kam näher und näher, und plötzlich tauchte der Kopf des Seeungeheuers auf. Es hatte schwarze Augen und

ein großes, grinsendes Maul. Das Monster kam näher an den Strand. Käpt'n Piet riss vor Aufregung die Augen auf und zückte seinen Säbel.

Das Seeungeheuer hatte vier Beine und lief an Land. Da staunte der Käpt'n.

„Nicht schlecht“, sagte er.

Das Ungeheuer lief zu einer Palme, rupfte mit dem Maul eine Kokosnuss ab und legte sie vor die Füße des Käpt'ns.

„Du bist ja gar nicht böse, sondern lieb!“, sagte er. Das Ungeheuer nickte kräftig.

„Kannst du mich nach Hause bringen?“, fragte er. Das Ungeheuer nickte wieder.

Der Käpt'n holte zwei Flaggen aus seiner Hosentasche, faltete sie auseinander und knüpfte sie an Ästen fest. Dann stieg er mit den Ästen in den Händen auf den Rücken des Seeungeheuers, das ins Wasser lief und davonschwamm. Aber es tauchte nicht unter Wasser, damit der Käpt'n nicht ertrank.

Er winkte mit den Flaggen. Sie bedeuteten: ‚Alles gesund an Bord‘ und ‚Kurs ist klar‘.



Da tauchte in der Ferne ein Piratenschiff auf, und das Seeungeheuer steuerte darauf zu. Die Piraten auf dem Schiff winkten ihnen zu.

„Bei uns ist das Steuerrad kaputt“, riefen sie. „Wir kommen nicht weiter.“

Käpt'n Piet hörte, dass sie miteinander tuschelten und das Horn des Ungeheuers absägen wollten.

„Wir können euch abschleppen“, rief der Käpt'n.

„Einverstanden“, riefen die Piraten. „Aber nur bis vor den Hafen. Von dort können wir mit dem Ruderboot weiter.“

Aber der Käpt'n und das Seeungeheuer waren inzwischen gute Freunde geworden, und er wollte ihm das Horn nicht mehr absägen.

Die Piraten warfen dem Käpt'n ein Seil zu, der band es um das Horn des Seeungeheuers und los ging die Fahrt.

Aber sie hielten nicht vor dem Hafen an, sondern zogen das Schiff bis zum Anlegekai, wo die Piraten gleich festgenommen wurden. Sie wurden nämlich schon lange wegen Diebstahls gesucht.

Dann stieg der Käpt'n ab und verabschiedete sich von seinem roten Freund. Sie verabredeten sich noch zu einer Fahrt ins Mittelmeer. Und der Käpt'n wollte ihm das Lieblingsfresen mitbringen: eine rote Kirschtorte.

*Emma, 11 Jahre*

## Die Muffinsprache

Es war einmal ein Bäcker, der Muffins buk. Bei einem Muffin streute er aber aus Versehen keinen normalen Zucker in den Teig, sondern Zauberzucker. Das war aber gar nicht gut, weil der Muffin plötzlich lebendig wurde.

Dem Bäcker gefiel es aber sehr gut. Der Muffin bekam Beinchen, kleine Arme und ein Gesicht mit großen Kulleraugen. Er war sehr traurig, weil er der einzige lebende Muffin auf der ganzen Welt war, und das bemerkte der Bäcker natürlich. Er buk noch viel mehr Muffins mit dem Zauberzucker, und der Muffin war total glücklich.

Die Muffins spielten zusammen und machten ganz viel Chaos. Sie warfen die Mehltüte um und zerbrachen die frischen Eier von den Hühnern.

Der Bäcker wusste nicht, wo er die ganzen Muffins hinbringen sollte. Dann erfand er eine Muffinwelt, in der mindestens hundert Muffins wohnten. Wenn sie miteinander sprachen, dann winkten sie sich zu oder gaben sich Zeichen. So entstand die Muffinsprache, die nur heimlich in der Nacht gesprochen wurde, wenn keiner zuschaute. Das Tollste an der Muffinsprache aber waren die Gerüche. Das ging von angebrannt bis köstlich. So wussten sie gleich, wie andere sich fühlten. Alle waren glücklich.

*Emma, 11 Jahre*



## Das Kind mit der verlorenen Sprache

Es war einmal ein Kind, das hieß Eric. Eines Tages hatte er Lust, ganz laut zu schreien. Da ist ein Stimmband gerissen, und er konnte nicht mehr sprechen.

Zuerst war er frustriert und hat nur auf den Boden gestarrt. Oder er hat Computer gespielt. Und zwar das Spiel Ark. Da hat er Häuser gebaut und Dinosaurier erschossen, weil er das Fleisch grillen musste, um es zu essen. Aber die Tiere haben ihm leidgetan. Trotzdem musste er sie erschießen, um nicht zu verhungern.

Wenn Eric etwas wollte, hat er sich eine eigene Fingersprache ausgedacht. Daumen hoch bedeutete: Ja. Daumen runter: Nein. Wenn er die Faust ballte, bedeutete das, dass er sauer war. Wenn er die Hand auf das Herz legte, hieß das, dass er traurig war. Wenn er lachte, war er glücklich. Wenn er müde war, hat er für ein paar Sekunden die Augen zugemacht. Wenn er alles doof fand, hat er seine Arme verschränkt. Wenn er etwas gut fand, hat er geklatscht. Wenn er Nutella aufs Brot haben wollte, hat er seinen Finger abgeleckt. Wenn er sein Lieblingsessen Schnitzel haben wollte, hat er seinen Bauch gestreichelt.

Aber er wollte wieder sprechen. Deshalb wurde er bald operiert, und er hat ein neues Stimmband bekommen.

„Ich möchte gerne Playstation spielen“, waren seine ersten Worte.

„In Ordnung“, sagte seine Mutter. „Zuerst gehen wir Schnitzel essen, und dann kannst du spielen. Viel Spaß!“

Von dieser Zeit an schrie er nicht mehr laut, damit seine Stimmbänder heil blieben, sondern er sprang im Schwimmbad vom Einmeterbrett: Er sprang die Katze, den Anker, die

Kerze, die Arschbombe und einen Salto. Das klatschte ganz stark. Und jetzt probt er den Rückwärtssalto.

*Mika, 13 Jahre*

### **Hallo, ich bin Tim**

Ich freue mich, dass mein Herrchen Mika mich erschaffen hat. Mika ist jetzt mein Papa. Ich tue alles, was er sagt. Ich hüpfе, ich lege mich zur Seite, ich kann sogar fliegen.

Und wenn er will, lege ich mich ins Bett und schlafe. Dann schnarche ich ganz laut. Ich bin ein perfektes Kind. Aber das ist auf die Dauer sehr langweilig.

*Mika, 13 Jahre*

# Das Telefon

## Das Pferd frisst keinen Gurkensalat

Das ist schon lange her. Da wohnte ein Wissenschaftler in Friedrichsdorf, und der war besessen davon, Worte und Sätze in die Ferne zu schicken. Der Mann hieß Philipp Reis. Er ahmte einfach das Ohr und den Gehörgang nach, indem er ein menschliches Ohr aus Holz schnitzte. Das Trommelfell der Ohrmuschel bestand aus Wurstpelle, und dann war da noch das Gehörknöchelchen aus einem Material, das Signale über ein Kabel zu einer Stricknadel leitete. Die fing an zu schwingen und es entstanden Schallwellen. Er nannte das Ding Telefon. Dann prüfte er, ob da wirklich Sprache übertragen wurde. Ein Kollege redete Unsinn, und Philipp Reis verstand in einem Nachbarraum tatsächlich: „Das Pferd frisst keinen Gurkensalat.“ Das war der erste Satz, der über das Telefon übertragen wurde.

Seitdem hat sich viel entwickelt, und es gibt keine Wurstpelle mehr im Telefon oder Handy. Da bin ich aber froh.

*Susanne, 12 Jahre*

## Die Drehscheibe

Frau Dittrich hat uns ein altes Telefon mitgebracht, das noch eine Drehscheibe hat. Da gibt es keine Kontakte zum Drücken, sondern man muss den Finger in eine Scheibe stecken, die viele Löcher mit Nummern hat, und bis zu einem Anschlag drehen. Wir haben das alle ausprobiert, und es macht viel Spaß!

*Valentina, 10 Jahre, und Nils, 9 Jahre*



## Mit Faden und Pappbecher

Es geht ganz leicht, Telefone selber zu bauen. Man bohrt einfach ein Loch in einen Pappbecher, da kommt ein Faden durch und wird verknotet. An das andere Ende kommt auch ein Pappbecher. Der Faden kann mehrere Meter lang sein und überträgt tatsächlich, was ich in den Becher spreche. Der andere am Ende der Schnur hört dann durch den Becher, was ich gesagt habe.

Es geht sogar, dass mehrere mithören. Sie müssen ihren Faden nur mit dem Faden des Sprechers verknoten. Dann hast du deine selbstgemachte Telefonanlage.

*Susanne, 12 Jahre*









# Inhalt

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Im Anfang war das Wort ...</b>                        | <b>5</b>  |
| <b>Trommeln, Rauch und Telefon</b>                       | <b>7</b>  |
| <b>In der Steinzeit</b>                                  | <b>11</b> |
| Die Rettungssanitäter                                    | 11        |
| Das erste Grillen der Menschheit                         | 14        |
| Wie der Fußball erfunden wurde                           | 16        |
| Das Haustier   | 22        |
| Puppenspiel  | 25        |
| Entfacht   | 29        |
| Das Grillen  | 30        |
| <b>Von Keilschrift, Hieroglyphen und Geheimschriften</b> | <b>31</b> |
| Bei den Ägyptern   | 31        |
| James' Tagebuch: Der Schatz der Pyramide                 | 32        |
| Der Steinhändler   | 35        |
| Die goldene Maske  | 36        |
| Das Geheimnis im Museum                                  | 40        |
| <b>Von Rauchzeichen und der Flaggensprache</b>           | <b>46</b> |
| Die Wunderpalme  | 46        |
| Die Insel  | 49        |
| Das Seeungeheuer   | 51        |
| Die Muffinsprache  | 54        |
| Das Kind mit der verlorenen Sprache                      | 56        |
| Hallo, ich bin Tim                                       | 57        |
| <b>Das Telefon</b>                                       | <b>58</b> |
| Das Pferd frisst keinen Gurkensalat                      | 58        |
| Die Drehscheibe  | 59        |
| Mit Faden und Pappbecher                                 | 60        |