





# **Schräge Vögel und falsche Schlangen im Großstadtdschungel. Raus aus der Stadt**

Ein Exit Game von Schülern für Schüler

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  
Susanne Karge

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 vorwärtshandelt? 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 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 Sachsen kooperierten das Humboldtgynasium der Stadt Leipzig, der Friedrich-Bödecker-Kreis im Freistaat Sachsen e. V. und die Stiftung Werkstattmuseum für Druckkunst als lokale Bündnispartner. Als Autorin leitete Susanne Karge von Mai bis Oktober 2022 die Patenschaft, wobei Claudia Puhlfürst als Koordinatorin für den Friedrich-Bödecker-Kreis in Sachsen die Verantwortung übernahm. Wir danken für die Zusammenarbeit und das Engagement.

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

## Ein Wort vor dem Eigentlichen

Exitgames erfreuen sich größter Beliebtheit. Mit unserer diesjährigen Schreibwerkstatt wollten wir eine moderne Schnitzeljagd gestalten und in eine literarische Form bringen. Es war kein einfaches Unterfangen, viele Details galt es zu beachten, ein Drehbuch bzw. eine Geschichte musste geschrieben, Rätsel entworfen und in logischer Folge in die Geschichte eingebettet werden, um uns zum Ziel zu bringen bzw. uns aus dem Labyrinth von unzähligen Ideen, Worten und Bildern herauszuführen. Wunderbare Geschichten und Missionen zur Rettung schräger Vögel aus dem Großstadtdschungel wurden entworfen, schräge Vögel wurden gebaut und die Geschichten wurden mit verschiedenen Druckkunstverfahren untermalt und illustriert. Begleitend haben wir schräge Vögel im Zoo bestaunt und uns mit den interaktiven Möglichkeiten einer Stadtrallye durch Leipzig auseinandergesetzt. Alle Missionen wurden erfolgreich abgeschlossen. Offen geblieben ist nur eine Mission, nämlich die, eine digitale Spielvariante zu entwickeln. Dafür nehmen wir uns noch etwas Zeit. Unser Dank gilt allen Mitwirkenden: Frau Pietschmann (Künstlerin am Museum für Druckkunst), Frau Orlamünde (koordinierende Lehrerin am Humboldtgynasium), Claudia Lieckfeldt (Illustratorin) und ganz besonders den 15 fantasievollen, ausdauernden und kreativen Schülern der Klassenstufe 5/6 und einer DAZ-Klasse.

*Susanne Karge, Autorenpatin*

## Prolog

*Wir schreiben das Jahr 2123. Regungslos hingen die fünf Raumgleiter in der Atmosphäre. Sie warteten auf ihre Anweisungen vom Mutterschiff. Sie würden zum blauen Planeten fliegen, an welchen Ort, hatte man ihnen noch nicht gesagt, auch nicht, was genau ihre Aufgabe sein würde. Sie wussten lediglich, dass sie eine Rettungsmission durchführen sollten.*

*Noch nie in ihrem Leben hatten sie ihren Heimatplaneten, Uranus, verlassen. Sie waren gut ausgebildet worden, gut vorbereitet auf das, was sie auf der Erde erwarten würde. Von hier aus sah der Blaue Planet nicht so aus, wie sie ihn aus alten Filmaufnahmen kannten. Nur vereinzelt konnte man blaue und grüne Flächen erkennen, der Rest wirkte eher wie eine Wüstenlandschaft. Ab und zu konnte man lange Trecks sehen, welche die verwüsteten Bereiche verließen und ins Ungewisse zogen, hin zu den einzelnen, noch intakten Stellen, die man auf der zerstörten Oberfläche ausmachen konnte.*

*Die Bildschirme flackerten auf, das Bild von Konteradmiral K. erschien.*

*„Liebe Teams, unsere zentrale Intelligenz, Athene, hat euch erwählt, auf die Erde zu fliegen. Eure Aufgabe ist es, die letzten Überlebenden ihrer Art der Population der Schrägen Vögel zu retten. Sie wurden von den falschen Schlangen entführt und in alle Teile der Erde und die unterschiedlichsten Zeitzonen verschleppt. Ihr werdet euch in fünf Teams aufteilen und jeden möglichen Teil der Erde nach Hinweisen absuchen, die schrägen Vögel aus den Klauen ihrer Entführer befreien und nach Uranus bringen, um sie dort neu anzusiedeln und vor dem Aussterben zu bewahren.*

*Die Details zu euren Missionen erfahrt ihr, wenn ihr zum Lande-*

*anflug auf euer jeweiliges Ziel ansetzt. Im Namen der Regierung von Uranus wünsche ich euch viel Erfolg.*

*Bevor ihr jedoch an eurem Bestimmungsort landen könnt, gilt es herauszufinden, wer Athene war. Setzt die Zahlen mit Buchstaben in Verbindung. Ihr erhaltet einen Code, den ihr bitte vor der Landung in eure Terminals eingibt. Wenn ihr dies erfolgreich getan habt, werden euch nach einem weiteren Rätsel Ort und Details eurer jeweiligen Mission mitgeteilt.“ Der Bildschirm wurde dunkel, die fünf Raumgleiter starteten.*

*Kurz vor der Landung gaben die fünf Teams ihren ermittelten Code ein:*

## Mission Großbritannien

*Josefa, Theo und Johanna setzten zur Landung an. Ihr Bildschirm wurde hell und eine Nachricht erschien. „Die Details eurer Aufgabe und euer Einsatzort werden euch angezeigt, wenn ihr folgendes Rätsel löst:*

**Wann wurde der Tower of London erbaut? Gebt den richtigen Zahlencode ein und eure Mission wird angezeigt!**

**Code:**

*„Gut gemacht, eure Mission beginnt in London. Begeht euch in die British Library, sammelt alle Hinweise, die auf den Aufenthaltsort eines schrägen Vogels deuten. Euch bleiben 30 Minuten, um eure Mission, diesen aus den Fängen der falschen Schlange zu befreien und zum Mutterschiff zu bringen, zu erfüllen.“*

**Diese Botschaft wird sich innerhalb der nächsten fünf Sekunden selbst zerstören.**

## Eine geheimnisvolle Bibliothek

Hans sieht einen Mann mit Brille, um die 70, wenig Haare. Er weicht zurück und tastet hinter sich. Vergeblich sucht er nach einem Stock, doch es ist zu spät. Der Mann steigt über eine breite Leiter zu ihm hinauf...

Er kommt auf dich zu, du bist plötzlich Hans, er zieht ein komisches Gerät hinter sich her. Er schaltet es ein. Nichts passiert. Er schlägt mit seiner flachen Hand auf die Maschine und endlich beginnt sie zu rattern und plötzlich wirst du wie von einem Magnet in die Maschine eingesogen. Keine Sekunde später stehst du in einem Raum, den du noch nie zuvor gesehen hast. Durch ein Fenster siehst du nichts als Regen und Grau. Du schaust dich um. Plötzlich spricht eine Stimme zu dir: „Wurdest du auch von der falschen Schlange gefangen?“ „Gefangen?“ Du rüttelst an der Tür. „Gefangen, jepp. Stell dich vor den Kalender!“, sagt die unheimliche Stimme. Eine Sekunde später blättert der Kalender auf. Das Datum auf dem aufgeschlagenen Kalenderblatt zeigt den 24. Juli 1911. Wie hat es dich hierhin verschlagen und vor allem, wie kommst du hier wieder weg?

Gerade siehst du noch, wie eine Gestalt in der Wand verschwindet. „Das muss die falsche Schlange gewesen sein!“ Jetzt erst realisierst du, wo du gelandet bist. Du stehst in einer alten Bibliothek. Tonnenweise Bücher, an der Wand stehen alte Bücherregale und davor eine alte Leiter. Hinter den Fenstern siehst du das alte, verregnete London – den Tower of London, den Big Ben, den Buckingham Palace, die Tower Bridge, London Eye.

Die Uhr tickt im Sekundentakt. Auf dem Tisch steht noch eine Tasse heißer Tee. Dein Herz klopft schneller. Plötzlich

klingselt das altmodische Telefon und reißt dich aus deinen Gedanken. Du überlegst noch, ob du rangehst, doch dann ertönt eine Stimme aus dem Apparat: „Hier ist die falsche Schlange. Löse alle Rätsel und du kannst zusammen mit dem komischen Vogel gehen! Ich gebe dir einen Tipp: Achte auf den Hintergrund, vielleicht kannst du ja das einzigartige Buch entdecken.“ Stille, aufgelegt.

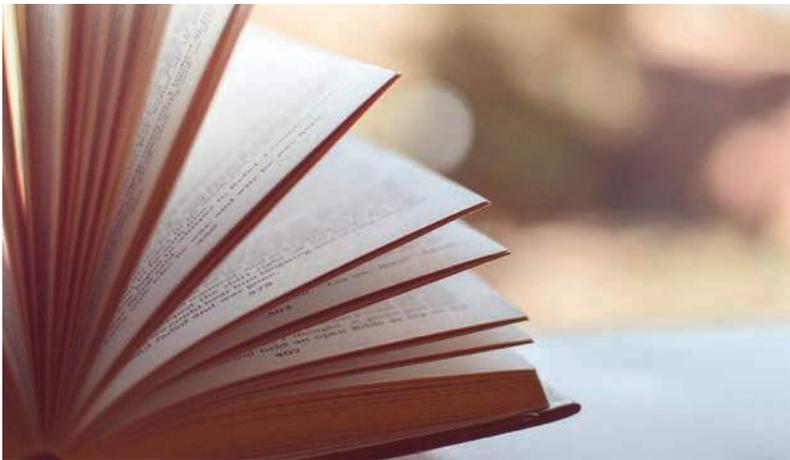
**Blättere zur Seite 15 und schau dir Abb. I genau an!**

Um das Buch zu finden, rechne:

$13 \times 18 = \underline{\hspace{2cm}}$ ;  $13 = \underline{\hspace{2cm}}$  dann zähle die Bücher und finde das Richtige.

*TIPP: Zähle von oben nach unten und von links nach rechts*

So ein seltsames Buch. Kannst du den Titel entziffern?



*Abb. II London - aufgeschlagenes Buch*

*TIPP: Ordne Buchstaben Zahlen zu und Zahlen Buchstaben und du wirst fündig!*

11	1	18	20	5
?	?	?	?	?
19	5	9	20	5
?	?	?	?	?

Fehlt hier nicht noch etwas? Finde und schlage die richtige Seite auf und du wirst fündig!.

G \_\_\_\_\_ ?

**Blättere weiter zur Seite 16 und schau dir die  
Abbildung an!**

Du hast die Karte gefunden und weißt nichts damit anzufangen?

*TIPP: Schlage im Impressum nach!*

Herausgegeben von:

Marcel Glaser; Albert Finkelstein; Sabine Teichmann; Emil  
Weihrauch

Leipzig: Tintelman Verlag, 1816

Du hast gefunden, was du gesucht hast? Nun kannst du den vorletzten Hinweis nutzen.

**Blättere weiter zur Seite 17 und schau dir die  
Abbildung an!**

Lege das Raster auf die Karte und Peters letzter Brief wird sich öffnen. Schau genau hin und kombiniere richtig!

*Hi, Anton,  
ich habe einen Roman geschrieben. Er heißt : „Der tote Rehbock“.  
Kauf ihn dir doch im Buchladen in der Parkavenue.  
Dein Peter S.*

Die morsche Leiter habe ich noch nie gemocht. Vielleicht kannst du das Rätsel hinter der Leiter lösen?

Dann kannst du mit dem Vogel entkommen.

**Schau dir Abb. I auf Seite 15 noch einmal genau an!**

*Johanna Zeh, Josefa Gleisberg, Theo Naumann, 11 Jahre, Leipzig*

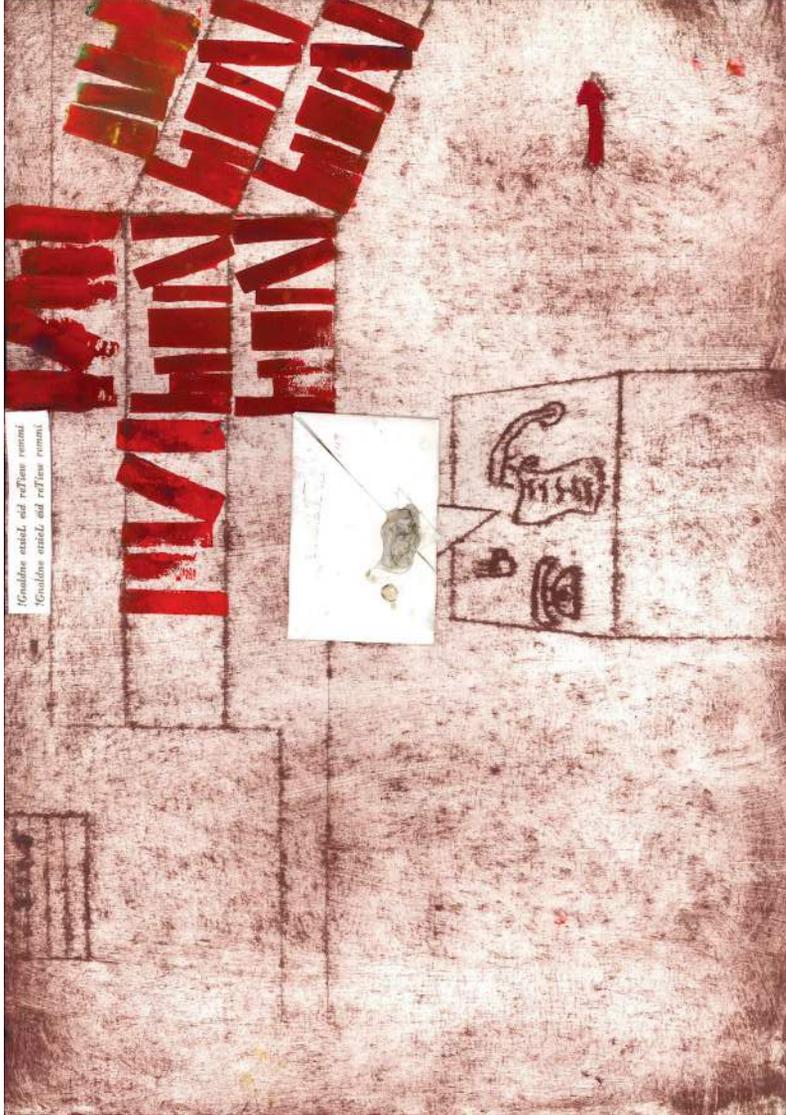


Abb. I – London Bibliothek



Abb. III – London Karte

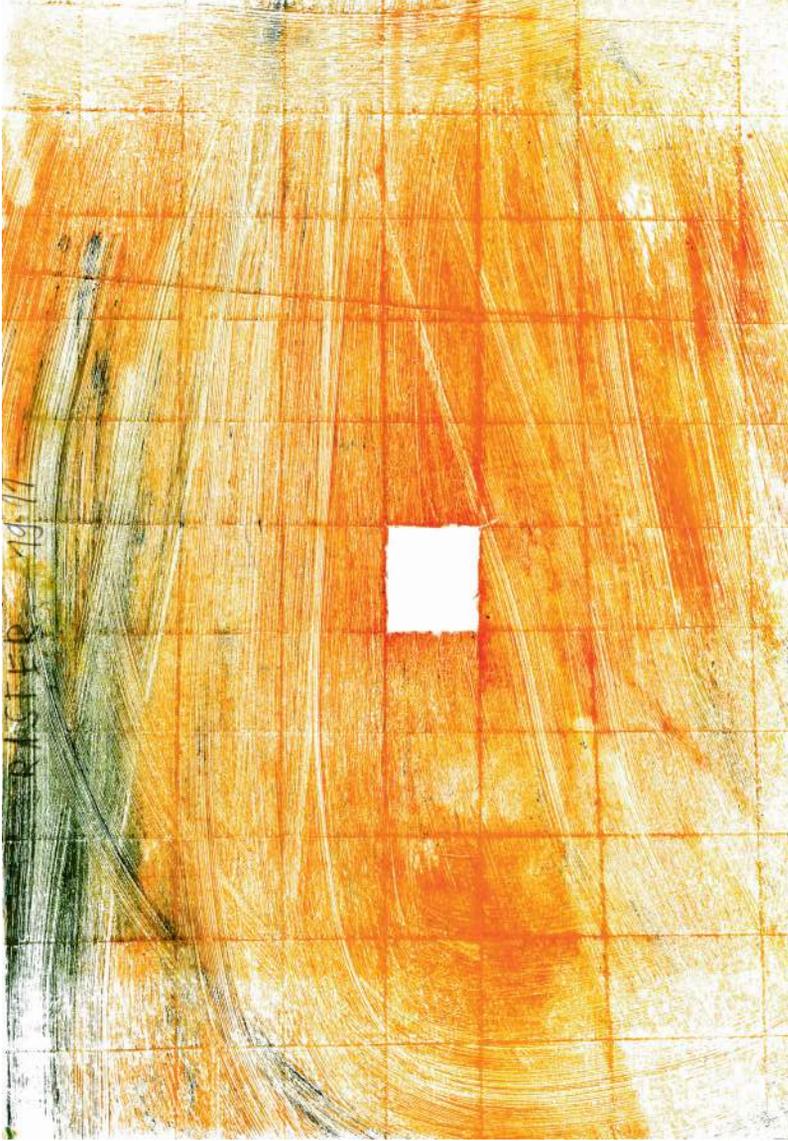


Abb. IV – London Raster

## Mission Spanien

*Philipp und Simon waren ebenfalls gelandet. Wo genau sie waren, ließ sich schwer feststellen, es sah aus wie ein Irrgarten. Auf dem Terminal erschien jetzt folgende Botschaft:*

*„Bevor eure Mission angezeigt werden kann, löst bitte folgende Aufgabe und gebt die Lösung über eure Tastatur ein:*

**Wie hieß der letzte Diktator Spaniens?**

**Lösung:**

*„Hier nun eure Mission. Helft Bens Familie bei der Flucht und befreit einen der schrägen Vögel aus den verschlungenen Pfaden des Labyrinths. Ihr habt 30 Minuten Zeit, ihn zu finden und an Bord zu bringen. Kehrt nach erfolgreicher Mission unverzüglich zum Mutterschiff zurück.“*

**Diese Botschaft wird sich innerhalb der nächsten fünf Sekunden selbst zerstören!**

### Flucht nach Spanien – raus aus dem Labyrinth

Am 16. April 1982 sagte Peter zu seinen Söhnen, die im unaufgeräumten Zimmer spielten: „Paul, Max und Ben, ich muss euch etwas sagen. Ihr wisst ja, dass wir hier im Land keine Freiheit mehr haben. Deswegen haben Mama und ich beschlossen, zu flüchten. Wir werden nach Spanien fliegen!“ „Pssst!“, sagte ihre Mutter Anna. „Uns hören sonst noch die Polizisten!“ Direkt vor dem Haus der Familie befand sich nämlich eine

Polizeiwache und sie vermuteten, dass man sie überwachte. Das Land, in dem sie lebten, wurde von einem Diktator beherrscht, der alle Bürger überwachen ließ.

Paul fragte: „Haben wir denn überhaupt irgendetwas zum Flüchten?“ Peter erwiderte: „Ich habe neulich auf dem Schrottplatz einen Heißluftballon gefunden und mitgenommen. Den werden wir wieder aufbauen.“ „Wunderbar“, sagte Anna. „Dann können wir ja fast starten!“ Peter schlug sich vor den Kopf und sagte: „Wir haben nur ein klitzekleines Problem, wir haben nicht mehr so viel Gas für den Ballon.“ „Ach, das wird schon reichen“, sagten Max und Ben im Chor. Als sie endlich fertig mit dem Umbauen waren, gingen sie in den geheimen Keller. Sie machten den Heißluftballon startklar. Dann sagte der Vater: „Also los, Kinder, auf geht es!“

Sie waren schon lange geflogen, der Proviant ging langsam zur Neige. Zu allem Überfluss wurden sie von der Erde aus von Soldaten ins Visier genommen und beschossen. Zum Glück traf keiner der Schüsse. Peter war immer noch sehr skeptisch, dass das Gas nicht reichen könnte. Sie waren alle ziemlich erschöpft von dem langen Flug, als der Ballon zu rütteln und zu schütteln begann.

Nur noch wenig Gas war da, die Flamme war kurz vor dem Ausgehen. Der Heißluftballon begann zu sinken. In einiger Entfernung konnten sie schon die Grenze sehen und hofften, sie würden es bis dorthin schaffen. Kurz vor der Grenze stürzte der Ballon schneller und immer schneller der Erde entgegen und landete in einem Labyrinth. Es war der 16. April 1982, 14:09 Uhr Labyrinthzeit. Von hier aus mussten sie zu Fuß weiter bis zur spanischen Grenze. Ein sehr gefährliches Wagnis, denn überall waren Minen versteckt, die man dort angebracht hatte, um die Menschen an der Flucht aus Matar zu hindern.

Sie liefen ins Labyrinth. Plötzlich schrie Ben: „Ich weiß, wo wir sind. Wir sind in einem Labyrinth, mein bester Freund hat mir davon erzählt. Es funktioniert so ähnlich wie ein Escapespiel!“

Alle schrien durcheinander und fragten: „Was bitte für ein Spiel meinst du?“

Ben erklärte ihnen, was für eine Art Spiel er meine – eines, bei dem man einen Ausweg aus einem Labyrinth finden müsse, indem man Aufgaben löse. Deren Lösung wiederum würde Denjenigen, der sie lösen könne, dem Ausgang näherbringen, „Puuuh, das überfordert mich!“ „Mich auch“, das war so ziemlich einhellig.

Trotzdem begannen sie, nach einem Ausweg zu suchen. Sie hatten nicht einmal vier Stunden Zeit.

Da schrie Paul plötzlich: „Ich habe eine Rätselkarte gefunden.“ Er las vor:

*„Seht auf die Rückseite der Aufgabenkarte, hier seht ihr eine Straße mit einem Schlagloch in der Mitte – euer erstes Zeichen. Zählt und rechnet. Merkt euch das Ergebnis!“*

**Blättere auf Seite 23/24 und schau dir beide  
Abbildungen genau an! Das solltest du nun bei  
jedem weiteren Hinweis tun!**

*TIPP: Das Schlagloch steht für ein Rechenzeichen.*

Sie suchten sehr lange weiter, bis sie die nächste Aufgabenkarte fanden, wo stand:

*„Die Anzahl der Fenster müsst ihr nun mit eurem Ergebnis aus Aufgabe 1 multiplizieren.“*

„Ich glaube, ich habe es. Man muss also die Streifen rechts mit den Streifen links multiplizieren und dann mit der Anzahl der Fenster multiplizieren?“, fragte Ben.

Das machten sie und liefen weiter bis zum nächsten Hinweis.

„Hier ist Platz für eure Berechnung“, lasen sie weiter  
„Dreht jetzt euer Ergebnis um. Gesucht wird ein Tag.“

*TIPP: Lest das Ergebnis von hinten nach vorne und markiert zwischen den Zahlen Punkte. Gebt den Code in die Maschine ein, die am Ende dieses Weges steht.*

Sie dachten, fertig zu sein und gaben den Code ein, der leider falsch war.

Die Maschine zeigte an, dass sie zum nächsten Rätsel gehen sollten.

So suchten sie weiter und fanden schließlich eine weitere Aufgabe.

„Zählt die Berggipfel und die Wolken! Setzt beide Ergebnisse zueinander ins Verhältnis!“

*TIPP: erinnert ihr euch an die Zeit eures Absturzes?*

Sie gingen weiter und sahen vor sich ein kleines Dorf, in dem Leute lebten, die es aufgegeben hatten, die Rätsel zu lösen, um aus dem Labyrinth zu entkommen.

Max sagte: „Das gehört bestimmt auch zum Rätsel.“ Sie lasen sich die Familiennamen durch, die an den Briefkästen angebracht waren. Zum Beispiel standen dort Namen wie: I. u. F. Bäumer, C. u. A. Zähler, Dr. Häuser.

„Das ist es“, rief Paul. „Wir müssen die Bäume und die Häu-

ser zählen und uns das Ergebnis merken.“ Paul sah auf die Uhr. Mist, sie war gerade stehengeblieben.

*TIPP: Wie spät könnte es sein?*

Endlich hatten sie einen Ausgang gefunden, an dessen Ende der gesuchte Automatenvogel stand.

Hoffentlich stimmte der Code diesmal.

*TIPP: Verbinde alle Zahlen, die du herausgefunden hast und gib sie hintereinander ein.*

Für den Bruchteil einer Sekunde herrschte geheimnisvolle Stille. Plötzlich ging unter ihnen eine Klappe auf und sie rutschten weit unter die Meeresenge von Gibraltar. Am Fuße einer steinernen Treppe leuchtete der geheimnisvolle Vogel ihnen den Weg. Sie mussten nur noch nach oben laufen. Oben an der Treppe war eine Eisenklappe, diese mussten sie nur noch öffnen. Sie waren in Spanien.

*Philipp Franke, Simon Schmidt, 11 Jahre, Leipzig*



Abb. V – Spanien Stadtsicht



Abb. VI – Spanien Labyrinth

## Mission Leuchtturm

*Antara, Eliza und Amalia hatten nicht lange überlegen müssen, was es mit der antiken Athene auf sich hatte. Sie gaben den Code richtig ein, der Bildschirm wurde hell und folgende Nachricht erschien:*

*„Eure Mission wird angezeigt, wenn ihr folgende Aufgabe richtig lösen könnt. Gebt die Lösungen am Terminal ein.“*

**Wie hieß der erste Leuchtturm der Welt?**

**Wann wurde er erbaut?**

**Lösung:**

*„Eure Aufgabe ist es, Herrmann und Jan auf ihrem Weg durch den Leuchtturm zu begleiten, den dort ansässigen Vogel zu befreien, zu evakuieren und innerhalb der nächsten 30 Minuten zum Mutterschiff zurückzukehren.“*

## Der geheimnisvolle Leuchtturm

Es waren einmal ein Opa und sein Enkel, die Herrmann und Jan hießen. Eines Tages angelten die beiden, als auf einmal eine riesige Schlangenfrau vor ihnen aus dem Wasser kam. Jan und Herrmann erschrakten gewaltig und schrien wie am Spieß! Die Schlangenfrau wedelte mit ihrem Schlangenschwanz herum und brach das Boot entzwei. Dann verschwand sie wieder im Wasser. Zitternd und mit klappernden Zähnen schwammen Herrmann und Jan auf eine Insel zu, die zum Glück nicht weit entfernt war. Dort entdeckten sie einen Leuchtturm, der kein Licht mehr erzeugte.



Abb. VII – Leuchtturm

Sie gingen hinein und hingen ihre nassen Jacken auf. Am Jackenständer entdeckten sie Zettel. Darauf stand:

*Willkommen im Leuchtturm. Den nächsten Hinweis werdet ihr finden, wenn ihr den Horizont sehen könnt.*

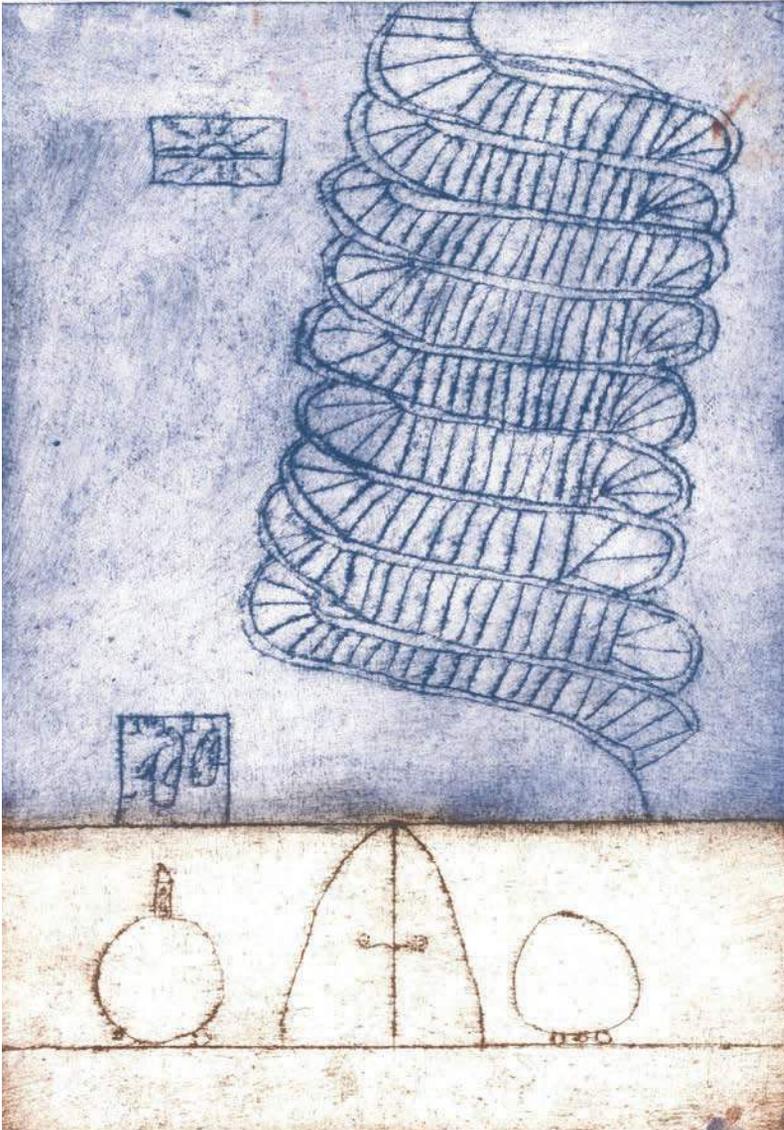


Abb. VIII – Leuchtturm Wendeltreppe

Also gingen Herrmann und Jan die Treppe hinauf, sahen aus dem Fenster und auf den Horizont. Über sich entdeckten sie eine Falltür. Sie stiegen hoch. Als die beiden oben ankamen, wichen sie zurück, denn dort, auf dem Hocker, saß ein... Skelett! Es hatte einen Zettel in der Hand, worauf stand:

*Was hat viele Buchstaben und wir lasen es oft zusammen? Liebe Grüße, Margot.*

„Oh nein, das ist meine Frau“, schrie Herrmann. „Das ist Oma Margot?“, vor Schreck schlug Jan sich auf den Mund, während er das Skelett entsetzt anstarrte. Genau in diesem Moment schlug die Tür mit einem laute Knall zu: „Bamm!“ Jetzt gab es keinen Ausweg mehr. Die beiden mussten ihr Glück versuchen und weitermachen. Also las Herrmann den Zettel nochmal vor und erinnerte sich an das Buch, was Margot und er oft gelesen hatten. Er fand es in einem Regal und griff danach. Plötzlich erschien ein Lichtstrahl, der auf den Tisch, der auch im Raum stand, fiel. Auf dem Tisch lag ein Blatt Papier mit einem Koordinatensystem des Zimmers, in dem Herrmann und Jan gerade standen. Auf dem Koordinatensystem waren drei Punkte abgebildet. Daneben lag der dritte Hinweis:

*Verbindet die Punkte auf dem Koordinatensystem, um den vierten Hinweis zu finden.*

Jan verband die Punkte rasch. „Vielleicht sollen wir den Mittelpunkt herausfinden?“, überlegte Herrmann. Nach langem Suchen fanden sie heraus, dass der Tisch der Mittelpunkt war und entdeckten den vierten Hinweis, der unter dem Tisch klebte. Darauf stand:

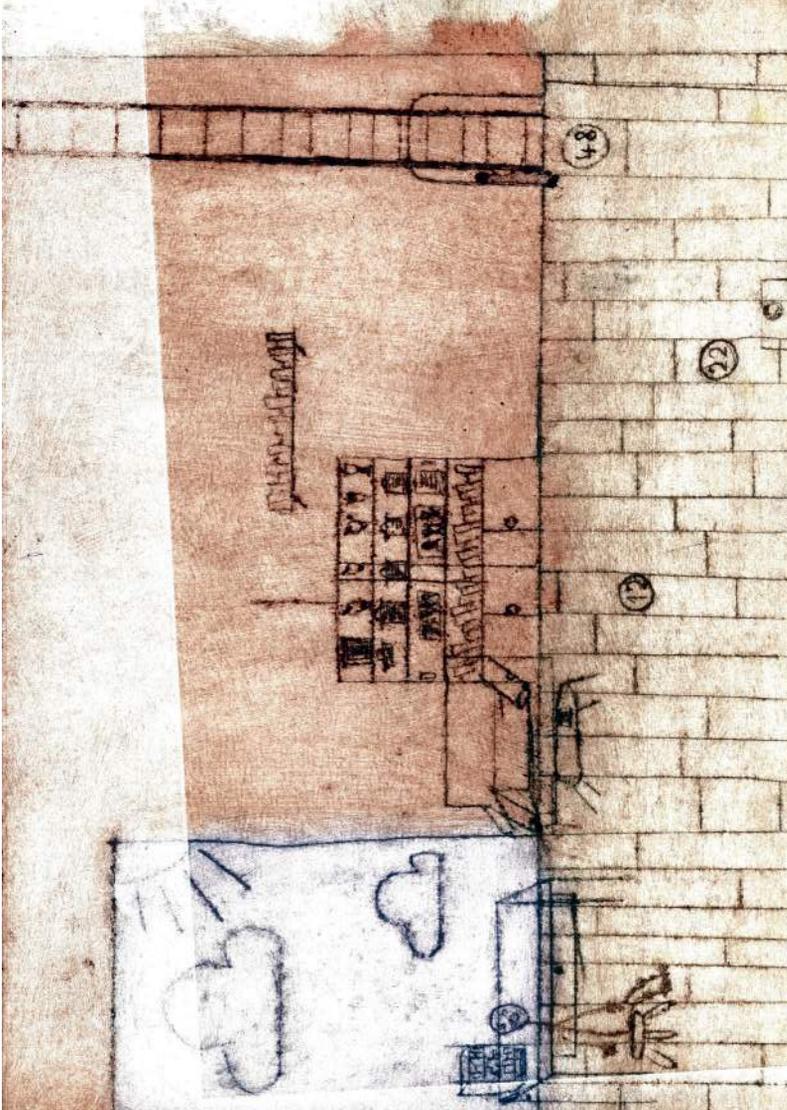


Abb. IX – Leuchtturm Zimmer

*Was haben wir unserem Enkel zum ersten Geburtstag geschenkt?  
Ein Spiel.....? Sucht es!*

„Ein Auto“, rief Herrmann. „Wir hatten dir ein Spielzeugauto geschenkt.“ Im Regal neben Oma Margots Skelett stand das Spielzeugauto. Doch bevor sie den darin versteckten fünften Hinweis lasen, bemerkten sie ein paar Fotos von Margot und ihren Freunden. Eine Person war durchgestrichen. In einer Vitrine neben den Fotos hingen fünf Urkunden von einem Detektivwettbewerb. Eine davon war nur noch in Bruchstücken vorhanden, weil sie abgerissen worden war. Die durchgestrichene Person auf dem Foto war noch ein wenig zu erkennen. Sie sah fast wie die Schlangenfrau aus, die Jan und Herrmann bei der Bootsfahrt getroffen hatten oder besser gesagt, mit der sie die unerfreuliche Begegnung gehabt hatten. Herrmann grummelte sehr wütend: „Diese falsche Schlange hat Margot bestimmt hier eingesperrt!“ „Und dann ist sie gestorben“, murmelte Jan. „Diese Schlange hat Oma getötet! Grr.“ Beide waren wütend auf die Schlangenfrau, die, wie es auf der Urkunde stand, Alus hieß. Dann lasen sie den fünften Hinweis:

*Rechne: 30 - 18. Das Ergebnis findet ihr unter euch.*

„Das ist doch leicht“, sagte Jan. „Es ist zwölf!“ Genau wie auf dem Hinweis beschrieben, sahen sie das Ergebnis unter sich auf einer der Holzdielen, aus denen der Boden bestand. Sie versuchten, das Brett auszuheben, die Zahl darauf zu legen und überall im Raum die Zahl zwölf noch einmal zu finden. Es funktionierte alles nicht. Deswegen stampfte Jan verzweifelt auf und das Brett klappte auf. Darunter lag eine kleine Dose, in der ein Schlüssel und ein weiterer Zettel lagen. Zuerst

öffneten sie mit dem Schlüssel die Tür, die sie neben der Vitrine entdeckten. Auf dem Zettel stand:

*Was ist bunt und kann fliegen? Findet es!*

Sie kamen in einen kleinen Raum, von dem aus eine Leiter zu einer weiteren Falltür nach oben führte. Herrmann und Jan kletterten hinauf. Oben fanden sie heraus, dass ein Vogel fliegen kann und oft bunt ist. Also sahen sie sich um und entdeckten einen schrägen Vogel, einem Papageien nicht unähnlich, der einen weiteren Hinweis in seinen Krallen hielt. Herrmann las ihn vor:

*Richtet die Spiegel, die im Raum sind, aus und zündet das Leuchtf Feuer an.*

Das musste ihnen nicht zweimal gesagt werden, denn sie hatten nicht mehr so viel Zeit. Schnell war alles getan. Sie sahen, wie sich das Licht vom Leuchtf Feuer in allen Spiegeln fing und sich auf einen Punkt an der Wand ausrichtete. „Da ist doch gar nichts“, rief Jan und versuchte irgendetwas besonderes an der Stelle zu finden. Doch es gelang ihm nicht. „Vielleicht“, dachte Herrmann laut, „vielleicht sollen wir einen Knopf drücken?“ Schließlich versuchte Jan alle möglichen Stellen zu drücken, aber es tat sich nichts. Da wurde er so wütend, dass er die Wand einschlug. Endlich, der nächste Hinweis lag vor ihnen:

*Weiter!*

„Nichts weiter, einfach nur weiter?“, fragte sich Jan.

Also schlugen sie noch einmal auf die Wand ein und zu ihrer Verwunderung lag dort der neunte und damit letzte Hinweis und ein Schlüssel. Auf dem neunten Hinweis stand:

*Ihr habt es geschafft!*

„Wir haben es geschafft!“, riefen beide. „Aber wir sind doch immer noch hier“, sagte Jan. „Schau da!“, sagte Hermann und zeigte auf das Schlüsselloch, was hinter der eingebrochenen Wand zu sehen war. Der Schlüssel passte, sie schlossen auf. Plötzlich fiel die restliche Tapete ab und hinter der Tür tat sich ein Portal auf. Sie stiegen hindurch und kamen erleichtert zu Hause an.

Antaras Display flackerte auf:

*„Ihr habt ein Problem, ihr könnt den Vogel nur dann evakuieren, wenn ihr nochmals drei Rätsel löst. Die Zeit ist knapp. Die Rätsel haben alle mit der Seefahrt zu tun!“*

**Ich habe keine Farbe und glitzere im Sonnenschein. Was bin ich? Man kann mich aus Holz bauen oder aus Papier basteln, auf mir kann man viele Abenteuer erleben. Was bin ich? Der Wind bläst in mich rein, dadurch kann man sich mit mir fortbewegen. Was bin ich?**

Kein Problem für Team drei. Die Lösung ist schnell gefunden.

*Amalia Rothe, Antara Mescheder, Eliza Scharf, 11 Jahre, Leipzig*

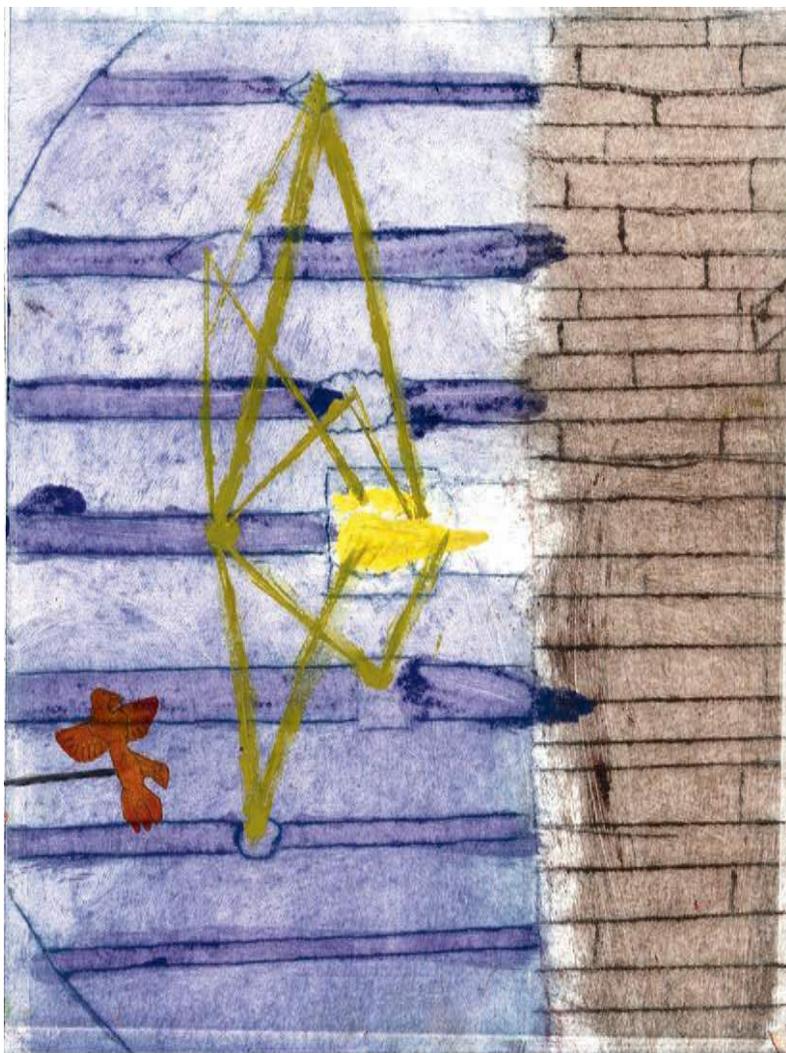


Abb. XI – Leuchtturm Spiegel / Vogel

## Mission Kangacha

*Team vier – Daria, Kira, Bernisha und Betül, gab den gesuchten Code ein und landete. Hier sah es ein wenig aus wie zu Hause auf Uranus. Wenig später wurde der Bildschirm hell und folgende Nachricht erschien: Eure Mission wird erst dann angezeigt, wenn ihr folgende Aufgabe lösen könnt und das Lösungswort eingegeben habt.*

**Wie oft passt die Erde in den Planeten Uranus? Aus welcher Materie besteht er?**

**Lösung:**

*„Eure Mission ist es, Daiana bei ihrer Suche nach ihren Eltern zu unterstützen und den mit ihr gefangenen schrägen Vogel zu evakuieren und zum Mutterschiff zurückzukehren. Eure Zeit läuft, ihr habt 30 Minuten Zeit.“*

## Daianas Reise

Es ist fast drei Uhr. Daiana ist wach, sie schaut einen Film. Der Film ist sehr interessant, doch Daiana ist müde, sehr müde.

Plötzlich schreckt sie hoch, sie ist wach, hellwach. Es ist Morgen. Sie steht auf, schaut sich um und denkt: „Wo bin ich?“

Es ist ein sehr komisches Zimmer, alles sieht ganz anders aus als in ihrem eigenen. Das versetzt sie in Angst! Wo ist sie und wie ist sie hier her gekommen?

An der Wand sieht sie eine eigenartige Tür, ist dies überhaupt eine Tür? Diese Tür sieht ganz anders aus, als die in ihrem normalen Zimmer. Daiana fasst den Türknauf oder das, was sie dafür hält und öffnet die Tür.



Abb. XI – Kangacha Daianas Zimmer

Es ist keine Zimmertür, es ist ein Schrank. Und es ist sehr dunkel darin, man kann nichts erkennen. Daiana ruft: „Hallo?! Ist hier jemand?“

Sie schüttelt den Kopf über sich selber. Natürlich ist hier im Schrank keine Menschenseele. Dann schaut sie sich noch einmal um, ihre Augen haben sich an die Dunkelheit gewöhnt. Ja, da – sie sieht einen ausgeschalteten Roboter. Daiana ist sehr erschrocken. Mit ihrem Handy macht sie sich ein wenig Licht und sieht einen Zettel, auf dem eine Gleichung steht:

*Wenn du diese Gleichung lösen kannst, schalte ich mich ein und du erfährst alles.*

$$0,4=1,5x+2,7-0,4x-2,3$$

Nachdem Daiana hektisch eine Menge Rechenwege ausprobiert hat, beruhigt sie sich und endlich hat sie die richtige Lösung gefunden.

Der Roboter schaltet sich ein

„Wer bist du? Wo bin ich? Wo sind meine Eltern?“

„Ich heiße Niko“, sagt der Roboter. „Wir befinden uns im Jahr 2133.“

„Oh, wie ist das passiert?“

„Vielleicht bist du in deinen Film teleportiert?“, sagt Niko. „Deine Eltern befinden sich auf dem Planeten Kangacha, also, sie sind weg. Aber ich kann dir helfen!“

„Echt? Vielen Dank, Niko. Dann nichts wie los!“

„Gut“, sagt Niko. „Ich bin im Besitz einer Maschine – einer Rakete besser gesagt. Damit können wir zum Planeten Kangacha reisen.“

Niko und Daiana gehen los, doch als sie zu dem Ort

kommen, wo die Maschine sein sollte, stellen sie fest, dass diese gestohlen wurde.

„Wo ist meine Maschine?“ Niko ist fassungslos.

„Willst du mich verarschen? Du hast gesagt, du hast eine Maschine!“ Daiana ist den Tränen nahe.

„Nein, will ich nicht. Hmmm, was ist das?“ Niko deutet auf einen Gegenstand am Boden.

„Das ist ein Ring“, sagt Daiana.

„Ja, das sehe ich.“ Niko schaut sich den Ring genau an. „Ich kenne diesen Ring. Er gehört Bob.“

„Wer ist Bob?“

„Bob? Bob ist mein Hassfreund, vielleicht hat er gehört, worüber wir gesprochen haben?“

„Wir können Bob suchen!“ Daiana ist ungeduldig.

„Ja, lass uns zu seinem Haus gehen!“

Daiana und Niko gehen zu Bobs Haus. Sie treffen ihn im Garten. Neben ihm steht die Maschine.

„Warum hast du meine Maschine gestohlen?“ Niko fragt sehr zornig.

Bob lacht gehässig. „Wenn ihr diese Maschine wieder haben wollt, müsst ihr ein Buch für mich finden. Dann müsst ihr durch ein Labyrinth hindurch. Tja, vielleicht findet ihr dort Daianas Eltern.“

„Wo sollen wir das Buch suchen und was heißt vielleicht?“, fragt Daiana.

„Komm Daiana, lass uns keine Zeit verlieren. In deinem Zimmer sind viele Bücher. Ich habe eine Idee, welches Bob meint. Wir müssen deine Eltern finden!“ Niko zieht Daiana hinter sich her.

*Zähle die Bücher in Daianas Regal, ziehe 14 ab und dividiere durch 6. Das Buch steht in der unteren Regalreihe. Du wirst es finden, wenn du richtig gerechnet hast.*

Daiana und Niko haben das Buch gefunden.

Es trägt den Titel „Daianas Reise“. Kaum haben sie es aufgeschlagen, finden sie sich in einem undurchdringlichen Labyrinth wieder.

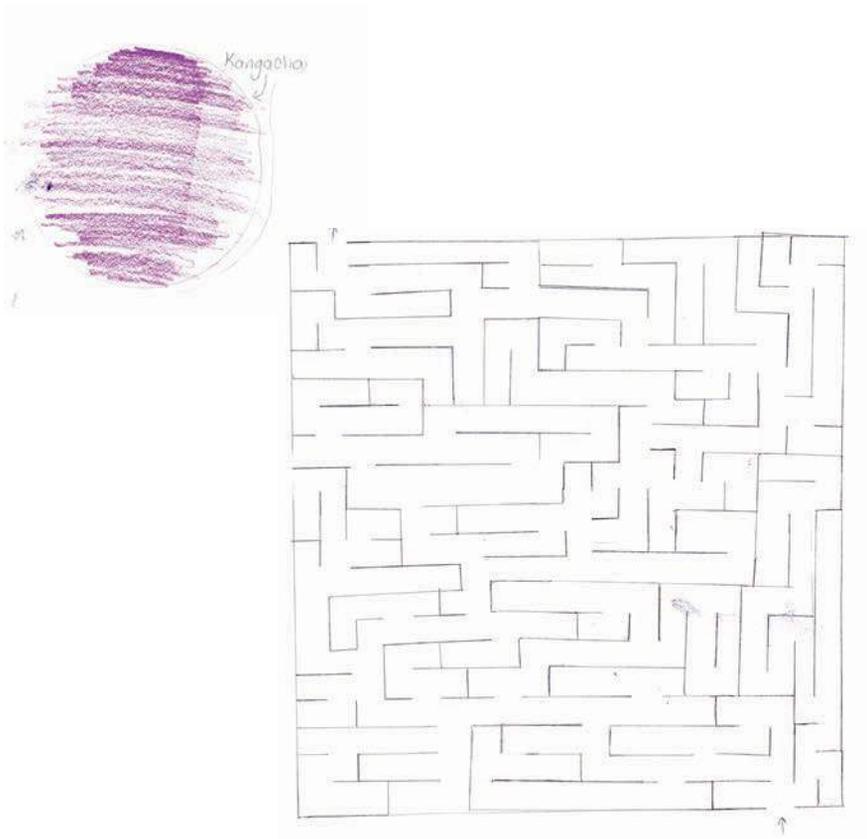


Abb. XII – Kangacha Labyrinth

Sie müssen Fragen zur Geschichte beantworten, alle Fragen sind in Tablets abgelegt. Glücklicherweise kann Niko auf alle Fragen antworten und so kommen sie nach dreißig Minuten zum Ausgang. Doch Daianas Eltern sind nicht da. Dafür steht Bob am Ausgang.

„Was soll das, du hast uns angelogen!“, schreit Daiana Bob an.

„Ich habe nicht gelogen. Ich habe ‚vielleicht‘ gesagt. Wenn ihr wirklich die Maschine wollt, um Daianas Eltern zu finden, dann müsst ihr jetzt ein Spiel mit mir spielen.

Wenn ihr die richtige Lösung findet, dann sehen wir weiter. Das Spiel heißt: **‚Schach mit giftigen Fröschen‘**. Zieht den Läuferfrosch von D6 auf A3 – zählt die Anzahl der weißen und schwarzen Kästchen, die in diesem Spielzug liegen.

Addiert diese und multipliziert sie dann mit der Anzahl der Sackgassen im Labyrinth. So und jetzt zählt die Karos auf meinem rechten Ärmel und teilt sie durch die Anzahl der Personen im Labyrinth. Dann addiert beide Ergebnisse und zieht noch einmal eine Drei ab.

Die Zahl, die herauskommt, müsst ihr in einen Lautsprecher sprechen. Sollte sie richtig sein, gebe ich euch die Maschine und ihr könnt zum Planeten Kangacha fliegen. Daianas Eltern sind dort in einem Turm gefangen.

Ein Vogel wird euch den Weg weisen!“

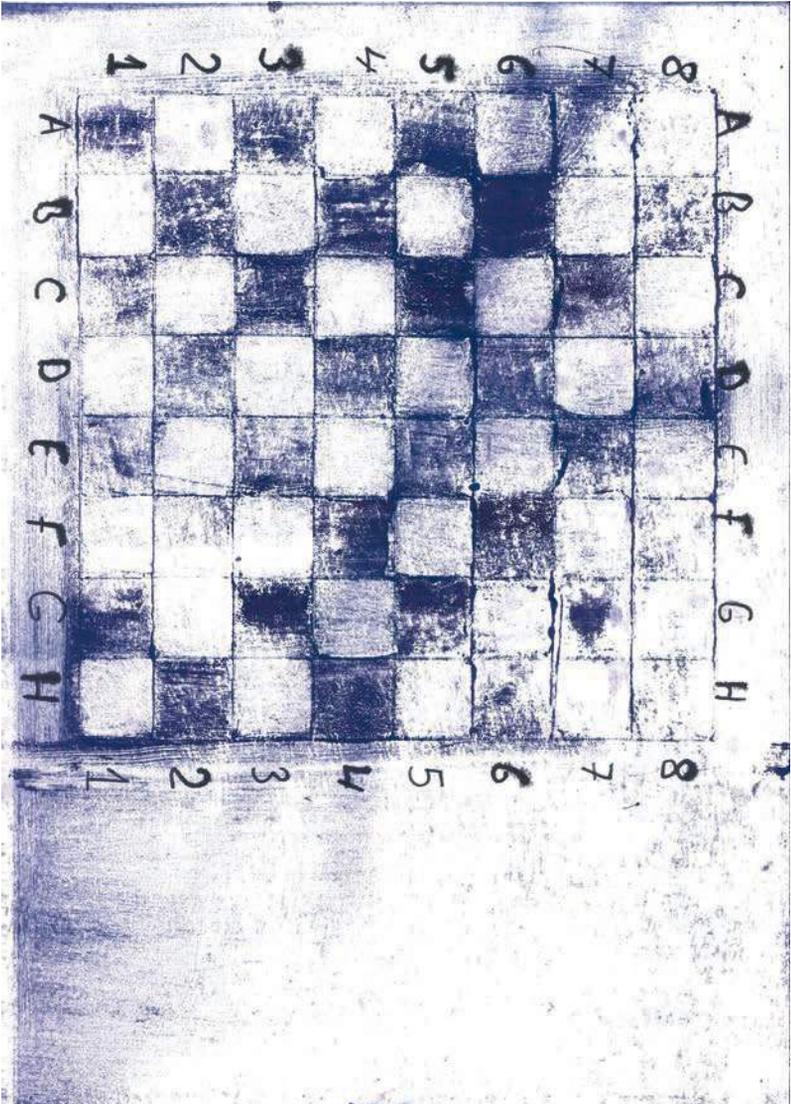


Abb. XIII – Kangacha Schachbrett

Sie folgen Bobs Anweisungen. Niko und Daiana haben die richtige Zahl herausgefunden und in den Lautsprecher gesprochen.

Kaum sind ihre Worte verklungen, erscheint der Vogel, die Maschine springt an und sie fliegen los. Es dauert eine Weile, bis sie auf Kangacha landen. Von hier aus müssen sie zu Fuß weiter und den Turm finden. Glücklicherweise kennt der Vogel den Weg und sie erreichen den Turm. Unendlich viele Treppen müssen sie hinaufsteigen, bis sie Daianas Eltern treffen. Überglücklich schließen sie einander in die Arme und bedanken sich bei Niko, der ihnen seine Maschine überlässt, damit sie zusammen mit dem Vogel zurück in ihre Zeit und Heimat kommen.

*Betül Temizkan, 12 Jahre, Kira Masterjohn, 14 Jahre,  
Daria Lazar, 14 Jahre, Bernisha Samuel, 12 Jahre, Leipzig*

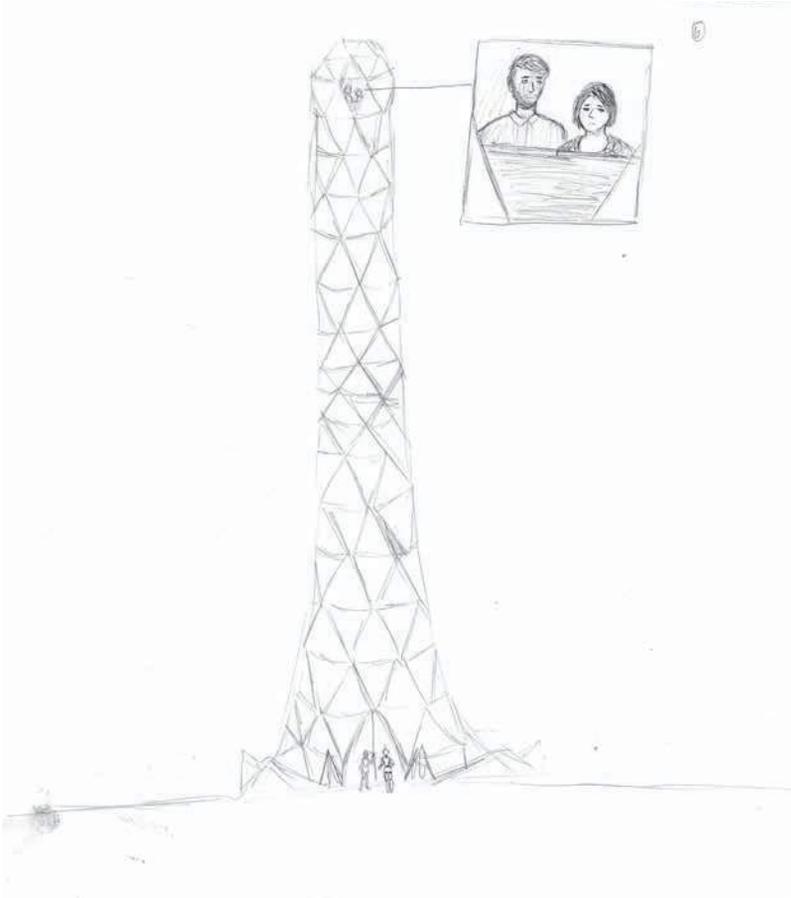


Abb. XIV – Kangacha Turm

## Mission Urzeit

*Adnan, Emin und Timofey vom Team fünf haben es ebenfalls geschafft. Nachdem sie gelandet sind, erscheint auf ihrem Bildschirm diese Nachricht: „Ihr seid uns als ausgewiesene Urzeitforscher und Kenner der damaligen Flora und Fauna empfohlen worden. Bevor eure Mission angezeigt wird, löst folgende Aufgabe:*

**Wann war die Blütezeit der Dinosaurier?  
Wie groß war der größte Dinosaurier?**

**Lösung:**

*„Eure Mission: Kehrt aus der Urzeit in die heutige Zeit zurück, indem ihr die dazu nötigen Aufgaben löst: Erledigt den Schlangenkönig, evakuiert den schrägen Vogel und begeben euch anschließend zum Mutterschiff zurück. Dafür werden euch nicht mehr als 30 Minuten eingeräumt.“*

**Diese Botschaft zerstört sich innerhalb der  
nächsten fünf Sekunden.**

## Die Zeitreise in die Urzeit

Floppa, Chinchilla und Tigromotik spielten Fußball, als sie plötzlich eine Karte entdeckten, die zu einer Höhle führt

Da sie sehr neugierig waren, fingen sie an zu suchen. Nach einiger Zeit fanden sie die Höhle. In der Dunkelheit konnten sie etwas sehr Seltsames entdecken. Sie nannten das unbekannte Objekt „Die Zeitmaschine“. Floppa, Chinchilla und

Tigromotik stiegen in die Maschine ein, ohne zu wissen, dass sie in die Urzeit zurückkehren würden. Es war wirklich sehr seltsam für sie.

Beim Absturz war die Zeitmaschine leider kaputt gegangen. Die drei versuchten, sie zu reparieren. „Lohnt sich nicht“, sagte Floppa. „Ist zu sehr kaputt!“ Große Angst erfasste sie.

Plötzlich entdeckten sie einen Dinosaurier, der recht harmlos aussah, also näherten sie sich ihm. Er zeigte ihnen mit seinen Händen und Fingern, dass sie die siebzehn Eier finden müssten, die er verloren habe. Nur so könnten sie die Schnur bekommen. Noch verstanden sie nicht, was es mit der Schnur auf sich hatte. Tigromotik fragte: „Was für eine Schnur?“ Oviraptor verstand ihn nicht. Also machten sich Floppa, Chinchilla und Tigromotik auf die Suche. Nach drei Stunden gelang es ihnen, alle Eier zu finden. Sie waren sehr zufrieden und übergaben die Eier Oviraptor. Der Oviraptor übergab ihnen das Seil und sie setzten ihren Weg fort. Floppa, Chinchilla und Tigromotik wußten nicht, wofür das Seil verwendet werden sollte. Plötzlich sah Tigromotik ein Loch in einem der Urwaldbäume, in dem ein seltsames Gerät zu sehen war. Also beschlossen sie, mit Hilfe des Seils nach oben zu klettern. Oben angekommen, holten sie das Gerät aus dem Loch und rutschten am Seil wieder hinunter. Kaum waren sie unten angekommen, landete ein Flugsaurier auf dem Boden. Er kam auf sie zu und knurrte: „Rawr.“ Plötzlich schaltete sich das Gerät ein. „Das ist ein Sprachdecodierer“, schrie Floppa. „Guten Morgen“, hatte der Flugsaurier gesagt. „Er funktioniert, vielleicht kann uns der Flugsaurier ein paar Hinweise geben.“ Tigromotiks Stimme klang froh, als er das sagte. „Ich will nach Hause!“

„Ich heiße Ptera“, kam es aus dem Decodierer. „Ich kann euch helfen, aus der Urzeit zu entkommen“, übersetzte er das

Gebrüll des Dinosauriers. „Jeder von euch bekommt eine Aufgabe. Floppa, du musst die Mäuse aus meinem Haus töten. Chinchilla, du musst acht Fische fangen und zu mir bringen. Und du, Tigromotik, du musst den Schlangenkönig töten. Aber sei vorsichtig, er ist groß und mächtig, stark und gewandt. Also! Wir sehen uns an diesem Ort wieder, wenn jeder seine Aufgabe gelöst hat.



Abb. XV – Urzeit Gesamtkarte

### Floppas Aufgabe

Floppa ging zu Pteras Haus. Es dauerte ungefähr 10 min, bis er ankam. Als er das Haus betrat, sah er sechs Mäuse auf dem Boden herumlaufen. Er machte sich sofort daran, sie einzufangen und zu töten. Er schaffte es, zwei von ihnen zu töten, während der Rest in ein Loch rannte.

Floppa sah, dass die Mäuse seitlich in mehrere Löcher in der Wand verschwanden, die gar nicht wie Löcher aussahen, eher wie Portale.

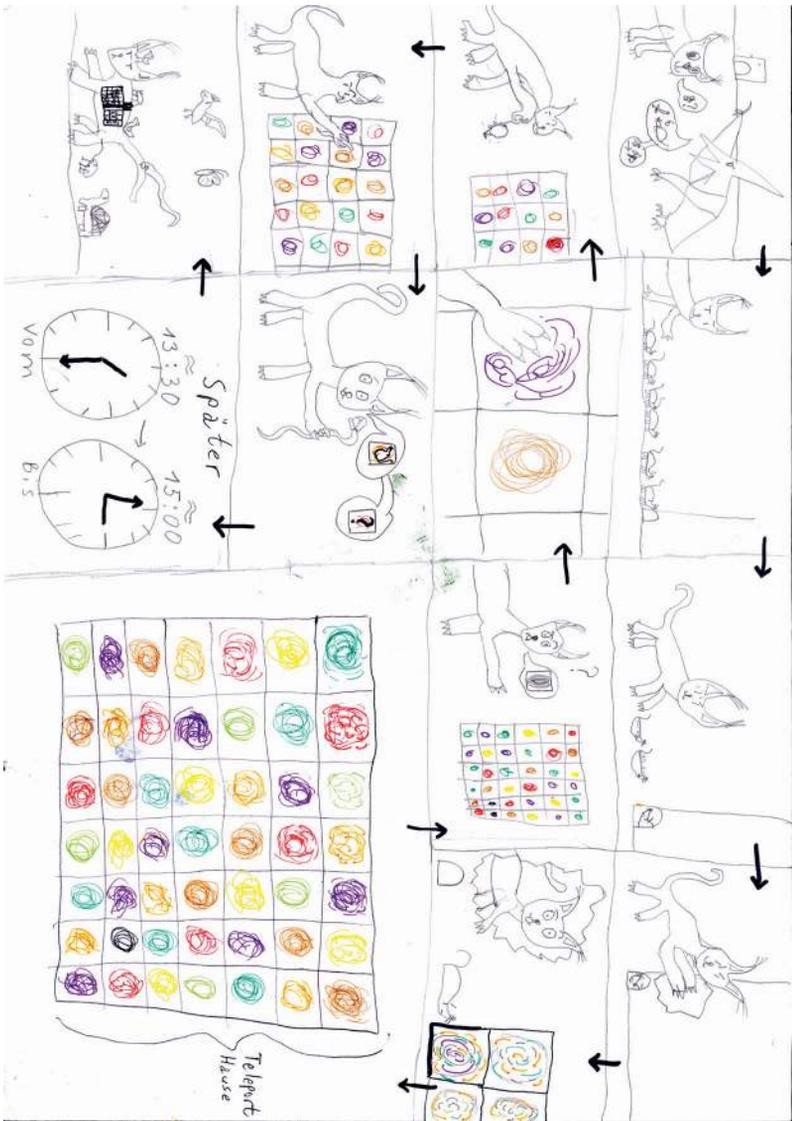


Abb. XVI – Urzeit Wegkarte Mäuse

Neugierig ging er hin und griff in eines hinein. Als er seine Hand zurückzog, hatte er eine Maus gefangen. Natürlich glaubte er nun, daß in allen dieser portalähnlichen Löcher Mäuse wären. Als er seine Hand ein zweites Mal in eines der Portale steckte, zog er unerwarteter Weise eine Schlange heraus. Es musste ein System dahinter stecken.



Abb. XVII – Urzeit Farbcodebild Mäuse

Finde es heraus, finde es heraus, befahl er sich, sonst wirst du vielleicht von einem der gefährlichen anderen Tiere gebissen. Zwei Stunden später hatte er alle Mäuse gefangen, aber neben ihm lagen auch eine jede Menge anderer gefährlicher Tiere.

Floppa ging zu Ptera zurück.

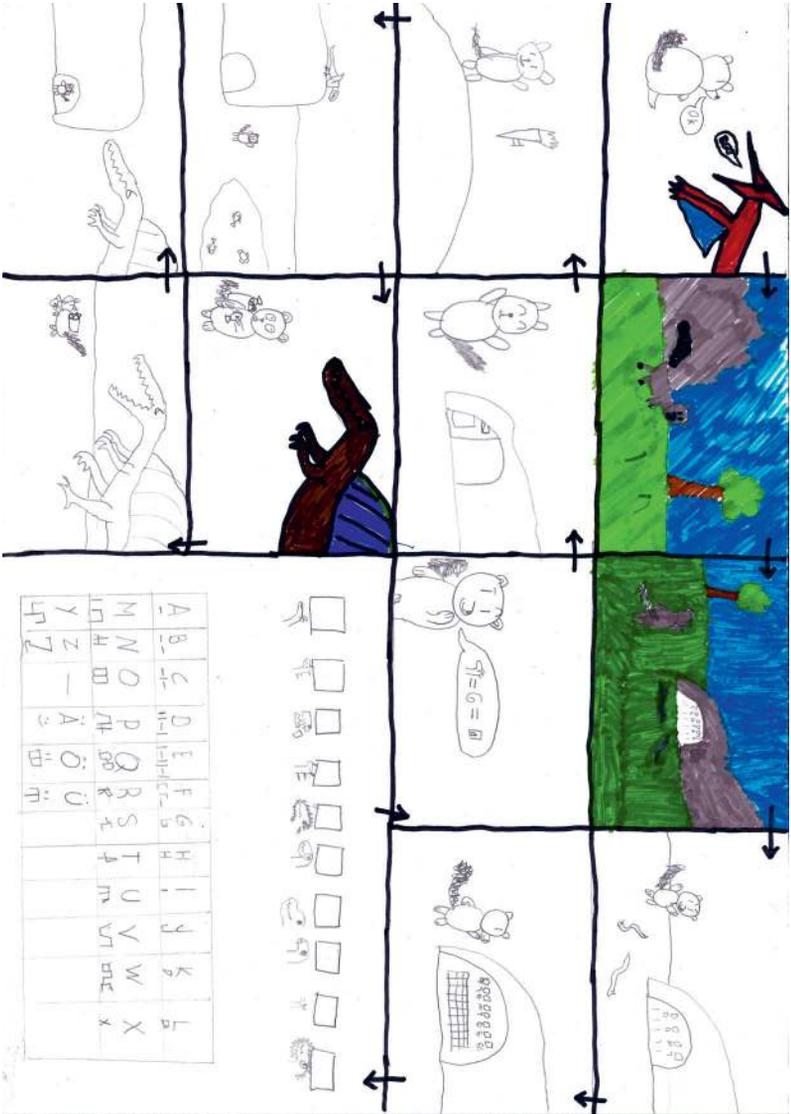


Abb. XVIII – Urzeit Gesamtbild Weg Dinosaurier

### **Chinchillas Aufgabe**

Als Chinchilla seine Aufgabe verstanden hatte, machte er sich sofort auf den Weg, um den nächsten See zu finden.

Lange ging er durch den Wald, als er plötzlich etwas Seltsames in einem Berg sah. Er ging näher heran, um zu sehen, was es war und was dort passierte. Er sah ein paar Schlangen neben seltsamen „Türen“.

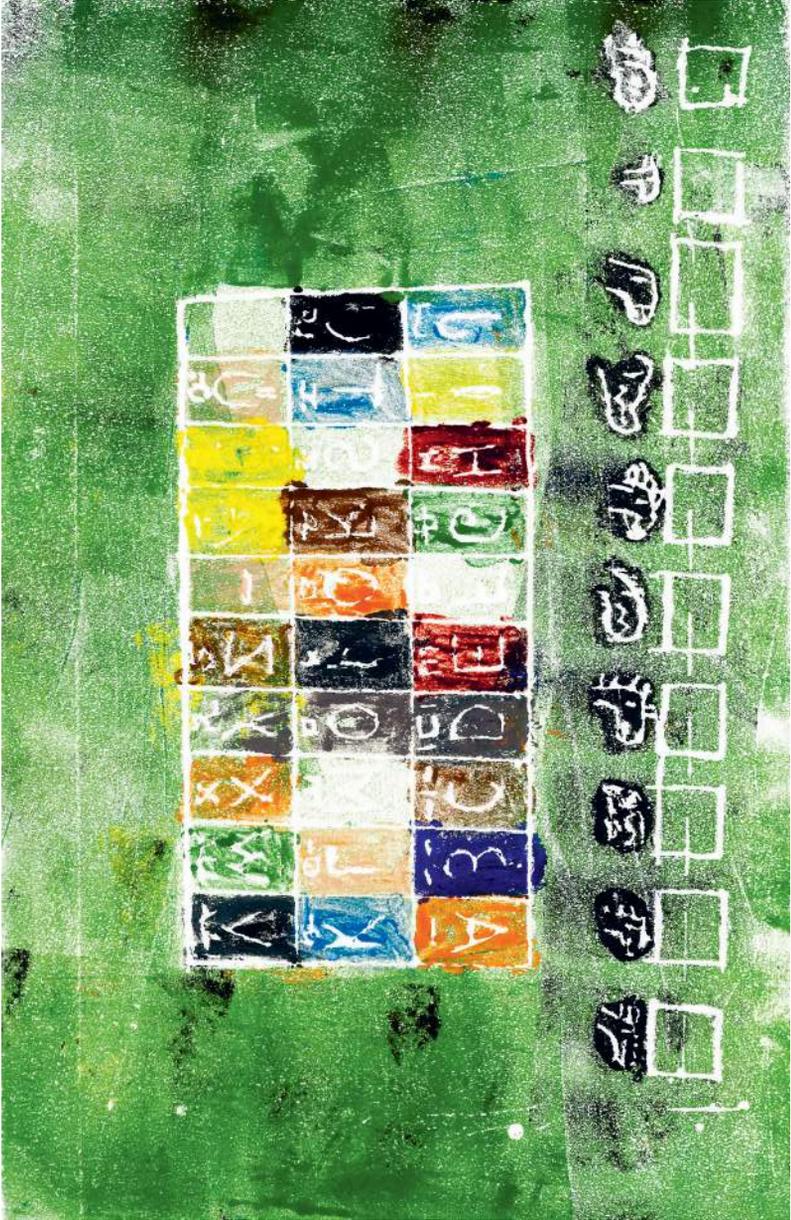


Abb. XIX – Urzeit Dinosaurierportal

Als er ganz nahe herangetreten war, sah er, dass es ein Puzzle an einem Höhleneingang war, wo Köpfe von Dinosauriern und Schlangen abgebildet waren. Über diesen Köpfen sollte ein Schild platziert werden, dass ein Lösungswort aus Buchstaben ergeben würde.

Um zum See zu gelangen, mußte er erst das Puzzle lösen.

Es sollte, so dachte Chinchilla bei sich, immer der erste Buchstabe des Dinosauriers genommen werden, der dort abgebildet war.

Da Chinchilla sehr viele Dinosaurier kannte, hatte er nach zwei Stunden endlich das Lösungswort gefunden. Die Antwort, die hinter dem Fragezeichen einzugeben war:

## **GEFÄHRLICH**

Die Tür der Höhle öffnete sich und Chinchilla konnte durch die Höhle hindurch gehen, bis er an einen wunderschönen See kam. Nach zwei Stunden hatte Chinchilla acht Fische gefangen und macht sich auf den Rückweg.

Auf seinem Weg wurde er von einem großen Dinosaurier namens Spinosaurus bemerkt. Langsam ging Spino auf Chinchilla zu. Dieser fing an zu rennen und Spino ebenfalls. Chinchilla gelang es, dem gefährlichen Raubtier zu entkommen, indem er im letzten Moment in die Höhle flüchtete. Gott sei Dank konnte der Spinosaurier nicht passieren, weil er viel zu groß war. Nun konnte Chinchilla zu Ptera zurückkehren.

### **Tigromotiks Aufgabe**

Als Tigromotik die Aufgabe von Ptera erhielt, begab er sich auf die Reise. Er hatte Pfeil und Bogen und einen Speer bei sich. Nachdem er zwanzig Minuten gelaufen war, traf er auf einen Raptor, was kein großes Problem für ihn war. Tigromotik schoss einmal mit einem Pfeil auf ihn und der Raptor rannte davon. Nach weiteren zehn Minuten zu Fuß hörte Tigromotik plötzlich ein Geräusch. Es kam aus einem Busch. Als er nachschaute, sah er einen kleinen Kompy. Tigromotik streichelte ihn und ließ seine Augen hin- und herschweifen, um den Schlangenkönig zu finden. Als er weiterging, folgte Kompy ihm. Als er in die Nähe einiger großer Bäume kam, hörte er entsetzliches Gebrüll.

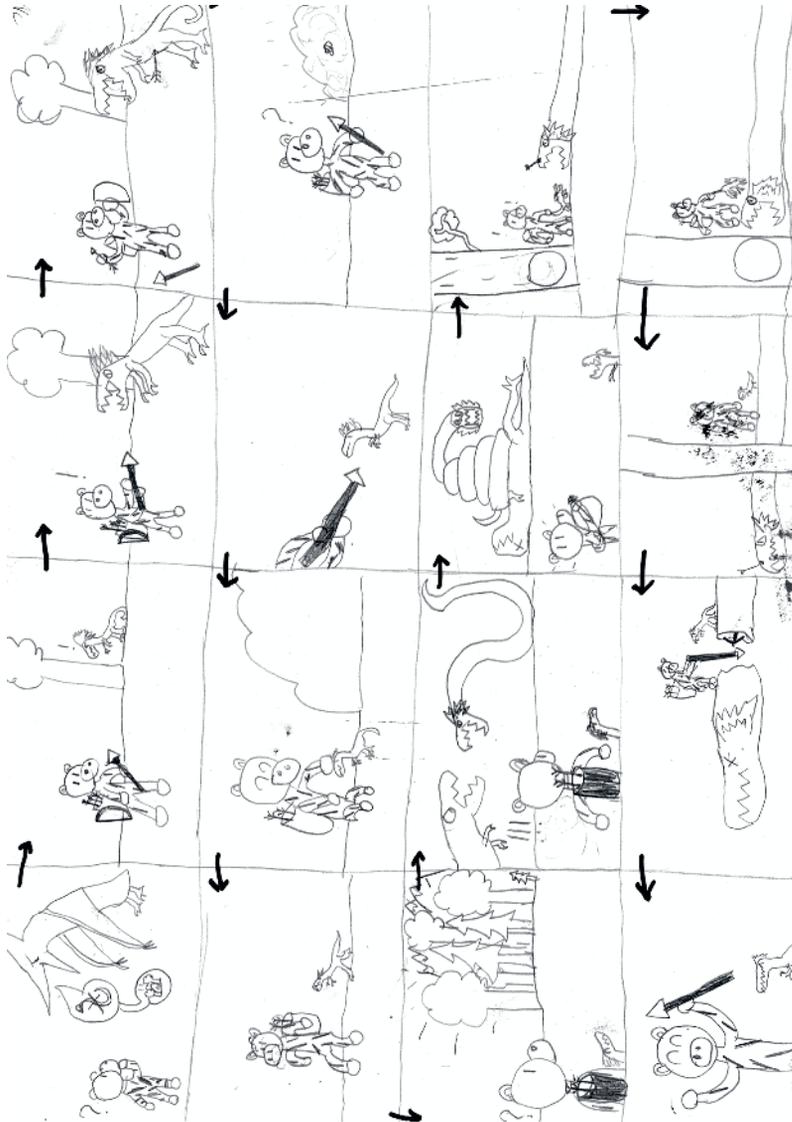


Abb. XX – Urzeit Weg zum Schlangenkönig

Eine riesige Schlange mit Krone und ein T-Rex kämpften miteinander. Nach einigen Minuten war der Kampf beendet, die Schlange hatte den T-Rex getötet.

Jetzt hatte die Schlange Tigromotik entdeckt. Dieser schoss mit Pfeil und Bogen auf den Schlangenkönig, aber er konnte die Schlange nicht töten. Nun stürzte sich der Schlangenkönig auf Tigromotik, Tigromotik flüchtete in Richtung eines Baumes, in dem ein großes Loch war. Der Schlangenkönig stürmte immer schneller und Tigromotik hatte keine Zeit zum Nachdenken mehr und sprang in das Loch. Der Schlangenkönig verfehlte ihn und blieb mit dem Kopf in dem Baumloch stecken. Tigromotik kletterte sofort hin, um ihm den Kopf abzuschlagen. Nach einiger Zeit war ihm dies gelungen. Auch Tigromotik machte sich auf den Rückweg zu Ptera. Kompy folgte ihm.

Alle waren erfolgreich zurückgekehrt. Jeder war zufrieden und so übergab Ptera ihnen einen Schlüssel. „Öffnet den Safe in eurer Zeitmaschine damit. Ihr findet darin, was ihr braucht, um von hier wegzukommen.“

Die drei gingen zurück zu ihrer Maschine und öffneten dort den Safe. Darin befand sich eine neue Batterie, die sie nur in ihre Maschine einzusetzen brauchten. Doch bevor sie die Maschine in Betrieb nehmen konnten, zeigte ihnen das Display einige mathematische Aufgaben, die sie noch lösen mussten, um die Maschine starten und in das Jahr 2123 zurückreisen zu können. Floppa und Chinchilla waren raus, Mathe war nicht ihre Stärke. Dafür hatte Tigromotik aber eine sehr gute Note in Mathematik und so erledigte er die Aufgaben schnell und unkompliziert. Alle drei konnten nun ungehindert zurück in

ihre Zeit reisen. Sie alle waren froh, ihre Probleme gelöst zu haben und zu Hause zu landen.

*Adnan Vreva, 13 Jahre, Emin Vreva, 11 Jahre,  
Timofey Kurbanov, 13 Jahre, Leipzig*

# Inhalt

<b>Im Anfang war das Wort ...</b>	<b>5</b>
<b>Ein Wort vor dem Eigentlichen</b>	<b>7</b>
<b>Prolog</b>	<b>8</b>
<b>Mission Großbritannien</b>	<b>10</b>
<b>Mission Spanien</b>	<b>18</b>
<b>Mission Leuchtturm</b>	<b>25</b>
<b>Mission Kangacha</b>	<b>34</b>
<b>Mission Urzeit</b>	<b>43</b>



