



# KOSMOS

FILMSTOFFLISTE 2024

# 1. Kinder- und Jugendbuch

# Pepper Mint

Pepper Mints Lieblingsonkel Willi, ein ziemlich verrückter Naturforscher, ist eines Tages plötzlich verschwunden. Eine versteckte Nachricht bringt Pepper auf seine Spur, doch die Suche ist verzwick, denn unterwegs müssen zusammen mit der Leserin knifflige Rätsel gelöst und sogar Experimente durchgeführt werden.

- **Edutainment und spannende Abenteuer mit starkem Girls Charakter**
- **Abenteuer rund um alle MINT-Themen: Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft und Technik**

*Verfügbare Filmrechte: Real & Animation*



<b>Autorin:</b>	Babette Pribbenow (Bücher)
<b>Illustratorin:</b>	Tanja Donner
<b>Genre:</b>	Abenteuer & Erkunden
<b>Setting:</b>	Amazonas-Dschungel, Berlin
<b>Zielgruppe:</b>	ab 8 Jahren, Wissbegierige Kinder und neugierige Nachwuchs-Forscher, Mädchen und Jungen
<b>Verfügbare Produkte:</b>	Buch, diverse Experimentierkästen

# Pepper Mint



clever

stark

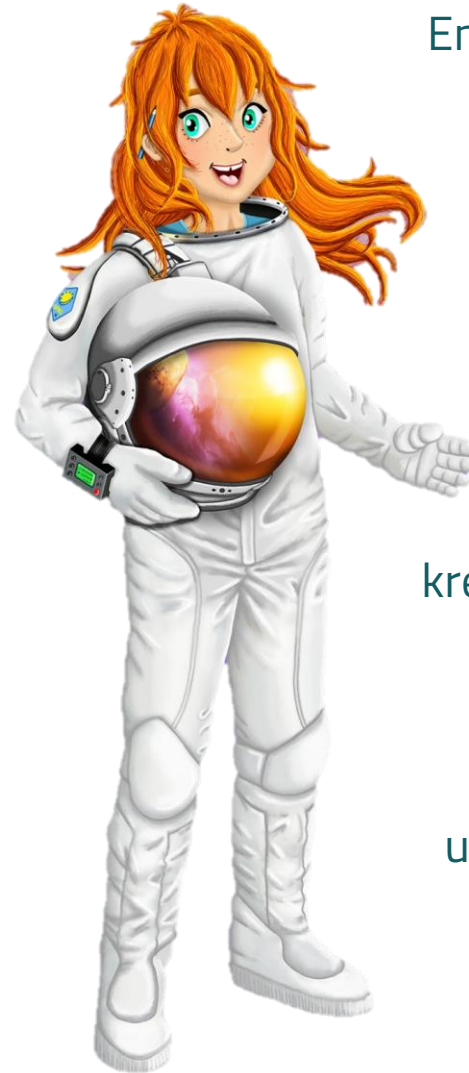
Role  
Model



mutig

lustig

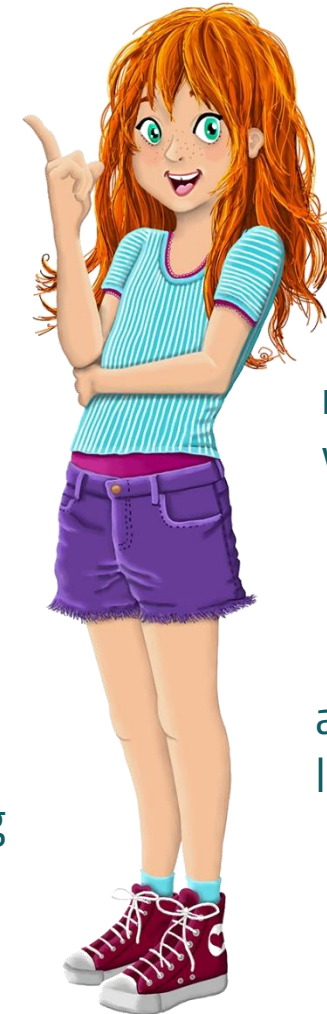
neugierig



Entdeckerin

kreativ

unabhängig



natur-  
verbunden

abenteuer-  
lustig

## WER BIN ICH?



Ich bin Pepper Mint.

Ich mache MINT\* zu deinem Abenteuer.  
Komm mit, es gibt so viel zu entdecken!

## WAS BIETE ICH?

- **Edutainment:** Verknüpfung von Wissen & Abenteuer
- Anregung für eigenständiges Handeln/Forschen und Experimentieren
- **Empowerment:** Pepper zeigt dir, was du alles schaffen und bewirken kannst
- Verlässliche Freundin, Identifikationsfigur und Vorbild
- Alltag & Fantasie in einer abwechslungsreichen Abenteuerwelt

## WIE BIN ICH?

### Pepper Mint

- Frech, vorlaut & selbstbewusst
- Begeisternd & mitreißend
- Kreativ, ideenreich & fantasievoll
- Freundin & Vorbild
- Neugierig und schlau
- Mutig und selbstbestimmt
- Chaotisch mit sympathischen Schwächen (Schnarchen, Unordnung, Morgenmuffel, Angst vor Spinnen...)
- Oft auf sich alleingestellt

### Ben Blueberry

- Stimme der Vernunft, manchmal ängstlich
- Etwas altklug, wandelndes Lexikon
- Mit wechselnden, nerdigen Hobbies
- Aus strengem, einengendem Elternhaus

### Frettchen (Cookie)

- Klaut und hortet gerne Schrauben
- Weicht nicht von Peppers Seite
- Tierische Alarmanlage → hat ein Gespür für Gefahr (und für Metallteile)

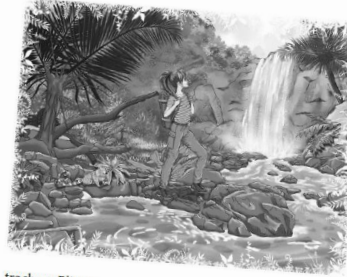
\* Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik

# Pepper Mint – Blick ins Buch

## HALLO FREUNDE.

Ich möchte euch auf eine spannende Abenteuerreise durch den Amazonas-Regenwald mitnehmen. Wir werden quer durch den Dschungel laufen, einigen wilden Tieren begegnen und rätselhafte Spuren verfolgen. Um den richtigen Weg zu finden, müssen wir Rätsel lösen, die richtigen Entscheidungen treffen und Experimente durchführen. Ihr findet in der Buchklappe den Bausatz für eine Schutzbrille, die ihr bei den Experimenten benutzen könnt. Schneidet die Teile aus, fügt sie mit Klebeband zusammen und klebt anstatt der Gläser Klarsichtfolie in den Brillenrahmen. Für die Experimente brauchen wir einige Zutaten, die ihr am besten vor dem Lesen schon besorgt, damit wir später keine Zeit verlieren. Denn eins kann ich euch sagen, der Weg ist gefährlich und wir müssen uns beeilen!

Eure Pepper Mint



trockene Blätter oder kleine Stöckchen hineingeworfen, um zu beobachten, wie schnell sie von den Strudeln davongetragen wurden. Bestimmt hatte Onkel Theo seine Botschaft ein bisschen weiter vom Ufer entfernt platziert, um zu vermeiden, dass sie weggespült wurde. Daher suchte Pepper die Büsche und Bäume in der Nähe ab. Doch sie konnte nichts entdecken. Ihr Blick fiel auf die riesige, breite Wasserwand, die sich von dem hochgelegenen Felsen schäumend bis nach unten ergoss. Auf einmal kam ihr ein Gedanke: Onkel Theo hatte doch nicht etwa die Nachricht hinter dem Wasserfall versteckt? Zwischen dem herabstürzenden Wasser und der Felswand gab es einen schmalen Vorsprung. Sie sah etwas Gelbes durch den Wasservorhang,



als sie sich vorsichtig näherte. Die Nachricht lag unten auf dem schmalen Felsstimm, der hinter dem Wasserfall verlief. Vorsichtig zog Pepper das Päckchen hervor und öffnete es atemlos. Neben einem Brief enthielt es zwei kleine Tütchen mit Natron sowie Zitronensäure und eine Tube mit roter Lebensmittelfarbe.

Liebe Pepper,

die Lage wird immer brenzlicher. Ich benötige jetzt richtige Unterstützung und muss mir dringend eine Lösung überlegen! Das Experiment führt dich zur nächsten Nachricht. Sei extrem vorsichtig Pepper, ab jetzt kann es gefährlich werden!

Dein Onkel Theo



besser, irgendwie erleichtert, und war froh über die Gesellschaft der beiden. Es war stockdunkel geworden, am Himmel war der Mond zu sehen und viele große und kleine Sterne leuchteten sehr hell. Es würde wohl eine klare Nacht werden. Pepper fröstelte etwas und zog ihren Pullover über, bevor sie gähmend in den Schlafsack schlüpfte. Was für ein verrückter Tag: die Sorge um ihren Onkel, der Streifzug



krank vor Sorge nicht als Brieftaube eignete. Morgen musste sie das Ding etwas einfallen lassen, um ihrer Tante irgendwie zu sagen, dass es ihr gut ging. Und wie ging es wohl ihrem Onkel? Trotz der Sorgen wurden ihre Glieder immer schwerer und die Erschöpfung von den Anstrengungen des Tages breitete sich in ihrem ganzen Körper aus. Lori hatte sich an sie gekuschelt und Max saß auf einem Zweig über ihr. Ihr letzter Gedanke war, dass sie hier alleine im Dschungel bestimmt niemals würde einschlafen können, als ihr auch schon die Augen zufielen und sie in einen tiefen, traumlosen Schlaf sank.

Es war schrecklich warm, als Pepper am nächsten Morgen die Augen aufschlug. Die Sonne war bereits aufgegangen und sie schwitzte in ihrem Schlafsack und dem viel zu dicken Pullover. Sie setzte sich auf und blinzelte ins Sonnenlicht. Wo zum Teufel war sie hier? Es dauerte eine Weile, bis die Erinnerung zurückkehrte. Ach ja, sie war auf der Suche nach Onkel Theo und hatte heute Nacht allein im Urwald übernachtet. Nein, nicht ganz allein, korrigierte sie



# Die Zauberkicker

Willkommen im Fußballinternat Akademie Tannwald. Hier werden Nachwuchstalente ausgebildet, doch irgendwas ist gehörig anders als in anderen Internaten. Die drei Freunde Ben, Mika & Robin sind unzertrennlich und ein eingespieltes Team, das sich gemeinsam und mithilfe des magischen Maskottchens Péle dem Alltag des Internats stellt. Die Zauberkicker verwandeln gemeinsam jeden Schuss zum Tor.

Ein magisches Fußballabenteuer mit viel Witz und Fantasie erzählt.

- **Einzigartige Themenkombination: Fußball und Magie im Internat**
- **In Kooperation mit den Fußball-Experten von kicker**

*Verfügbare Filmrechte: Real & Animation*



<b>Autoren:</b>	Benjamin Schreuder (Band 1, 2, 5, 6) Fabian Lenk (Band 3, 4)
<b>Illustrationen:</b>	Betty van Bonn COMICON S.L.
<b>Genre:</b>	Fußballabenteuer trifft Magie, Internatsgeschichte
<b>Setting:</b>	Fußballinternat Akademie Tannwald
<b>Zielgruppe:</b>	ab 8 Jahren, Fußball-Fans
<b>Verfügbare Produkte:</b>	Buchreihe

# Die Zauberkicker – Blick ins Buch



»Ben Nummer 1« hieß eigentlich Benno. Ihr Trainer, Herr Stackenberg, hatte irgendwann mit dieser lächerlichen Spitznamensache angefangen. Ganz nebenbei hatte er Ben den nervigsten Namen des ganzen Sonnensystems verpasst: Ben Nummer 2. Autsch!

Benno war vor einem Jahr zum 1. SC Windegg dazugestoßen. Seitdem war in der D-Jugend nichts wie zuvor. Die Spielmacher-Position, die vorher Bens gewesen war, hatte der Trainer Benno übertragen, zusammen mit dem Spitznamen »Nummer 1«. Doch er war nicht wirklich besser, sondern einfach nur der Sohn von Herrn Stackenberg. Während dieser Benno immer spielen ließ, durfte Ben in den Punktspielen nur auf den Platz, wenn sich jemand den Zeh gebrochen hatte oder nicht vom Klo runterkam. Schlimmstenfalls bekam Ben kurz vor einem Spiel die Torwarthandschuhe zugeworfen und musste 60 lange Minuten zwischen den Pfosten herumstehen. Kurz gesagt: Er war der perfekte Notnagel für Herrn Stackenberg. Doch damit würde schon sehr bald Schluss sein! Ja, für das Training heute hatte sich Ben einiges vorgenommen. Es sollte sein Tag werden. Endlich wollte er dem Trainer zeigen, dass er nicht die ewige »Nummer 2« war.



Das schwor sich Ben, während er den Parkplatz des Trainingsgeländes erreichte. Nach einer gekonnten Schussintense setzte Ben zu einem letzten explosiven Dribbling an, das er prompt krönte: Er botzte »die Kugel« mit einem Floing gegen den lächrigen Ballfangzaun.



dann quetschte er sich mit ihnen ins Badezimmer und stapelte sie dort. Kaum hatte er den letzten Karton hineinverfrachtet, grinste er Mika zufrieden an – alles war bislang wie am Schnürchen gelaufen. Er wollte schon mit ihr einschlagen, da klopfte es an der Zimmertür. Schockschwerenot!

»Hey Robin! Can I come in?«, meldete sich eine vertraute Stimme.

Robin starrte Ben mit ungläubigem Kopfschütteln an. »Also was immer das für Kisten sind ...«, zischte er. »Ich wette, die bringen uns mächtig Ärger ein. Abgesehen davon solltet Mika und du eigentlich beim Freizeitprogramm sein.«

»Keine Sorge ... wir reden uns da schon irgendwie raus«, versprach Ben, obwohl er keine Ahnung hatte, wie er das anstellen sollte. Während Robin den Trainer nun ins Zimmer ließ, wollte Ben noch rasch die Badezimmertür schließen. Da erst bemerkte er, dass sie klemmte. Verflucht! Er hatte keine Zeit, an den Kisten herumzurückeln, also stellte er sich kurzerhand in den Türhaken.

»Ah! Hier bist du ja, Ben«, stutzte Taylor. »Ich komm mir vor wie ein Zirkusdompteur, der seine Tiere einfängt. Du solltest doch im Schloss bei



Als die Tannwalder kurz vor der Halbzeit 4:0 zurücklagen, konnten sie sich noch bei Einar im Tor bedanken. Ben war es unterdessen ein paarmal gelungen, die wuchtigen Distanzschüsse der Zwillinge im Sturm abzublocken – einen aber fälschte er ärgerlicherweise ins Tor ab. Schon hieß es 0:5. Jaro sah inzwischen Hilfe suchend zum Trainer. Nach 25 Minuten nahm der die erste Auswechslung vor: Er brachte Mika für Hannes, der im Sturm ziemlich blank geblieben war.

Mikas neue Mitspielerin erwies sich als der reinste Schwindel – eine 1-a-Bereicherung. Statt sich an die rechte Sturmposition zu halten, tauchte sie mal hier, mal dort auf und sorgte in der gegnerischen Abwehr ständig für Verwirrung. Während Ben ihr zusah, beschloss er, sich die Anweisungen über Bord zu werfen.



darauf versprang »Kante« ausnahmsweise mal einen Ball. Er kulterte Ben vor die Füße. Der erkannte, dass es nicht um ihn war. Gekonnt dribbelte er die Kugel umher. Ihm entging nicht, dass Mika ihm mit einem Kopfbewegung signalisierte, dass sie an der linken Seite hatte sich von ihren Bewachern gelöst. Auf den richtigen Moment. Dann gleich zwischen drei Hollenstädtern Leder klebte nun an Mikas Fuß. Sie warf es auf 10 Meter und befand sich in bester Schussposition, als sie ziemlich wüst vom Torwart, den alle »Manni« nannten, umgerissen wurde. Die Schiedsrichterin pff. Verärgert rufte Mika Manni die Mütze vom Kopf und warf sie ins Ballnetz, wofür Manni ernsthaft eine rote Karte forderte. Stattdessen bekam er die gelbe Karte für das Foul. Tannwald wurde der verdiente Elfmeter zugesprochen.





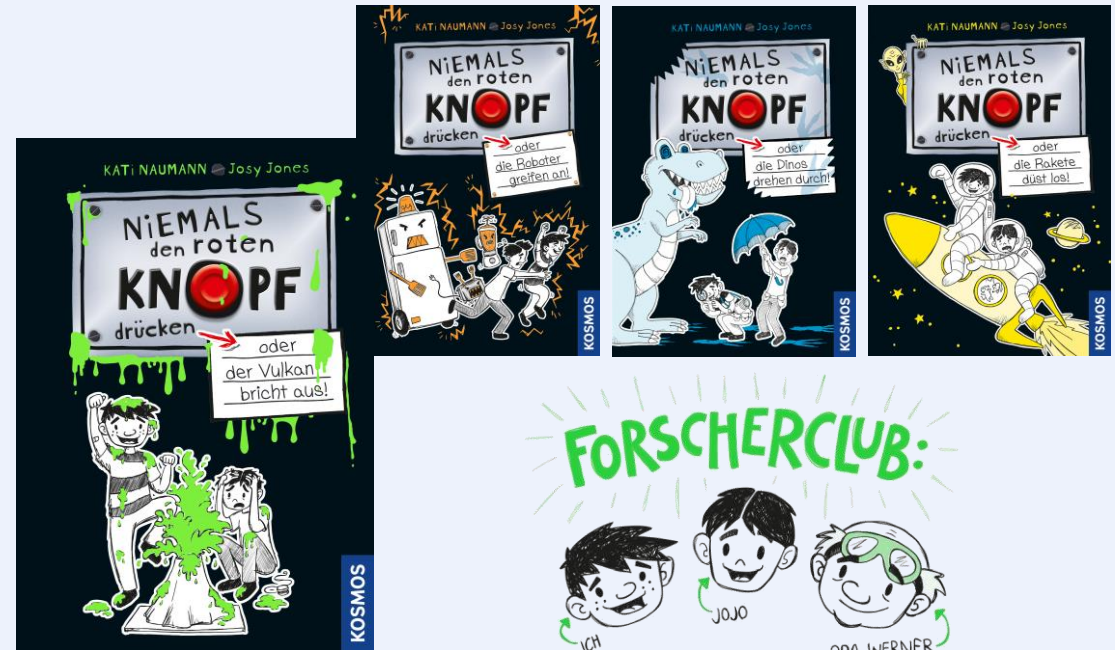
# Niemals den roten Knopf drücken

Als echter Forscher führt Egon ständig alle möglichen und unmöglichen Experimente durch. Warum dabei immer etwas schief geht, kann er sich nicht so richtig erklären. Egons bester Freund Jojo forscht auch super gerne – wenn der nur nicht immer so viel Angst hätte! Die beiden stolpern von einer Katastrophe in die nächste. Lustiges Chaos garantiert!

„Für uns eine grandiose, perfekte Mischung aus Witz, Abenteuer, Spannung und einer Prise Wissenschaft.“  
*Lovelybooks*

- Tagebuchformat mit Wissensvermittlung
- Packende und witzige Geschichte mit spannenden Sachinfos
- Freundschaft, Abenteuer und Humor

Verfügbare Filmrechte: Real & Animation



<b>Autorin:</b>	Kati Naumann
<b>Illustratorin:</b>	Josy Jones
<b>Genre:</b>	Lustiger Tagebuch-Roman trifft Abenteuer
<b>Setting:</b>	Die fiktionale deutsche Kleinstadt Düsedau
<b>Zielgruppe:</b>	Kinder ab 8 Jahren, Nachwuchsforscher und Fans von Abenteuer- und Entdecker Geschichten
<b>Verfügbare Produkte:</b>	Bücher



# Niemals den roten Knopf drücken – Blick ins Buch

Das ist die Mitgliederliste von unserem **FORSCHERCLUB:**

- 1. ICH** (Draufgänger)
- 2. Jojo** (mit Angst vor dem Weltuntergang)
- 3. OPA WERNER** (beimunistischer, breiter und christlicher)

Mehr sind wir bis jetzt nicht, es können sich also ruhig noch ein paar Leute eintragen. Mitmachen darf, wer ein spannendes Forschungsobjekt mitbringt, zum Beispiel einen toten Käfer oder einen blauen Daumennagel. Sammelkarten gehen auch, am liebsten aus der Roboterserie, die können wir

**HAUPTQUARTIER**

(Erde) (Mond)

immer gebrauchen. Nicht gebrauchen können wir Ben. Ben geht in unsere Klasse und schwört uns immer bei Herrn Breitkopf an.

Ich wohne in Düsedau und deswegen ist unser Hauptquartier hier und nicht auf dem Mond, obwohl mir das besser gefallen würde. Aber meine Mama sagt immer, man muss nehmen, was man kriegt. Deshalb bin ich auch erst elf Jahre alt, obwohl ich lieber dreizehn wäre, weil man dann fast erwachsen ist. Jojo hat gesagt.

rangehen. Ich hab also erst mal ein paar Fotos und Skizzen gemacht. Und so sieht der Egonjo-Vulkan jetzt aus. In das Marmeladenglas hab ich noch ein paar

Erproben von der Wiese gesteckt. Jojo hat inzwischen im Lexikon nach Vorzeichen für Vulkanausbrüche gesucht.

„Hier steht: Erstes Anzeichen ist ein Erdbeben“, las er vor. Dann legte er sich mit dem Ohr auf den Waldboden, um zu horchen.

„Und?“, wollte ich wissen. „Ist da ein Grummeln? Oder wenigstens ein schönes unterirdisches Brodeln?“

Das bin **ICH:**

Und das ist mein bester Freund: **Jojo**

**EGON**

Kein Blut, bloß ein Ketchupfleck!

**HOSENTASCHEN-INHALT:**

- Taschenmesser
- Binokel
- Lupe
- Kieselstein

**HOSENTASCHEN-INHALT:**

- Apfelkasser
- Hustenbonbon
- Taschenrechner
- Desinfektions-Spray
- Kamm
- Kieselstein

Hi!

„Kann ich die nehmen?“, hat Jojo gefragt. „Bloß zur Sicherheit!“

Wir haben noch mal mit unserer Liste verglichen, ob wir alles zusammenhatten.

Papier und Luft  
Kopfhaube  
Stützrolle  
Großer Plastik für die Hände  
Wasserflasche  
Sonnenerne  
Festes Schuhwerk  
Alte Jeans  
Handschuhe  
Hammer und Meißel

**AUSRÜSTUNG FÜR**

Ich bin schon ganz zappelig geworden, weil ich es nicht mehr erwarten konnte. „Ich bin so gespannt, was wir für Fossilien finden!“

Jojo hat überlegt: „Vielleicht eine versteinerte Muschel!“

„Oder ein Saurier!“

„Einen Mammutzahn!“

„Bestimmt einen versteinerten Flugsaurier! Oder“, hat ich feierlich gesagt, „einen Tyrannosaurus Rex.“

Opa Werner meinte: „Vielleicht finden wir aber was ganz anderes? Fossilien können auch Trittsuren oder Ausscheidungen von Tieren sein.“

Jojo und ich mussten kichern und konnten uns gar nicht beruhigen.

„Stell dir das mal vor!“, hat ich gerufen. „Womöglich finden Frieda und Lexi versteinerte Saurierkacke!“

Jojo hat losgeackert. „So ein Riesensaurier hat gar gar nicht bloß kleine Kackhülfchen gemacht! Die sind bestimmt riesengroß gewesen!“

**RAKETEN: SATURN V** Kapitel 9

MIT DER NASA-RAKETE SATURN V FLOGEN DIE APOLLO-ASTRONAUTEN AUF DEN MOND

- 230 TONNEN STARTMASSE
- SCHUBLEISTUNG: 3450 TONNEN
- LÄNGE: 110 METER
- 3 STUFEN
- HÖCHSTE GESCHWINDIGKEIT: 37.000 km/h
- FLÜSSIGTREIBSTOFF: KOMBINATION AUS WASSERSTOFF UND SAUERSTOFF

**DIE UNBEMANNTE NASA-RAUMKANDE DART**

- SOLL DEN HINWELDKÖRPER DAPHROS AUS DER BAHN WERFEN
- KÖNNTE IRGENDWANN DIE MENSCHHEIT VOR EINEM DRÜHMENDEM ABERKÖDNENSCHELAG RETTEN

angekuckt, wie die aussieht, und dann einen Plan von unserer Rakete gezeichnet. Weil wir gelesen haben, dass Wasserstoff schnell explodiert, wollen wir unsere Rakete lieber bloß mit Wasser antreiben. Vorn an die Spitze bauen wir einen Häcksler, damit der Asteroid zerdeppert werden kann. Außerdem braucht die Rakete natürlich eine Kamera, um die Aliens zu fotografieren.

In dem Buch stand außerdem, dass Astronauten, bevor sie ins Weltall dürfen, eine Ausbildung machen müssen, mit Flehkräfttraining und Tauchkursen und so was. „Wir sollten auch ein Astronautentraining machen“, hat Jojo gesagt. „Bloß zur Sicherheit.“

Leider dauert so ein Training ziemlich lange, mindestens ein Jahr.

Am besten gefiel uns die Rakete, mit der die Apollo-Astronauten zum Mond geflogen sind. Ich hab mir



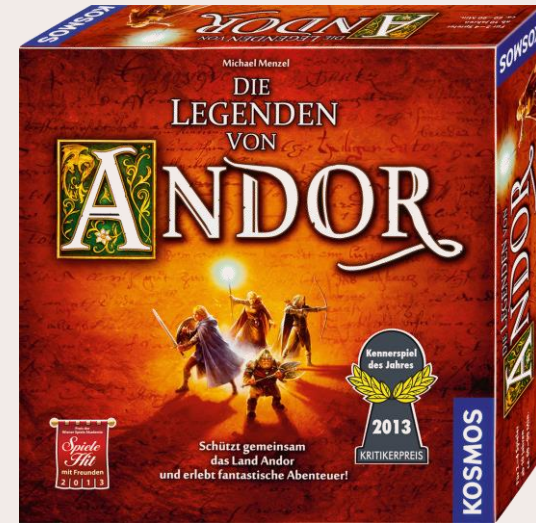
# Die Legenden von Andor

Das Land Andor ist in Gefahr. Aus den Wäldern und dem Gebirge rücken die Feinde König Brandurs näher. Nur eine kleine Heldengruppe stellt sich ihnen mutig entgegen. Ihr schlüpft in die Rollen von Zwerg, Bogenschützin, Zauberin und Krieger, um eure unterschiedlichen Fähigkeiten gemeinsam zu nutzen.

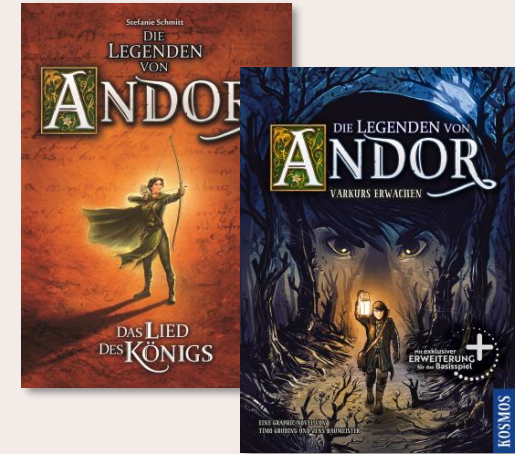
Werdet ihr gemeinsam alle Abenteuer und Gefahren bestehen?

- Bekannte Marke mit fesselnder Geschichte und großer Fanbase für eine breite Zielgruppe
- Kenner-Spiel des Jahres 2013
- Top 30 der beliebtesten Brettspiele Deutschlands

*Verfügbare Filmrechte: Real & Animation*



ANDOR



**Autoren & Illustratoren:**

Michael Menzel (Spiele)  
Stefanie Schmitt (Buch)  
Jens Baumeister & Timo Grubing (Graphic Novel)

**Genre:**

Mittelalterliche High-Fantasy

**Setting:**

Fiktionales Königreich Andor

**Zielgruppe:**

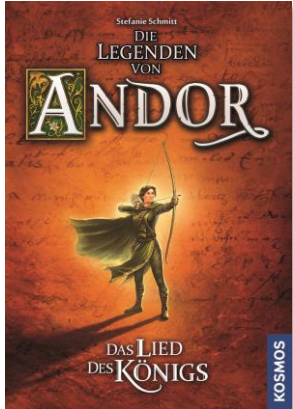
ab 10 Jahren, Fantasy-Fans, Andor-Fans, Studenten und Familien mit jüngeren Kindern

**Verfügbare Produkte:**

Hauptspiel mit diversen Erweiterungen, Buch, Graphic Novel



# Andor – Blick ins Buch



Die ersten Sonnenstrahlen brachen durch die Zweige, als die Bogenschützen und der Wolf endlich die Taubricke erreichten. Vorsichtig naherten sie sich und verbargen sich dann hinter einem wuchtigen Baumstamm. Irritiert stellte Chada fest, dass an der Brücke keine Wachen standen. Das war ungewöhnlich, denn auch schon vor den Angriffen der gribenbrücke am südlichen Waldrand Tag und Nacht mit Wachen besetzt gewesen. Vielleicht waren sie aber auch nur eingemickt und schliefen nicht weit von hier unter einem Baum. Chada konnte nichts erkennen, und als Lina neben ihr immer unruhiger wurde, entschloss sie sich, es einfach zu riskieren. Sie gab sich einen Ruck, sah sich noch einmal um und betrat mit klopfendem Herzen die schwankende Brücke.

Zum ersten Mal in ihrem Leben verließ sie den Wachsmann Wald. Sie blickte auf die Narne, die rotend unter ihr hüftwegsrüste. Hunderte Male hatte sie den Fluss vom höchsten Ast im Baum der Lieder aus gesehen, als silbernes Band in der Ferne. Jetzt endlich überquerte sie ihn.



## NOCH IMMER EIN KRIEGER

Als Thorn dem Floß einen Stoß gab, überkam ihn tiefe Traurigkeit. Vor zwei Tagen war seine Mutter gestorben, und heute hatte er sie, wie es bei den Andori üblich war, aufgebunden, um sie die Narne hinunterzuschicken, in der Hoffnung, sie werde das offene Meer erreichen. In Andor glaubten die Andori, würde das ewige Glück auf dem Meer liegen. Jetzt stand er in der Morgendämmerung am

noch genau an die grausamen Schläge des Meisters. Heute aber würde er zufrieden sein mit ihm. Hark schloss seine Hand fester um das Pergament.

Die verborgene Felsenhalle hatten sie nun fast erreicht. Der Gang davor war mit Geröll übersät, denn die Zwerge waren schon seit vielen Jahren nicht mehr in diesem Teil unter dem Grauen Gebirge gewesen. Der Meister hatte die verlassene Halle gefunden und nun diente sie ihm als Versteck. Die große Tür der Halle wurde von zwei Gora bewacht, die sofort zur Seite sprangen, als Hark vor sie trat. In der Halle herrschte eine seltsame Dunkelheit. Etwa zwanzig Schritte entfernt waberte grauer Nebel um die Silhouette einer offenbar menschlichen Gestalt. Sie hielt einen langen Stab in der Hand, dessen Spitze matt leuchtete. Nun wandte sich die Gestalt Hark zu. Der graue Nebel löste sich von ihr, glitt auf Hark zu und schlangelte sich an ihm empor. Schmerz erfüllte Hark und er sank auf die Knie.

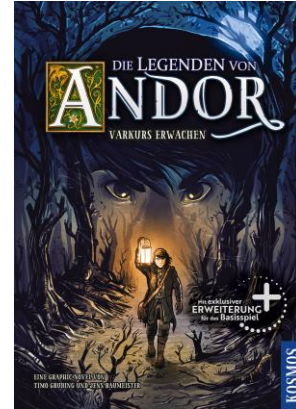
»Meister, hier habe ich, wonach Ihr verlangt habt.« Langsam schritt die Gestalt auf Hark zu. Sie streckte die Hand aus, und kaum hatte sie das Pergament berührt, spürte Hark eine Welle der Zerstörung durch sich hindurchfließen. Schmerz waltete schier übermächtig in ihm auf, aber er hielt sich aufrecht.

Erst als der Meister erkannte, um welches Pergament es sich handelte, hob er den Kopf, sodass sein Gesicht zu erkennen war. Ein böses Lächeln erschien darauf.



## DER KÖNIG VON ANDOR

Nachdem Chada Petas Bauernhof hinter sich gelassen hatte, brauchte sie noch zwei volle Tage, bis endlich die Rietburg in der Ferne auftauchte. Die Burgmauer lag wie ein schützender Ring um das Burginnere, und die Abendsonne verlieh dem Sitz des Königs einen goldenen Glanz. Von Weitem erblickte sie das Feuer, das vor dem großen Burgtor brannte. Den Legenden nach war dies ein ewiges Feuer, das die Zauberei aus dem fernen Land Hadria dem König ge-



# Andor Junior

Viele Legenden ranken sich um das Königreich Andor und seine vier strahlenden Helden. Der tapfere Krieger Thorn, die entschlossene Magierin Eara, die kluge Bogenschützin Chada und der clevere Zwerg Kram. Sie sind völlig unterschiedlich, doch nur wenn sie zusammenhalten, können sie das Land Andor retten.

- Spannende Abenteuer in der erfolgreichen Andor Welt für junge Heldinnen und Helden
- Edukatives Mittelalterthema mit großer Akzeptanz bei Eltern
- Deutscher Kinderspielpreis Gewinner 2020
- Illustriert von Andor-Erfinder Michael Menzel

*Verfügbare Filmrechte: Real & Animation*



**Autoren & Illustratoren:**

Inka und Markus Brand & Michael Menzel (Spiele)  
Jens Baumeister & Michael Menzel (Bücher)

**Genre:**

Mittelalterliche High-Fantasy

**Setting:**

Fiktionales Königreich Andor

**Zielgruppe:**

ab 8 Jahren, Fantasy-Fans, Andor-Fans

**Verfügbare Produkte:**

Buchreihe, Spiel + Erweiterung



# Andor Junior – Blick ins Buch

Eara zog einen grünlich schimmernden Kristall hervor. „Wenn ich den hier zu Hilfe nehme, bestimmt.“

Chada erkannte den Stein sofort wieder. „Ist das der Zauerkristall aus der Krakenhöhle!“

Eara nickte. „Eigentlich wollte ich ihn nicht benutzen, solange ich nicht genau weiß, wie er funktioniert. Aber ich glaube, diesmal haben wir keine andere Wahl. Wir müssen die Rietburg retten.“

Chada dachte kurz nach. „Du hast recht“, sagte sie dann. „Also los!“

Eara öffnete ein Kästchen, das sie aus der Küche geholt hatte. Darin lag ein Stück glühender Kohle. Normalerweise benutzen es die Küchenhilfen der Burg, um am Morgen das Herdfeuer anzuzünden. Jetzt aber hielt Eara den Pfeil mit der Fackelspitze daran, bis sich an ihm eine kleine Flamme bildete. „Warte noch einen Moment, bis sie groß genug ist“, sagte sie zu Chada. „Sonst bläst der Wind sie gleich wieder aus.“

Die beiden sahen zu, wie die Flamme wuchs, bis der Pfeil wie eine richtige Fackel brannte. Chada schwenkte ihn einmal rasch hin und her, um zu testen, ob das Feuer auch nicht ausging. „Das sollte genügen“, sagte sie.

„Dann los.“ Earas Hand umklammerte den Kristall.

Chada legte den brennenden Pfeil auf die Bogensehne und blickte ganz fest auf den Turm, der fern am Horizont zu sehen war.



10

„Thorald ist zwar ein Idiot, aber er ist auf unserer Seite“, sagte Thorn. „Und er ist König Brandurs Sohn. Wir müssen ihm helfen!“

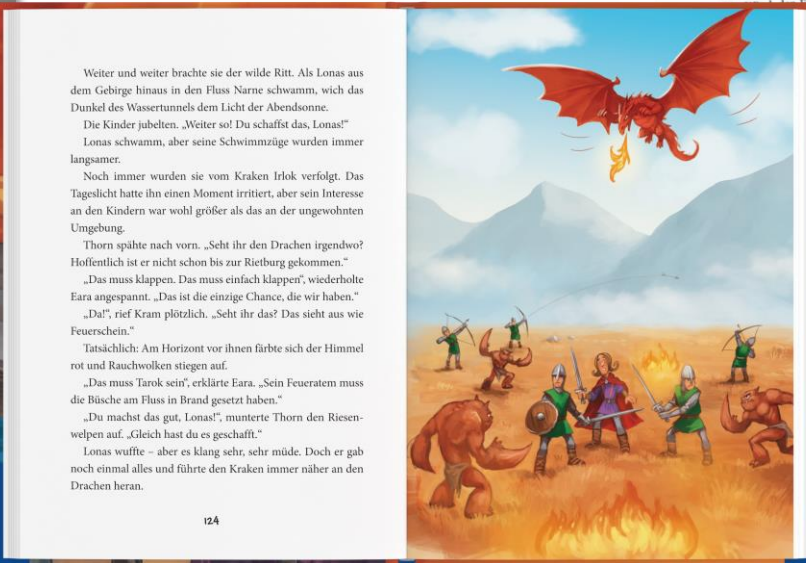
„Na gut“, gab Kram zu. „Im direkten Vergleich ist Varkur auf jeden Fall der größere Widerling von beiden.“

„Wenn es Varkur ist, dann hält er den Prinzen bestimmt bei sich gefangen“, überlegte Eara. „Wir könnten versuchen, ihm die Kontrolle über die Wädraks zu nehmen.“

„Vielleicht sollten wir zuerst dem König Bescheid sagen“, schlug Chada vor.

„Wir sind schon oft genug allein mit Varkur fertig geworden“, widersprach Eara. „Sogar das eine Mal, als er einen Drachen kontrolliert hat.“

„Ja, schor“, sagte Thorn. „Aber als Thoralds Vater sollte der König schon wissen, dass sein Sohn in Gefahr ist.“



Weiter und weiter brachte sie der wilde Ritt. Als Lonas aus dem Gebirge hinaus in den Fluss Narne schwamm, wich das Dunkel des Wassertunnels dem Licht der Abendsonne.

Die Kinder jubelten. „Weiter so! Du schaffst das, Lonas!“ Lonas schwamm, aber seine Schwimmzüge wurden immer langsamer.

Noch immer wurden sie vom Kraken Irluk verfolgt. Das Tageslicht hatte ihn einen Moment irritiert, aber sein Interesse an den Kindern war wohl größer als das an der ungewohnten Umgebung.

Thorn spülte nach vorn. „Seht ihr den Drachen irgendwo? Hoffentlich ist er nicht schon bis zur Rietburg gekommen.“

„Das muss klappen. Das muss einfach klappen“, wiederholte Eara angespannt. „Das ist die einzige Chance, die wir haben.“

„Da!“, rief Kram plötzlich. „Seht ihr das? Das sieht aus wie Feuerschein.“

Tatsächlich: Am Horizont vor ihnen färbte sich der Himmel rot und Rauchwolken stiegen auf.

„Das muss Tarok sein“, erklärte Eara. „Sein Feueratem muss die Büsche am Fluss in Brand gesetzt haben.“

„Du machst das gut, Lonas!“, munterte Thorn den Riesenschwimmer auf. „Gleich hast du es geschafft.“

Lonas wuffte – aber es klang sehr, sehr müde. Doch er gab noch einmal alles und führte den Kraken immer näher an den Drachen heran.

124

„Aber bis wir zurück bei der viel größerer Gefahr sein“, behauptete Chada. „Wir sollten lieber sofort den Wädraks folgen, bis wir sie wieder finden.“

„Vielleicht könnten wir uns auch mit den Wädraks im Kopf.“

„Wir haben es zu viert gut verteidigt. Wenn wir uns trennen, wird es ein Problem.“

„Wir müssen doch gar nicht bis zur Rietburg zurück“, wurde Chada klar. „Wir können zu dem Bauernhof gehen, bei dem wir vorhin waren! Dann bitten wir die Bauersleute, dass sie eine Nachricht an den König schicken, und wir gehen zurück und nehmen die Verfolgung auf.“

Die anderen nickten. Das klang nach einem guten Vorschlag.

Also machten die vier sich mit den drei Welpen auf den Weg zurück zum Bauernhof. Doch schon nach wenigen Metern hielt Rutan wieder inne und knurrte leise.

„Er wittert wieder etwas“, flüsterte Chada.

„Hört mal!“, sagte Kram leise. „Da ist es wieder. Dieses Flüstern.“

Tatsächlich: Ein schauriges Wispern drang durch den Wald. Für die Kinder fühlte es sich fast so an, als ob es direkt durch sie hindurchginge.

71

die Höhe und legte alle Konzentration, die sie aufbringen konnte, in den Zauber.

In Earas Gedanken formte sich ein Bild von Wind und Sturm, von wilden Böen, die alles mitrissen, was sich ihnen in den Weg stellte.

Dann mischte sie ein zweites Bild hinein: das von einer großen Welle, die ein Boot mit aller Macht in Richtung Ufer schob, am Strand aber verebbte und ihre Last sanft auf dem Sand absetzte.

Diese beiden Dinge musste Eara vereinen: die Kraft und Wucht des Windes und das ruhige Ausgleiten der Welle.

Als sie das Gefühl hatte, das richtige Gleichgewicht gefunden zu haben, lenkte sie ihren Willen in den Kristall. Ein grüner Blitz erschien in dem Stein – und im selben Moment sprang ein Wädrak mit voller Wucht gegen die vier Kinder!

Die Kinder, die beschworen hatte, hob an und riss die Welle weg von den wilden Echsenschwänzen. Doch aufprall ihren Griff um Earas verloren. Sie wurden von dem Zaubervirbel, den die Welle herein in den sonnigen Nachmittags-

96



## Ein unerwarteter Auftrag

Das Abendessen fand in der großen Halle der Rietburg statt, einem gewaltigen Saal, der heute aber recht leer war.

Die Gesellschaft saß verteilt an vier Tischen: An einem waren „die superwichtigen Leute“, wie Kram sie nannte. Darunter befanden sich der große, bärtige König Brandur mit seinem Sohn, dem achtzehn Jahre alten Prinzen Thorald, der breit-

schultrige Waffenmeister Harthalt und die Abgesandte Nelmar aus dem östlichen Nachbarland Tulgor. Das war ein Land, das sich hinter den Gipfeln des Fahlen Gebirges befand.

An zwei weiteren Tischen saßen die, die für Kram „die normalen wichtigen Leute“ waren: Wachleute und Handwerker und das Küchenpersonal der Burg. Auch Casimir, der Hüter der Nachrichtenfalken und Lehrer der Burgkinder, war bei ihnen.

Am letzten Tisch schließlich saßen die Kinder: nicht nur Eara, Chada, Kram und Thorn, sondern noch Ach und Forn.

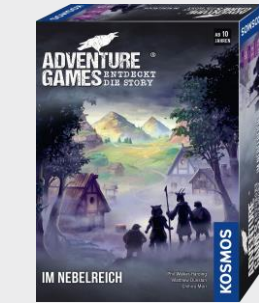


# Adventure Games Books

Drake ist Zauberschüler an der Raben-Akademie. Ihm fehlen nur noch wenige Prüfungen zum Zeitenwächter. Doch mysteriöse Vorkommnisse verhindern Drakes Abschluss und sorgen dafür, dass er in einer fremden Zeit gefangen bleibt und von einer dunklen Kreatur verfolgt wird. Er muss schnellstens einen Ausweg finden und braucht dafür deine Hilfe!

- Die Bücher zu den erfolgreichen Adventure Games
- Choose Your Own Adventure als Buch
- Von SPIEGEL Bestseller-Autor Daniel Bleckmann

*Verfügbare Filmrechte: Real & Animation*



<b>Autor:</b>	Daniel Bleckmann
<b>Illustrator:</b>	Folko Streese
<b>Genre:</b>	Choose Your Own Adventure
<b>Setting:</b>	Fiktive Rabenakademie, verschiedene Orte und Räume
<b>Zielgruppe:</b>	ab 16 Jahren, Fans von Choose-Your-Own-Adventure Büchern, der Adventure Games und EXIT Spiele/Bücher
<b>Verfügbare Produkte:</b>	Spiele, Bücher

# Adventure Games Books – Blick ins Buch

## SPIELGEFÜHL WIE BEI EINEM POINT-CLICK-ADVENTURE



+



=

### 18401



11201 – 14401  
diese Antwort falsch war. Doch er war froh, die Prüfung der Ohren endlich hinter sich zu lassen (CP-1). – C3

11201 „Natürlich!“ Drake schlug sich vor die Stirn. Er sah von der Schamale zum Ölgemälde, das Rose zeigte. Da, verborgen im Gefieder des Raben, hatten Seth und er den Code für ihre Hausspionage einst aufgeschrieben (für „aweinselige Tage“) und somit die Perfektion von Meister Thomas’ Kunstwerk (33) unwiderträglich zerstört.  
– Welche Rolle soll beim Öffnen der Haupttürfluke? Arxx (33) oder Cors (20)? Kombiniere die beiden richtigen Objekte miteinander und lies dort weiter! Was Cors noch nicht in deinem Besitz ist, lies weiter bei 81 und komme später hierauf zurück.

12403 Die Wunden schlossen sich, der Schmerz ließ nach, als Drake ein paar Tropfen des blauen Heiltranks auf seine Verletzungen gab (LP-2). – C3

13403 Kaum hatte Drake einen Schluck des violetten Anisodors getrunken, ebbte das Brennen des Gifts ab (LP-2). – C3

14401 Mit seinem Stecken führte Drake eine Bewegung gegen den Schrank aus, brach das komplizierte Muster aber ab, bevor er es vollendet hatte. „Hah! Ich will hier nicht alles abfackeln.“ – A2

17109 – 18401  
„Ich habe dir etwas mitgebracht.“ Drake zog den Luftfetzen hervor und übergab ihn an Seth. „Du hast fische den Schüssel (18) aus den Tiefen seiner Robe und gab ihn Drake.“  
– Führe den Schlüssel, um endlich den Schrank (401) zu öffnen.

18401 Das Schloss sprang auf. Die Bretter im Inneren des Schrankes bog sich unter der Last zahlreicher schwerer Bücher. Anzeigen illustrierte Liste der abnormen Subjekte, eine Sondergabe des Xenomicon von A. Alhazred, das Trolch-Buch der sechs Weisheiten, gesammelt von Asvalon, Johannes –, es war eine prächtige Sammlung! Drake benötigte heute nur das von P. Aleons verfasste Deodoterangieren ließen. Als er den Wähler herauszog, rutschte auch Fußboden. Drake bückte sich nach dem Buch. Die Seite zeigte eine Harpyie. Eine merkwürdige Kreatur, halb Frau, nächst auf allen vieren, um dann majestätisch mit ihren Schwingen durch die Lüfte zu gleiten. In der Illustration im Buch trug die Harpyie einen pausbäckigen Bauernjungen in ihren Krallen. Kopfschüttelnd stellte Drake das Buch wieder an seinen Platz. – B2

## INTERAKTIVER SPIEL UND LESESPASS



11201 – 14401  
diese Antwort falsch war. Doch er war froh, die Prüfung der Ohren endlich hinter sich zu lassen (CP-1). – C3

11201 „Natürlich!“ Drake schlug sich vor die Stirn. Er sah von der Schamale zum Ölgemälde, das Rose zeigte. Da, verborgen im Gefieder des Raben, hatten Seth und er den Code für ihre Hausspionage einst aufgeschrieben (für „aweinselige Tage“) und somit die Perfektion von Meister Thomas’ Kunstwerk (33) unwiderträglich zerstört.  
– Welche Rolle soll beim Öffnen der Haupttürfluke? Arxx (33) oder Cors (20)? Kombiniere die beiden richtigen Objekte miteinander und lies dort weiter! Was Cors noch nicht in deinem Besitz ist, lies weiter bei 81 und komme später hierauf zurück.

12403 Die Wunden schlossen sich, der Schmerz ließ nach, als Drake ein paar Tropfen des blauen Heiltranks auf seine Verletzungen gab (LP-2). – C3

13403 Kaum hatte Drake einen Schluck des violetten Anisodors getrunken, ebbte das Brennen des Gifts ab (LP-2). – C3

14401 Mit seinem Stecken führte Drake eine Bewegung gegen den Schrank aus, brach das komplizierte Muster aber ab, bevor er es vollendet hatte. „Hah! Ich will hier nicht alles abfackeln.“ – A2

17109 – 18401  
„Ich habe dir etwas mitgebracht.“ Drake zog den Luftfetzen hervor und übergab ihn an Seth. „Du hast fische den Schüssel (18) aus den Tiefen seiner Robe und gab ihn Drake.“  
– Führe den Schlüssel, um endlich den Schrank (401) zu öffnen.

18401 Das Schloss sprang auf. Die Bretter im Inneren des Schrankes bog sich unter der Last zahlreicher schwerer Bücher. Anzeigen illustrierte Liste der abnormen Subjekte, eine Sondergabe des Xenomicon von A. Alhazred, das Trolch-Buch der sechs Weisheiten, gesammelt von Asvalon, Johannes –, es war eine prächtige Sammlung! Drake benötigte heute nur das von P. Aleons verfasste Deodoterangieren ließen. Als er den Wähler herauszog, rutschte auch Fußboden. Drake bückte sich nach dem Buch. Die Seite zeigte eine Harpyie. Eine merkwürdige Kreatur, halb Frau, nächst auf allen vieren, um dann majestätisch mit ihren Schwingen durch die Lüfte zu gleiten. In der Illustration im Buch trug die Harpyie einen pausbäckigen Bauernjungen in ihren Krallen. Kopfschüttelnd stellte Drake das Buch wieder an seinen Platz. – B2



101  
201  
301  
501

Rätsel lösen

Gegenstände kombinieren

Räume erforschen



33 Arxx  
10 Akademierung mit Rabensymbol



# Lina Knut

Zocken ist Lina's Leidenschaft. Ihre „Let's-Play“-Videos zum Computerspiel „Aarona“ werden von einer kleinen Chat-Community heiß geliebt. Und jetzt diese geniale Chance: Lina darf als erstes Mädchen das Add-On spielen! Endlich kann die Schülerin ihren Fans in der virtuellen Welt zeigen, was in ihr steckt. Wird ihr das beste „Let's Play“ überhaupt gelingen? Und bleibt ihr da auch noch Zeit für ihre beste Freundin Mia?

Auf Lina warten einige Herausforderungen – im neuen Spiel und im echten Leben...

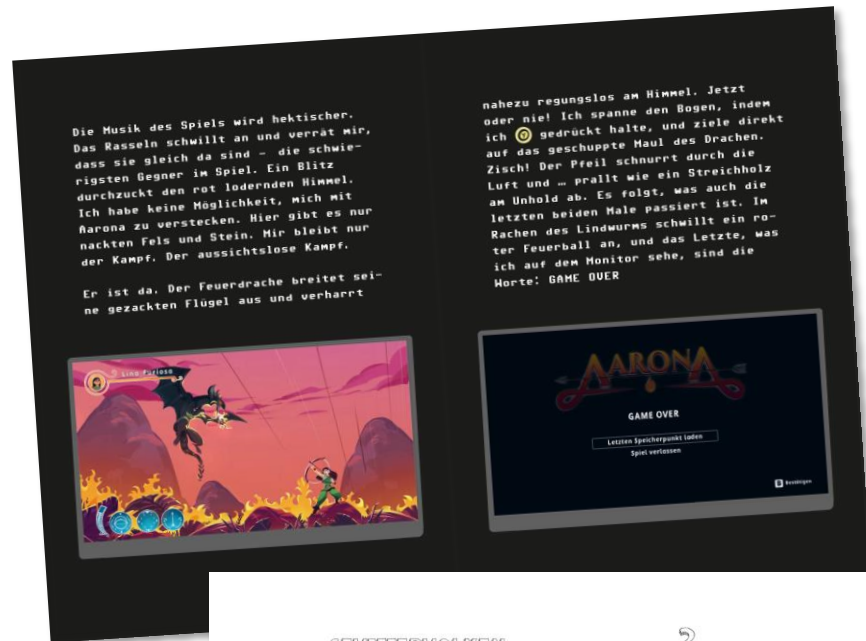
- Die erste Comic-Romanreihe zum Gaming-Trend „Let's Play“
- Zusammen mit echten Let's Playern und Gamern entwickelt

*Verfügbare Filmrechte: Real & Animation*



<b>Autor &amp; Illustrator:</b>	Franz Zwerschina Sandra Pavlovski
<b>Genre:</b>	Comic-Roman, Gaming
<b>Setting:</b>	Die fiktionale deutsche Kleinstadt Bäringsdorf, die Spielwelt Onitrea
<b>Zielgruppe:</b>	ab 9 Jahren, Gaming-Fans, Comic-Fans

# Lina Knut – Blick ins Buch



Die Musik des Spiels wird hektischer. Das Rasseln schwillt an und verrät mir, dass sie gleich da sind – die schwierigsten Gegner im Spiel. Ein Blitz durchzuckt den rot lodernen Himmel. Ich habe keine Möglichkeit, mich mit Aarona zu verstecken. Hier gibt es nur nackten Fels und Stein. Mir bleibt nur der Kampf. Der aussichtslose Kampf.

nahezu regungslos am Himmel. Jetzt oder nie! Ich spanne den Bogen, indem ich gedrückt halte, um ziele direkt auf das geschuppte Maul des Drachen. Zisch! Der Pfeil schnurrt durch die Luft und ... prallt wie ein Streichholz am Unhold ab. Es folgt, was auch die letzten beiden Male passiert ist. Im Rachen des Lindwurms schwillt ein roter Feuerball an, und das Letzte, was ich auf dem Monitor sehe, sind die Worte: GAME OVER

Er ist da. Der Feuerdrache breitet seine gezackten Flügel aus und verharret

## GEWITTERWOLKEN IM KOPF

In dieser Nacht liege ich noch lang wach im Bett. Ab morgen bin ich offiziell eine Fünftklässlerin! Irgendwie schon cool. Doch dann tauchen wieder meine Gewittergedanken auf. Was, wenn wir uns bei den neuen Lehrern vorstellen müssen? Schon bei dem Gedanken zieht sich mein Magen zusammen.

Deswegen denke ich schnell an etwas Supertolles! Das ist so ein Trick von mir. Immer, wenn ich vor etwas Angst habe, denke ich schnell an etwas, auf das ich mich richtig freue.



In der fünften Klasse arbeiten wir endlich an Computern! Darauf freue ich mich schon tierisch.

2. Neue Eissorten! Im Café „Sonne“ gibt es zu Schulbeginn immer neue Eiskreationen. Letztes Jahr gab es Himbeerweiße-Schokolade- und Honigmelone-Granatapfel! Und weil das Café Oles Mama gehört, bekommen wir die ersten Kugeln immer umsonst.



3. Das neue Schulfach „Naturwissenschaften“. Mein Nörgelbruder kann das Fach nicht ausstehen, weil es „da immer nur um Beweise geht“, wie er gern schimpft. Aber ich freue mich auf das Fach. Ich meine, es ist die Wissenschaft über die Natur! Was kann interessanter sein?



4. Mit Mia an Projekten arbeiten. Letztes Jahr haben wir ein Referat über Pinguine geschrieben. Mama ist extra mit uns in den Zoo gefahren. Dort haben wir Fotos gemacht und sogar mit einem Zoowärter gesprochen.



Und so schlafe ich doch ganz schnell ein.

Kopfbewegung wirft Mia ihr langes, blondes Haar nach hinten. „Ganz langsam, Leute! Geht zurück und lasst das Vieh nicht aus den Augen. Wenn es auf uns zukommt, bleibt zusammen.“ „Ganz genau“, flüstert Laila, „nur nicht abrupt losrennen. Wir müssen zusammenbleiben.“ „Das ist echt wie in einem Horrorfilm, Leute“, wispert Ole.



Wie würde ich in so einer Situation mit AARONA reagieren? Bestimmt den Bogen zur Hand nehmen und auf das näherkommende Etwas zielen! Ich muss an THUAN denken, den ich in Aarona zu Stein verwandelt habe. Was, wenn dieses Etwas hier auch nichts Böses im Sinn hat? Ich hole tief Luft, knie mich hin und klopfe mir auf den Oberschenkel. „Na los, komm her! Hab keine Angst.“



Das, was wie Gestrüpp aussah, trottel langsam näher. Jetzt erkenne auch die anderen: Es ist ein abgewagelter Hund! Sein Fell ist so zerzaust und es haben sich so viele Zweige, Blätter und so viel Moos darin verfangen, dass man wirklich dreimal hinschauen muss, um ihn zu erkennen. „Das arme Tier!“, ruft Mia und kniet sich neben mich. Jetzt ist auch Ole überzeugt und wagt sich langsam heran. Der Hund duckt sich, macht aber keine Anstalten, wegzulaufen. Als Ole

ihm die Hand entgegenstreckt, kommt er sogar näher und leckt Oles Handrücken.

„Das ist wohl so eine Mischung aus Schäferhund und Husky“, ruft Laila und wedelt mit dem Buch. „Hier ist ein Bild von so einem.“



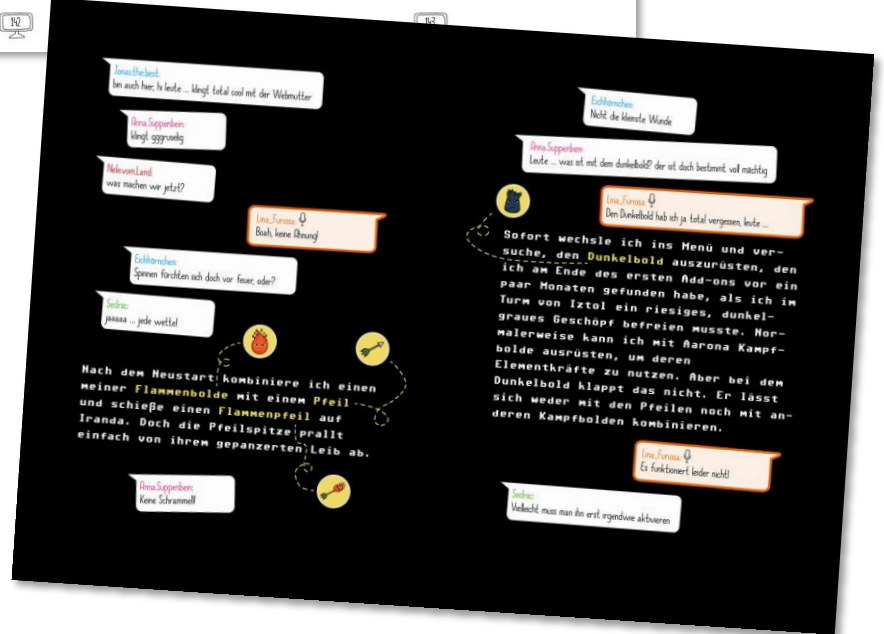
„Der Arme war tagelang allein im Wald“, sagt Ole. „Hat er eine Marke?“ „Er hat zumindest ein Halsband“, antworte ich und befähle es vorsichtig, während der Hund mich skeptisch betrachtet. „Leider ist keine Marke dran.“

„Hm“, seufzt Laila, „so wird es schwer, seine Besitzer zu finden.“ „Wir nehmen ihn auf jeden Fall mit“, entscheidet Mia und stemmt ihre Hände in die Hüften.

„Natürlich“, sage ich, wohl etwas zu laut. Der Hund duckt sich weg und sieht mit großen Hundeaugen zwischen uns hin und her. UPS!

„Er ist total verängstigt“, flüstert Ole. „Wir müssen leiser sprechen“, sagt Laila nickend. Sie greift in den Rucksack, holt noch eine Dose Hundefutter hervor und leert den Inhalt vor sich ins Gras. Der Hund trottel langsam näher. Nach kurzem Zögern macht er sich schmatzend über das Fressen her.

„Du hast aber einen Riesensappetit!“, gluckst Ole und versucht, einen widerspenstigen Ast aus dem Hundefell zu ziehen. „Boah, der arme Hund ist völlig verklettet!“



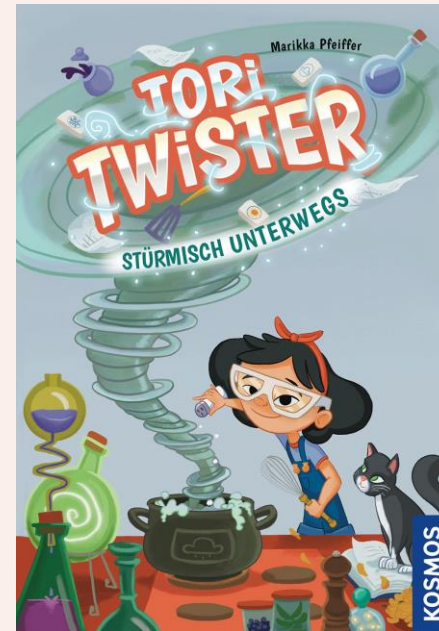
# Tori Twister

Tori Twister ist ein richtiger kleiner Wirbelwind. Deshalb ist sie auch so gern bei ihrer Oma Winda, denn die ist eine richtig gute Wetterköchin. In ihrem Wetterlabor hat sie schon die wildesten Stürme und den herrlichsten Sommerregen angerührt. Und Tori will alles von ihr lernen!

Die Wettervorhersage für Toris spannende Abenteuer: Heitere Abenteuer zwischen gepfeffertem Wind und heiß gekochten Sturmtiefs.

- **Wettermachen für Einsteiger: Chaos und Lachstürme garantiert**
- **Witzige und turbulente Geschichte**
- **Mit kleiner Wetterkunde**

*Verfügbare Filmrechte: Real & Animation*



<b>Autor &amp; Illustrator:</b>	Marikka Pfeiffer Sarina Jödicke
<b>Genre:</b>	Abenteuer & Wetterphänomene
<b>Setting:</b>	Fiktiver Ort Mittendrin, Oma Windas Wetterküche
<b>Zielgruppe:</b>	ab 9 Jahren, naturbegeisterte und wetterinteressierte Mädchen und Jungen

# Tori Twister – Blick ins Buch

„Nein“, erwiderte Jonte. „Die seilen sich an wie Bergsteiger. Zur Sicherheit, verstehst ihr?“

Tori nickte. „Nur haben wir leider kein Seil.“

Da mischte Sunna sich ein. „Nehmt doch die Angelschnur da.“ Sie deutete auf eine alte Angel, die neben dem Kanu lag. „Ich bleibe hier sitzen und kurble euch nachher wieder zurück. Dann könnt ihr euch nicht verlaufen und müsst nicht elendiglich verhungern.“

Tori rollte mit den Augen. Sie hatte ganz sicher nicht vor, im Mittensee zu verhungern. Und schon gar nicht elendiglich. Sie nahm die Angel und drückte sie Sunna in die Hand, dann zog sie an der Schnur. Erst hatte es etwas, aber nach einer Weile rollte sie sich gut ab.



Tori, Bö und Jonte beschlossen, sie nur für den Rückweg zu benutzen und sich nicht anzuleinen, sondern einander lieber nur festzuhalten. Und Sunna würde immer so viel Seil nachgeben, wie sie brauchten.

„Also los!“ Entschlossen griff Tori mit der freien Hand nach Jontes Shirt und der wiederum hatte seinen Finger in eine Schlaufe von Bös kurzer Hose.

Sie hatten sich geeinigt, dass Bö sie führen würde, denn er kannte sich auf dem See am besten aus. Die Sandalen behielten sie vorsichtshalber an. Es war besser, Sohlen unter den Füßen zu haben, falls sie auf irgendwas Spitzes treten würden.

Sunna umfasste die Angel mit beiden Händen. „Falls was ist, zieht dreimal an der Schnur. Dann eile ich trotz meiner Unpässlichkeit zu eurer Rettung“, wisperte sie.

Etwas beklemmt nickte Tori ihrer großen Schwester zu und schritt dann hinter Jonte und Bö in den Wolkennebel hinein.

„Natürlich weiß ich, wie ich heiße“, brummte Oma. „Ich bin, äh, also, ja ... na, so was.“ Sie kratzte sich am Kopf und stöhnte auf. „Aua.“ Sie hatte die Beule gestreift.

„Wir sollten sie ins Haus bringen.“ Sunna griff Oma unter einen Arm. Bö packte den anderen.

„Und dann?“ Tori krächzte wie eine Krähe. Vor lauter Sorge blieb ihr die Stimme im Hals stecken.

„Dann bekommt Oma eine Einsackung auf die Beule“, erwiderte Sunna und lächelte Tori aufmunternd zu. „Sie wird schon wieder, Tori, keine Angst.“

Sunna hatte gut reden. Sie brauchte ja nur ihre Büche, um in den Ferien glücklich zu sein. Aber Tori brauchte Oma. Und Oma brauchte sie. Tori war doch ihre rechte Hand, wie sie immer sagte, denn Tori teilte als Einzige ihre Leidenschaft für das Wetterkochen. Gemeinsam hatten sie viele



Stunden in der geheimen Wetterküche verbracht, über deren Eingangstür ein Zitat des berühmten Schriftstellers Mark Twain prangte: **Jeder** schimpft über das Wetter, **aber keiner** tut etwas dagegen.

Außer Oma, dachte Tori, und blinzelte ihre Tränen weg.

Während Bö und Sunna Oma Winda aufhelfen und sie stützten, räumte Tori noch rasch die kaputte Schaukel aus dem Weg und lief dann den anderen hinterher.

Bö redete auf Oma ein. „Das da ist Sunna“, sagte er und nickte in Richtung seiner Schwester. „Sie heißt wie die Sonne. Und ich bin Bö. Der Surfer.“

Tori sah, wie Oma die Stirn runzelte. „Und ich bin Tori“, rief sie und hopste dem Dreiergespann voraus. „Mama und Papa haben uns alle nach Wetterphänomenen benannt. Vollständig heiße ich Tornada.“

„Kein Wunder“, witzelte Bö. „Du bist ja auch ein Wirbelwind.“

„Haha.“ Tori schnitt eine Grimasse. Oma stöhnte und als sie die Terrasse überquert hatten und wieder im Haus waren, legte sie sich auf das Ecksofa in der

mit einem „Puh“ wieder auf ihr Sitzkissen zurück.

„Was musst du?“, fragte Tori und strich ihrer Oma über den Arm. Vielleicht war ja ihr Gedächtnis zurückgekehrt. Tori spürte Hoffnung in sich aufsteigen.

Doch Oma Windas klarer Moment schien verfliegen. Sie sah Tori zwar freundlich an, schaute dann aber auf den Tisch vor ihrer Nase und sagte: „Oh, ich glaube, ich muss hier ziehen. Ich bin doch der Westwind!“

Tori seufzte. Für einen Augenblick hatte sie wirklich geglaubt, Oma Winda könnte sich wieder an die Wetterküche erinnern und ihr helfen. Aber sie hatte nur von ihrem Lieblingspiel gesprochen, Mah-Jongg. Es kam aus Asien und jeder der vier Spieler verkörperte einen Wind. Da Oma und Berti nur zu zweit spielten, war jeder für zwei Winde zuständig.

„Winda, gerade bist du der Nordwind“, wies Berti sie sanft zurecht.

Oma Winda betrachtete den Aufbau der Spielsteine vor ihr mit verwirrem Blick und stöhnte: „Mir ist zu heiß.“



Ohren. Das Rauschen der Blätter hörte sich an wie tosende Meereswellen.

Als Tori die Diele erreicht hatte, gelang es den Geschwistern nur mit vereinten Kräften, die Tür zu schließen.

Kaum hatten sie es geschafft, rührte eine Stimme neben der Haustür: „ACHTUNG! HOCHWASSER! RETTE SICH, WER KANN!“ Ein Display an der Wand leuchtete blau auf, zeigte ein Sammelurium an Zahlen und Diagrammen und flackerte.

„Ach, halt die Klappe, Kairos!“, schimpfte Bö und klopfte mit den Fingern auf das Display. „Du liegst mal wieder völlig daneben.“

„SELBER KLAPPE!“, scheppte die Stimme und Bö verdrehte die Augen. Tori musste kichern. Kairos war Omas Wetterstation.



Modernstes Hightech, angeblich basierend auf künstlicher Intelligenz. Das allerdings bezweifelte Tori, denn Kairos' Meldungen zu Luftdruck, Temperatur und Wetterlage waren meist falsch. Er war eher dickköpfig als korrekt.

„LAND UNTER!“, rührte er weiter, obwohl von Regen weit und breit nichts zu sehen war, während Bö in die angrenzende Wohnküche lief und nach Schirokko rief. Der Mischling lag auf seinem Hundekissen und schlief, denn er war schon sehr alt und mittlerweile auch ziemlich taub. Von Missi fehlte allerdings auch hier jede Spur.



# Lilly und die Zwölfen



Als Lilly zu ihrem Opa aufs Land zieht, lernt sie durch einen glücklichen Zufall die Zwölfen, unbeliebte Verwandte der Elfen kennen. Und mit diesen frechen Zauberwesen wird es nie langweilig. Lilly erlebt mit ihnen lustige Abenteuer und lernt, dass es nicht wichtig ist, wie man aussieht, sondern es zählt nur, was man tut.

- Stärkt das Selbstbewusstsein von Kindern mit Witz und magischen Elementen
- Unkonventionelle Herangehensweise, um Kindern Mut zu machen und mit Klischees aufzuräumen



Verfügbare Filmrechte: Real & Animation



**Autorin & Illustratorin:** Sibylle Wenzel

Anna-Lena Kühler

**Genre:**

Magischer Realismus mit Elfen

**Setting:**

Ländlich gelegenes Dorf, Altes Fachwerk-Bauernhaus von Lillys Opa mit Badesee

**Zielgruppe:**

Mädchen und Jungen ab 8 Jahren, Fans von Elfen, alle, die freche Figuren lieben



# Lilly und die Zwölfen – Blick ins Buch



„Oh ja, das wäre toll!“, rief Flimm begeistert.  
Lilly musste lächeln. Sie freute sich darauf, Flimm ihre Welt zu zeigen. Und plötzlich sagte sie einfach so: „Wegen Clara eben ... Die blöde Kuh lacht mich immer aus. Jedes Mal, wenn sie mich trifft. Weil ich so aussehe ...“

Flimm sah sie fragend an. „Wie meinst du das?“  
„Na, weil ich dick bin“, sagte Lilly und guckte vor sich auf die Bettdecke. „Und Clara ist so dünn und hübsch. Wenn sie so gemein ist, kann ich irgendwie gar nichts dagegen sagen ...“  
Flimm wirkte ehrlich überrascht. „Du meinst, du findest dich hässlich?“

„Na ja“, sagte Lilly.  
„Schon. In meiner alten Schule in der Stadt waren auch ein paar, die mich immer gehänselt haben.“

„Das ist ja verrückt!“, empörte sich Flimm. „Du und hässlich? Also, ihr Menschen seid echt komisch. Ich kann dir eines sagen: Für uns bist du wunderschön!“

Lilly sah Flimm ungläubig an. Das sagte sie bestimmt nur, um sie zu trösten.

„Hey, ich meine das ganz ernst“, erwiderte Flimm, die ihren Blick bemerkte. „Florin hat gestern auf der Party noch gesagt, wie hübsch er dich findet.“

„...gen Sie  
...verhör  
...in der  
...verste-  
...u, der  
...geben, versprach  
...Felix.“

In diesem Moment bimmelte die Ladenklingel. „Komm schon!“, rief Henni laut in den Verkaufsraum, bevor sie sich noch einmal an Kurt wandte: „Dann kannst du Herrn Meyer ja gleich alles zeigen, Papa.“ Sie schenkte Felix ein ermutigendes Lächeln und ging in die Konditorei.  
„Ich bin dann auch mal weg“, sagte Lilly.



die sich brennend für alles interessierte, was die Menschen taten, mit Lilly Wimbledon im Fernsehen geguckt.

„Hoffentlich nicht!“, brüllte Lilly zurück. „Wenn Clara oder Max dauernd so nah an eurem Baum rumhängen, wird es für mich viel komplizierter, euch besuchen zu kommen.“

„Stimmt“, gab Flimm ihr recht. „Kann aber auch etwas ganz anderes sein. Eine neue Weide für Gonzo oder so.“

Gonzo war der Ziegenbock der Gräuerlings. Er büxte ständig aus und war sehr stur.

„Hm. Ich werde mal Kurt und Henni fragen, ob sie mehr wissen“, schrie Lilly. „Und jetzt sollten wir runterfahren. Mir scheint, der Sturm ist nun doch im Anmaaaaa...“

In diesem Moment wurde sie von einer heftigen Böe erfasst. Sie wusste kaum, wie ihr geschah, da hing sie schon in der Leine und fand sich wie in einem Windkanal waagrecht in der Luft stehend wieder. Die Mütze flog von ihrem Kopf, so dass ihre langen, blonden Haare wild herumflatterten. Flimm schrie ebenfalls auf – und schon hing sie neben ihr in der Luft. Drei, vier Sekunden wurden

beide kräftig durchgepus-tet, dann ver-ebbte die Böe genauso plötzlich, wie sie gekom-men war, und sie fielen herunter wie zwei reife Äpfel. Zum Glück stand die Plattform ein wenig über, sodass sie nicht komplett in den Seilen hingen, sondern auf dem Hosenbo-den landeten.

Autsch!  
Stöhnend richtete Lilly sich auf und sah zu Flimm hinüber. Doch die guckte sie nur groß an und begann laut zu lachen.



Hinter Kurts Rücken raunte Lilly Felix noch ein „Viel Glück!“ zu, dann ging sie. Sie war schon im Flur, als sie Kurt sagen hörte: „Ach, und eines schon mal vorneweg: Die Geheimzutaten für unsere Erfolgsrezepte sind Familiensache. Die geben wir nicht raus.“ Kurz blieb Lilly stehen, bis sie Felix' Antwort gehört hatte: „Na klar, das verstehe ich natürlich ...“ Danach lief sie zufrieden weiter. Ihr Opa hatte sein Versprechen also gehalten.

„Ihr habt endlich einen Konditor eingestellt? Das ist ja großartig!“, rief Flimm und stopfte sich ein Kissen in den Rücken, damit sie besser an ihren Getränkehalter kam.

Sie und Lilly lümmelten auf dem neuen Riesensofa und ließen es sich bei einer Kawumselsirupmilch und ein paar Keksen gut gehen.

„Oh ja“, gab Lilly zurück und kraulte Brumm. „Vor allem für meinen Opa. Der hat in letzter Zeit viel zu viel gearbeitet. Und dieser Felix scheint echt nett zu sein.“



# Blossom Hill

Hier steht Reitunterricht auf dem Stundenplan: mit dem Reitinternat Blossom Hill schafft Autorin Babette Pribbenow einen Ort, nach dem sich wohl jeder Pferdefan schon einmal gesehen hat. Sie nimmt die Kinder mit in eine Internatswelt voller Freundschaft, Abenteuer und Pferde.

- **Spannender Stoff, der jedes Reiterherz höher schlagen lässt**
- **Besonders szenisches Setting, das sich toll für Naturaufnahmen eignet**
- **Pferdestoff, der auch ältere Reiterfans noch anspricht durch den Fokus auf Freundschaft**

*Verfügbare Filmrechte: Real & Animation*



REITINTERNAT  
BLOSSOM  
HILL

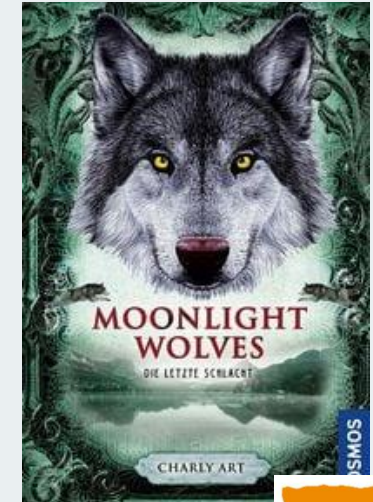
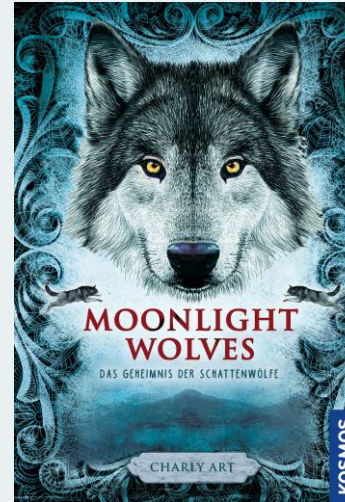
<b>Autor:</b>	Babette Pribbenow
<b>Genre:</b>	Pferderoman, Internatsgeschichte
<b>Setting:</b>	Ein Reitinternat im idyllischen Süd-England
<b>Zielgruppe:</b>	Pferdefans ab 10 Jahren, Fans von „Ostwind“ und „Bibi & Tina“

# Moonlight Wolves

In den Schluchten des Wächtergebirges finden sich jedes Jahr die jungen Wölfe ein, um alles zu lernen, was ein vollwertiges Rudelmitglied wissen muss. Kaum ist Wolfswelpe Tamani angekommen, muss er bereits seinen ersten Kampf bestehen: Die Schattenwölfe wollen alle anderen Wolfs-Clans unterwerfen. Tamani und sein neuer Freund Toah begeben sich auf eine waghalsige Mission ...

- **Packende Tier-Fantasy rund um Freundschaft, Vertrauen und Mut**
- **Sehnsuchtsort der unberührten Wildnis und Verbindung zu einem wilden Tier**

*Verfügbare Filmrechte: Real & Animation*



<b>Autor:</b>	Charly Art
<b>Genre:</b>	Tier-Fantasy, Abenteuer
<b>Setting:</b>	Das fiktive Wächtergebirge, Wilde Wälder, Unberührte Natur
<b>Zielgruppe:</b>	Kinder ab 10 Jahren





## 2. Fiktion

# Tod im Waldwinkel

Ein Krimi der Extra-Klasse – nicht nur für Jäger

Irgendwo in Deutschland in den 1960er-Jahren: Die Bewohner einer ländlichen Gemeinde, darunter ein eingeschworener Kreis von Jägern, hadern mit den Folgen des Krieges und ihrer eigenen Vergangenheit. Ihr Versuch, zur Normalität zurückzufinden, wird durch den gewaltsamen Tod des Försters jäh gestört ...

- **Fesselnder Jagdkrimi mit besonderer Naturverbundenheit**
- **Von Lutz G. Wetzel, dem Autor von „Wetzels Landleben“**
- **Die Jagd bringt ein einzigartiges Element in den Krimi**



**Autor:** Lutz G. Wetzel

**Genre:** Jagdkrimi

**Setting:** In einer deutschen Kleinstadt, im Wald

**Zielgruppe:** Krimi-Fans und Jagdbegeisterte

Kommissar Rottek  
Band 1

# Tod im Nebelwald

Ein neuer, packender Fall für Kommissar Rottek ...

In einer deutschen Kleinstadt werden Menschen ermordet und Jäger sterben. Alle sind in heller Aufregung und die Gerüchteküche brodelt. Das Ermittlerduo Kommissar Rottek und Hauptwachtmeister Kesselring übernehmen den Fall. Die Spuren führen die beiden in die nebligen Novemberwälder und tief in die Machenschaften der Dorfbewohner ...

- **Fesselnder Jagdkrimi mit besonderer Naturverbundenheit**
- **Von Lutz G. Wetzel, dem Autor von „Wetzels Landleben“**
- **Die Jagd bringt ein einzigartiges Element in den Krimi**



**Autor:** Lutz G. Wetzel

**Genre:** Jagdkrimi

**Setting:** In einer deutschen Kleinstadt, im Wald

**Zielgruppe:** Krimi-Fans und Jagdbegeisterte

Kommissar Rottek  
Band 2

# Der neue Wettlauf ins All

Der Weltraum – unendliche Weiten? Von wegen! Es wird langsam eng auf den Umlaufbahnen ...

Rund 50 Jahre nach der ersten Mondlandung steht die Menschheit vor dem nächsten großen Schritt, den Weltraum zu erobern. Dieses Buch stellt die ambitionierten Pläne der Raumfahrtunternehmen, ihre Raketen, Raumschiffe und Ziele vor und bietet eine fundierte Einschätzung von Chancen und Risiken für die Zukunft der Menschheit im All.

- **Woher kommt die neue Lust aufs All?**
- **Aktueller Einblick in einen rasant wachsenden Wirtschafts- und Militärzweig**
- **Potential für bildgewaltige Darstellungen und faszinierende Weltall-Abbildungen**



**Autor:** Dirk H. Lorenzen

**Thema:** Astronomie und Raumfahrt

**Zielgruppe:** Astronomiebegeisterte, Alle, die sich für Raumfahrt und aktuelle technologische Entwicklungen interessieren

# KONTAKT

## Kirstin Kreppel Head of Entertainment & Licensing

M: [k.kreppel@kosmos.de](mailto:k.kreppel@kosmos.de)

T: +49 711 2191 294

### Standort Stuttgart:

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Herbig – Nymphenburger – Belser

### Standort München:

United Soft Media Verlag GmbH  
München Verlag  
LangenMüller

### Standort Wien:

Amalthea Verlag

### International:

Thames & Kosmos, LLC | Providence, USA  
Thames & Kosmos, LP | Kent, UK