



Endlich
ausgegeistert!



Spielablauf

Taucht ein in ein neues Abenteuer mit euren Lieblingshelden aus „Die Schule der magischen Tiere“ und **lest** aufmerksam die **Geschichte** ab Seite 2 dieser Anleitung. Das **Puzzle** legt ihr, **sobald** ihr in der Geschichte dazu **aufgefordert** werdet.

Empfehlungen und Puzzletipps

- Zum Puzzeln benötigt ihr eine ebene Arbeitsfläche von mindestens 100 x 70 cm.
- Schüttet die Puzzleteile in die Schachtel und sortiert zunächst alle Randteile heraus. Mit diesen legt ihr zuerst den Rahmen des Puzzles.
- Überprüft beim Zusammensetzen der Teile immer genau, ob die Bildausschnitte und die sich berührenden Formen der Teile zusammenpassen.
- Habt ihr den Rahmen gelegt, empfiehlt es sich, die restlichen Teile nach Farben und auffälligen Merkmalen zu sortieren und passende Teile zusammenzusetzen.
- Die **Bildvorlage** zum Puzzle findet ihr auf **Seite 6** in dieser Anleitung.

Nachdem ihr das **Puzzlebild gelegt** habt, **lest** ihr die **Geschichte weiter**. **Darin** werdet ihr immer wieder auf **Rätsel** stoßen, die ihr nur **mithilfe** des **Puzzles**, manchmal auch mit dem beiliegenden **Taschenspiegel** oder mit dem zusätzlichen „Material“ aus der **Anleitung lösen** könnt.

Wenn ihr glaubt, ein **Rätsel** richtig **gelöst** zu haben, **lest** ihr die Geschichte **weiter**. Überprüft, ob euer Lösungsweg mit den genannten **Tipps** übereinstimmt. Solltet ihr beim Rätseln nicht weiterkommen, dürft ihr ebenfalls weiterlesen. Ihr erhaltet dann im Verlauf der Geschichte wichtige Tipps zum Rätsel. Die **Auflösung** eines Rätsels erfolgt immer nach dem Tipp zum Rätsel. Sie ist durch das Wort **Lösung** gekennzeichnet.

Wir wünschen euch viel Spaß!

Endlich ausgegeistert!



„Endlich geht es loserich!“ Fledermaus Eugenia flatterte direkt auf Eddies Kopf und vergrub sich in seinen Haaren.

„Zu der Burg, in der ich aufgewachsen bin!“

„Ja, endlich“, dachte Ida und sah zu Rabbat, ihrem magischen Fuchs. Er saß auf ihrem Koffer und schmiegte die Schnauze an ihren Oberschenkel. Ida ließ den Blick über den Vorplatz der Wintersteinschule schweifen. Überall wimmelte es von Koffern, Reisetaschen und magischen Tieren. Die Klassenfahrt konnte beginnen.

Die Klasse von Miss Cornfield war keine gewöhnliche Klasse. Einige Kinder hatten bereits ein magisches Tier bekommen. Mister Mortimer Morrison, der Inhaber der magischen Zoohandlung, und Miss Cornfield suchten für jedes Kind das magische Tier aus, das zu ihm gehörte und mit dem nur dieses reden konnte. Ida war die Erste gewesen. Seitdem konnte sie sich ein Leben ohne Rabbat überhaupt nicht mehr vorstellen.

Als Mr. Morrisons Bus um die Ecke bog, nahm Benni seine Schildkröte Henrietta auf den Arm.

„Hast du die Salatgurken dabei?“, fragte sie ihn nun schon zum siebten Mal. „Alle?“

Benni nickte. „Klaro. Wer weiß, ob es auf einer Ritterburg in Oberbayern genug Schildkrötenfutter gibt!“

Quietschend hielt der klapprige Bus vor der Klasse und Mr. Morrison stieg aus. Auf seinem Hut trippelte eine Elster aufgeregt von einem Fuß auf den anderen. Pinkie war Mr. Morrisons magisches Tier.



Er begrüßte Miss Cornfield mit einer Umarmung und packte die Taschen in den Kofferraum. Nach und nach stiegen die Kinder ein. Auf magische Art und Weise fand jeder einen Platz.

Jo hatte eine riesige Wasserspritzpistole auf dem Schoß. Sein Pinguin Juri brauchte immer mal wieder eine Abkühlung. Neben ihm saß Anna-Lena mit Caspar. Jo musste ganz genau hinsehen, um das Chamäleon zu bemerken.

Helene und Kater Karajan konnten sich nicht entscheiden, wo sie sitzen wollten. Auf dem ersten Sitz brummte der Motor zu laut, auf dem zweiten war es ihnen zu zugig und der dritte Platz roch streng nach Krokodil.


„Isch bin angenehmeres Reisen gewöhnt“, fauchte der Kater. „In Frooonkraisch hatte ich ein Heizkissen und Ohrenschützer!“, beschwerte er sich, während es eine Reihe weiter hinten leise zu knistern begann. Dort saßen vergnügt Schoki und sein Pinselohrschwein Peperoni und machten sich gemeinsam über ihren Reiseproviant her.

„Wir sind gleich da, nur noch fünf Kilometer bis zur Burg Felsenschön!“, rief Eddie und zeigte nach draußen auf einen braunen Wegweiser.

Als Mr. Morrison den Bus einen schmalen Weg zur Burg hinauflenkte, bemerkte Juri den mit Wasser gefüllten Burggraben.

Ungeduldig tippelte er von einem Fuß auf den anderen. „Kann ich da reinspringen? Ich habe schon ganz heiße Füße!“

„Klar, aber erst nach der Burgführung!“, antwortete Jo.



„Du meinst:
willkommen in
Oberbayern!“

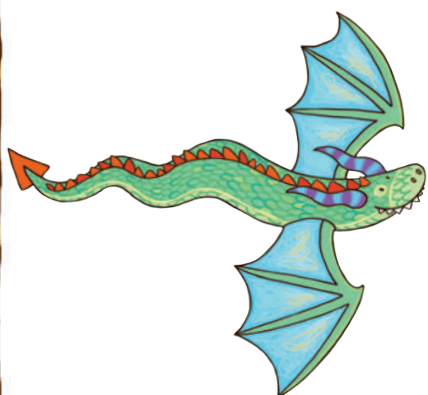
„Woll-Bommel
im Opa-Brei!“

„Herzlich willkommen auf Burg Felsenschön“, begrüßte sie Frau Wallenmeier, die Burgverwalterin. Alle magischen Tiere versteinernten auf der Stelle. Für Fremde sahen sie nun wie Stofftiere aus. Und Frau Wallenmeier war eine Fremde. Sie betrachtete die Kinder und wunderte sich sehr über die vielen Stofftiere. Hatte sie es hier mit einer besonders ängstlichen Klasse zu tun? Sie beschloss, mit einer einfachen Frage zu beginnen. „Wer weiß, wer früher auf einer Burg gelebt hat?“, fragte sie deshalb und sah aufmunternd in die Runde.

Ida gähnte. Sie wusste alles über Burgen, Ritter, Burgfräulein, Knappen und Pagen. Und sie wusste auch, dass auf Burg Felsenschön einmal ein berühmter Ritter gewohnt hatte: Hadubrand der Schöne. Er hatte Kriege allein durch sein liebliches Lächeln gewonnen. In der Burg konnte man seine berühmte Rüstung sehen. Ida freute sich darauf.



Anna-Lena erzählte alles, was sie von Miss Cornfield über Ritter und Burgen gelernt hatte, dann führte Frau Wallenmeier die Klasse über den Burghof. Hier war ein Trubel! Bogenschützen schossen ihre Pfeile ab, Jongleure jonglierten und Ritter warfen ihre Lanzen.



Die Kinder stiegen die steilen Stufen zum höchsten Turm, dem Burgfried, empor. Etwas Großes flatterte vorbei. Anna-Lena zuckte zusammen und rief: „Ein Drache!“ Caspar kletterte dicht an ihr Ohr. „Keine Angst, Prinzessin. Ich beschütze dich. Das Untier ist nur aus Stoff!“

Frau Wallenmeier hob die Hand und führte sie in einen großen Raum. „Hier hat die Burgherrenfamilie geschlafen“, erklärte sie. „Es gibt nur ein großes Bett. Darin musste die ganze Familie Platz finden.“

Helene stöhnte auf. In ihr Bett durfte nur Karajan mit! Anschließend besuchten sie noch die Speisekammer, den Wehrgang und den Thronsaal.

Und dann war es so weit: Der nächste Raum war die Rüstkammer. Mit der berühmten Rüstung von Hadubrand dem Schönen.

Frau Wallenmeier entzündete eine elektrische Fackel an der Wand. Gespannt sahen alle zu, wie die Burgverwalterin auf einen roten Vorhang in der Ecke zuging. „Hier ist sie! Unser Schmuckstück! Die Rüstung von Hadubrand dem Schönen“, sagte sie stolz. Mit einem Ruck zog sie den Vorhang zurück und erstarrte. „Da fehlt der Helm“, stellte Jo entsetzt fest.

„Aber ... aber ... was ...?“; stammelte Frau Wallenmeier.

Dann ging das Licht aus.

PENG! Mit einem lauten Knall schlug die Tür zu.

Nun war es stockdunkel und niemand sah mehr die Hand vor den Augen.

„Hier spukt es!“, schrie jemand in die Dunkelheit.



Jetzt seid ihr gefragt!

Nehmt euch die Puzzleteile und legt das Puzzlebild zusammen. Die Bildvorlage zum Puzzle findet ihr auf der nächsten Seite. Lest danach den Text ab Seite 7 weiter und helft den Freunden, den kostbaren Ritterhelm zu finden.





PLING! Plötzlich brannte die elektrische Fackel wieder.

„Ich rufe die Polizei!“ Frau Wallenmeier fuhr sich nervös durch die Haare. „Die Führung ist hiermit beendet.“ Sie stürmte durch die Tür, die erneut mit einem lauten RUMMS! ins Schloss fiel.

„Henrietta ist weg!“, rief Benni und blickte sich hektisch um.

„Bestimmt hat das Gespenst sie geklaut!“

Kater Karajan flitzte zu Helene und flüsterte ihr etwas ins Ohr.

„Er weiß auch nicht, wo Henrietta ist“, sagte Helene. „Aber seine Katzenaugen haben etwas

gesehen. Einen Schatten.“

„Da liegt etwas Glitzerglänzendes!“ Anna-Lena deutete auf den Steinboden.

„Und an der Wand stehen komische Zeichen!“, rief Benni. „Könnt ihr die entziffern?“

Nimm all deinen
Mut zusammen
und begib dich
hinab zu dem
schärfsten Ort
der Burg!
Doch antebest,
lass dich nicht
erwischen, da
nuten zist
niedrig derne fest!



Ob die Zeichen an der Wand wohl etwas mit Henriettas Verschwinden und dem Diebstahl des Ritterhelms zu tun haben? Könnt ihr die Zeichen entziffern und den Freunden bei ihrer Suche helfen? Wenn ihr einen Tipp benötigt oder euren Lösungsweg überprüfen möchtet, dann lest weiter.

Tipp: „Das Glitzerding ist ein Spiegel“, sagte Ida. „Sicherlich können wir damit die Zeichen entziffern.“

Lösung: Benni legte den Spiegel an der gestrichelten Linie an. Im Spiegel war die Botschaft nun ganz einfach zu lesen. Laut las er vor: „Nimm all deinen Mut zusammen und begib dich hinab

an den schaurigsten Ort der Burg! Doch aufgepasst, lass dich nicht erwischen. Da unten sitzt niemand gerne fest!“

„Es scheint, als müssten wir einen bestimmten Ort in der Burg finden. Vielleicht hat der Geist Henrietta dorthin geschleppt. Nur, welcher Ort ist gesucht?“, fragte Benni ratlos.



Wenn ihr einen Tipp benötigt oder euren Lösungsweg überprüfen möchtet, dann lest weiter.

Tipp: „Der schaurigste Ort der Burg? Wo soll das sein? Mich bringt hier jeder Ort zum Schaudern, überall spukt es“, flüsterte Jo seinem Freund Juri zu. Juri nickte. „Den Keller fand ich aber besonders federsträubend ... so dunkel und muffig!“ wisperte der Pinguin und kuschelte sich ängstlich an Jo.



Lösung: „Na klar! Der schaurigste Ort der Burg, das ist die Folterkammer“, rief Schoki. „Los! Vielleicht ist Henrietta dort?“ Eugenia flog auf Karajans Rücken.

„Isch bin doch kein Taxi“, maulte der Kater.

„Aber wir können unserich im Dunklen orientieren. Also mach nicht so ein Theater“, entgegnete die Fledermaus.

Sie stiegen die steilen Stufen hinab. Ida rümpfte die Nase. Es roch modrig und nach nassen Steinen.

„Ein Skelett!“ Ida zuckte zusammen. Rabbat schnupperte an den Knochen und nieste. „Kreidestaub“, raunte der Fuchs.

Mutig besah sich Ida das Skelett genauer.

Die Knochen lagen total seltsam da. Darunter hatte jemand eine Nachricht gekritzelt.



Wenn ihr einen Tipp benötigt oder euren Lösungsweg überprüfen möchtet, dann lest weiter.

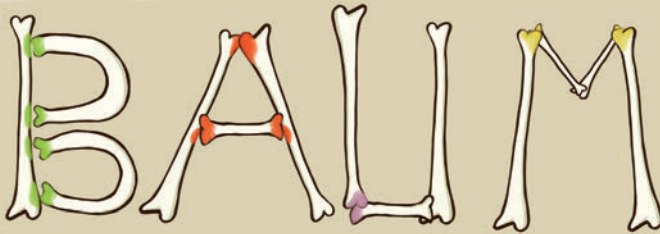
Tipp: Was hatte Rabbat von Kreidestaub gesagt? Ida besah sich die Knochen genauer. Sie waren mit Kreide markiert. „Schau mal, Rabbat, die Farben unterscheiden sich. Ob das etwas zu bedeuten hat?“

„Worauf du einen Fuchspups lassen kannst!“, knurrte Rabbat. Schnell schnappte er sich den grün markierten Knochen und legte ihn passend an die grünen Punkte an. Es bildete sich der Buchstabe B.



Schneidet die Knochen aus. Folgt beim Schneiden genau den gestrichelten Linien. Beginnt bei der blau gestrichelten Linie. Danach schneidet ihr die einzelnen Knochen, nacheinander entlang den roten Linien aus.

Lösung: In Windeseile legten sie die gleichfarbigen Knochen zusammen, ohne dass einer der Knochen den weißen Rahmen berührte.



„Wenn man die Lücken füllt, entsteht das Wort BAUM“, sagte Ida atemlos. „Damit kann nur der alte Baum auf dem Burghof gemeint sein!“ Ida nickte den anderen zu. „Nichts wie hin!“

Die Kinder erreichten den alten Baum auf dem Burghof, als ein kräftiger Windstoß durch Krone fuhr. Es knarrte und knarzte. „Das ist unheimlich!“, flüsterte Anna-Lena ihrem Chamäleon zu. „Prinzessin, stell dir einfach vor, du wärst eine Baumfee. Vielleicht bekommst du so heraus, warum wir überhaupt hier sind.“ Anna-Lena schloss die Augen. Plötzlich wusste sie genau, wo der Baum sein Geheimnis bewahrte. Mutig griff sie in eine Mulde im Stamm und zog einen Zettel heraus.

Entschlüssel den nächsten Ort:

45 2/1 6/1 1/4 2/4 6/6 2/6 3/3 5/3 2/4 2/1 6/1



Wenn ihr einen Tipp benötigt oder euren Lösungsweg überprüfen möchtet, dann lest weiter.

Tip: Anna-Lena fiel der Zettel aus der Hand. Er landete genau vor Karajans Pfoten.



„So ein fürchterliches Zahlendurcheinander! Das ist gar nicht nach meinem Geschmack!“

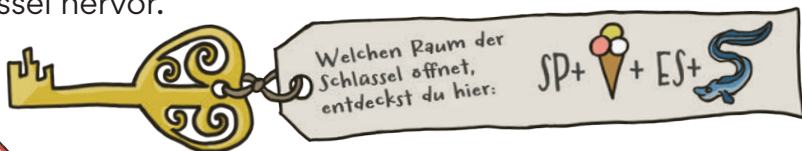
„Schaut mal!“ Helene hielt den Taschenspiegel hoch. „Vielleicht können wir mit dieser Tabelle auf der Rückseite die Botschaft entschlüsseln!“

Lösung: „In der Botschaft werden Buchstaben durch Zahlenpaare verschlüsselt!“, bemerkte Ida. „Mit der Tabelle können wir die Zahlenpaare den Buchstaben zuordnen. Die erste Zahl gibt die **Zeile** an, die zweite die **Spalte!**“

Gemeinsam begannen sie, den Code zu übersetzen.

„S-C-H-L-A-F-G-E-M-A-C-H ist die Lösung!“, rief Jo plötzlich und alle rannten los.

Im Schlafgemach war die Stimmung ganz anders als vorhin. Die weißen Vorhänge bauschten sich wie tanzende Geister. War das wirklich nur der Wind? Helene zog die Augenbrauen zusammen. Mutiger, als sie sich fühlte, stampfte sie auf das Bett zu und ließ sich daraufplumpsen. Plötzlich verzog sie das Gesicht und griff unter ihren Popo. „Was ist das?“, fragte sie und zog einen Schlüssel hervor.



Wenn ihr einen Tipp benötigt oder euren Lösungsweg überprüfen möchtet, dann lest weiter.

Tip: Neugierig warf Benni einen Blick auf den Zettel. Zwischen den Buchstaben konnte er ein EIS und einen AAL erkennen.

Lösung: „Super!“, rief Ida. „Wenn wir für die Bilder die Buchstaben der Wörter einsetzen, bekommen wir die Lösung!“

Schoki verlor keine Sekunde und rannte los. „Ich habe mir gemerkt, wo der Speisesaal ist“, rief er.

Im Speisesaal angekommen, lief Eddie Eugenia hinterher, die kreuz und quer durch den Saal flog. Plötzlich fiel er hin. Sein rechtes Bein war nicht mehr zu sehen. „Hilfe!“, schrie er. „Da ist eine Falltür!“

Jo und Ida gaben Eddie die Hand und zogen ihn aus dem Loch. Tatsächlich! Da ging es viele Meter nach unten!

Ida entdeckte zwei Ketten. „Das ist ein Speiseaufzug“, erklärte sie. Gemeinsam mit Rabbat begann sie, kräftig an den Ketten zu ziehen. Ein Tablett mit Tonkrügen und Tellern erschien. Mitedarauf: ein Foto.



Finde die Fehler und du kennst die ZWEITE Ziffer des gesuchten Raums.



Wenn ihr einen Tipp benötigt oder euren Lösungsweg überprüfen möchtet, dann lest weiter.

Tipp: „Das ist wie eines dieser Bilderrätsel in der Sonntagszeitung deines Opas! Man soll zwei Bilder vergleichen und die Fehler finden“, erklärte Peperoni und schubste das Foto mit seiner Schweineschnauze in Richtung Schoki. „Los, sag den anderen, sie müssen sich genau umsehen und sich einprägen, wie der Raum aussieht. Dann finden wir die Fehler, die auf dem Bild versteckt sind.“



Lösung: „Die Kerze hat keine Flamme, das Herz in der linken Stuhllehne fehlt und es steht ein Weinglas zu viel auf dem Tisch. Es sind drei Unterschiede!“, stellte Schoki fest. „Die gesuchte zweite Ziffer ist also eine drei. Schnell, schreibt das jemand auf?“

„Super! Aber wie finden wir nun die erste Ziffer?“, fragte Benni in die Runde. Peperoni schaute sich das Bild noch einmal genau an. Ratlos atmete er tief ein. SCHLÜRPF! Das Foto saugte sich an seinem Schweinerüssel fest. „He, auf der Rückseite steht etwas!“, rief Schoki. „**Ahnengalerie!** Nichts wie los!“

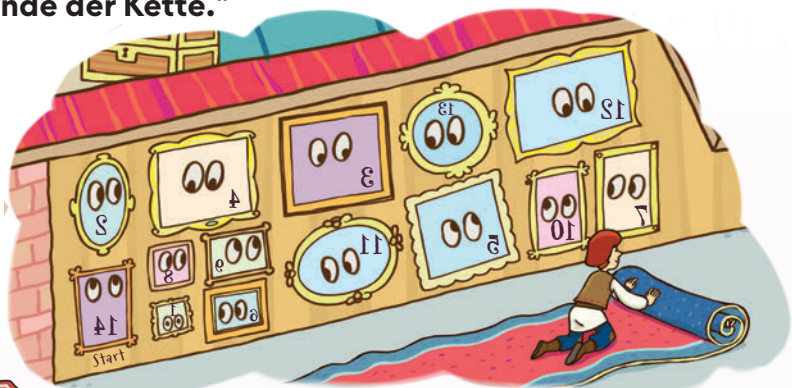
In der Ahnengalerie angekommen, watschelte Juri aufgeregt auf Jo zu. Er zeigte mit dem Flügel auf ein Bild. „Der Ritter beobachtet mich! Von unten bis oben!“ Und auch Jo fühlte sich plötzlich von den Augen auf dem Gemälde verfolgt.

Caspar beschloss, sich das genauer anzusehen, und kletterte hinter das Bild. Als er wieder auftauchte, hatte er einen Zettel im Maul und rollte mit den Augen. Anna-Lena nahm ihm den Zettel ab. „Prinzessin, auf der Rückseite des Bildes sind auch Augen. Schnell, dreh den Rahmen um!“, forderte Caspar.

*Notiert hier
die gefunde-
nen Ziffern.*

1. Ziffer 2. Ziffer

Anna-Lena zitterte, trotzdem griff sie nach oben und hob den schweren Rahmen von der Wand. Tatsächlich: Auf der Rückseite startete sie ein Augenpaar an. Daraufhin drehten die Kinder alle Bilder um und hängten sie mit der Rückseite nach vorn wieder an die Haken. Anna-Lena faltete den Zettel, den Caspar gefunden hatte, auseinander und las vor: „**Geheimnisvolle Wege, wohin das Auge fällt. Folgt ihnen und findet die Lösung am Ende der Kette.**“



Wenn ihr einen Tipp benötigt oder euren Lösungsweg überprüfen möchtet, dann lest weiter.

Tipp: ‚Wohin das Auge fällt‘, das verstehe ich, weil die Augen in unterschiedliche Richtungen blicken“, meinte Ida. „Aber das bringt uns der Lösung nicht näher. Wir brauchen eine Zahl.“

„Da sind Zahlen! In Spiegelschrift“, rief Eddie froh. Aber welche Zahl war die richtige?

„Start“, las Anna-Lena laut vor. „Wir müssen die Blicke von hier aus verfolgen!“ Sie zeigte auf das Bild in der linken unteren Ecke.

Lösung: Gemeinsam verfolgten die Kinder die Blicke in folgender Reihenfolge: 14, 2, 4, 8, 9, 3, 5, 12, 7, 10, 13, 11, 6, 1.

„Das Ende ist der Bilderrahmen mit der 1“, rief Eddie begeistert. „Damit öffnet der gefundene Schlüssel den Raum 13“, sagte Anna-Lena. „Den finden wir leicht. Alle Räume sind nummeriert.“ Benni hoffte, dass er Henrietta bald finden würde. Er vermiss- te sie so sehr! Als er die Tür von Raum Nummer 13 aufschloss, blieb er staunend stehen. Seine Schildkröte saß inmitten einer Schatzkammer. Er hob sie auf und umarmte sie. „Henrietta, da bist du ja!“, flüsterte er glücklich.

„Ich bin einem Dieb gefolgt“, ant- wortete die Schildkröte. „Und er hat mich hier eingesperrt.“

„Ein Dieb und kein Geist? Zum Glück!“, rief er erleichtert, nahm seine Schildkröte auf den Arm und streichelte über ihren Panzer.



Dann sah er sich um. „Hier liegt alles Mögliche. Nur der Helm der Ritterrüstung fehlt.“

„Eugenia schlägt vor, ihre Verwandten oben im Gebälk zu be- fragen“, meinte Eddie und alle stimmten zu.

Ida war erleichtert, dass sie nun keinen Geist mehr verfolgen mussten, sondern einen Dieb. Hatte dieser die Rätsel ausge- legt, um damit einen Komplizen in dieses Geheimversteck zu führen? Rabbat trippelte leichtfüßig neben ihr zum Dachbo- den. Ob er genauso dachte?



„Du hättest viel früher zu uns kommen sollen“, sagte die größte Fledermaus zu Eugenia. „Uns ist vor Kur- zem aufgefallen, dass einige Dinge in der **Dunkelheit seltsam gelblich leuchten**. Jemand muss sie markiert haben!“



Wenn ihr einen Tipp benötigt oder euren Lösungsweg überprüfen möchtet, dann lest weiter.

Tipp: „Los, **schließen** wir die **Fensterläden** und schalten die **Lampen aus**, damit wir die **Räume** in der Burg **dunkel** bekommen“, schlug Eddie vor.

Lösung: In der Burg war es nun stockduster. Eugenia und Karajan waren auf der Suche nach dem Dieb, denn sie konnten sich im Dunklen orientieren.

Schaltet nun das Licht in eurem Raum aus, und betrachtet das Puzzlebild im Dunklen. Könnt ihr den Dieb leuchten sehen? Schaltet danach das Licht wieder an und lest weiter.

Da kam Eugenia angeflattert. „Kommt alle mit“, rief sie. „Wir haben einen Mann im Thronsaal entdeckt. Er hat einen Eimer mit leuchtender Farbe dabei und bepinselt die Königskrone!“

„Rücken Sie den Ritterhelm raus!“, forderte Jo.

„Ich?“, fragte der Mann und schüttelte den Kopf. „Ich habe nichts gestohlen. Ich soll nur einige der Gegenstände hier markieren. Die sollen restauriert werden.“ Er zeigte den Kindern eine Liste.

„Meckernde Kuchenstände“, las Henrietta.

„Markierte Gegenstände“, verbesserte Benni.

„Egal, mein Dieb sah sowieso anders aus“, meinte Henrietta. „Er trug eine dunkelrote Mütze, hatte ein weißes Hemd mit brauner Weste an und eine gelbbraun gestreifte Hose. Die Füße steckten in braunen Stiefeln.“

Markierte Gegenstände:
- Königskrone
- Rastungen
- Ahnengalerie
- Vorhänge



Wenn ihr einen Tipp benötigt oder euren Lösungsweg überprüfen möchtet, dann lest weiter.

Tip: Die Kinder hörten laute Stimmen vom Burghof. Dort übten Reiter für das Ritterturnier. „Vielleicht versteckt sich hier der Dieb, den Henrietta verfolgt hat?“, dachte Benni.

Lösung: „Ich habe ihn gesehen!“, jubelte Anna-Lena. „Dort drüben, in der Menschenmenge beim Ritterturnier. Er steht neben einer blonden Frau, die einen blauen Pullover trägt.“

Der Mann sah die Kinder, Miss Cornfield und Mr. Morrison auf sich zurennen und versuchte zu flüchten, stolperte und fiel der Länge nach hin. Als er sich aufgerappelt hatte, war er von den Kindern und einer Menge Stofftiere umringt.

Henrietta scharpte unauffällig mit dem Fuß. Benni wusste: Das war der Dieb. Doch als die Kinder ihn des Diebstahls bezichtigten, erwies sich auch er als unschuldig.

„Ich habe nichts gestohlen“, verteidigte sich der Mann. „Ich habe nur einige Gegenstände in die Schatzkammer gebracht. Befehl von ganz oben!“ Und er fügte hinzu: „Das war gar nicht so leicht, sage ich euch. Um die Kammer zu finden, musste ich einige Rätsel lösen.“

„Also doch! Diesen Rätseln sind wir auch gefolgt! Es steckt noch jemand hinter dem Diebstahl“, stellte Ida fest.

„Kommt rüber“, meinte Mr. Morrison in diesem Augenblick. „Pinkie hat einen Diamantring gefunden. Erzähl schon, Pinkie, wo hast du den gefunden?“

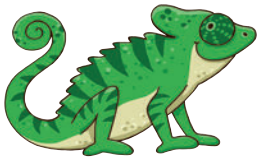


Wenn ihr einen Tipp benötigt oder euren Lösungsweg überprüfen möchtet, dann lest weiter.

Tipp: „Was sie beschreibt klingt nach einer Reifenspur! Da muss sie in der Nähe des Parkplatzes gewesen sein“, dachte Benni laut.

Lösung: Rabbat schnüffelte. „Ich rieche altes Metall. Der Helm ist bestimmt nicht weit!“

Schritt für Schritt folgten der Kinder Reifenspur. Sie endete bei den Hinterrädern eines dunkelblauen Transporters.



„Da ist die Beute drin, Prinzessin!“, flüsterte Caspar Anna-Lena ins Ohr. „Glaube ich auch“, antwortete sie.

In diesem Augenblick startete der Motor des Transporters und eine dicke Abgaswolke umnebelte die Kinder. „Rabbat? Wo ist Rabbat?“, schrie Ida, die ihren Fuchs nirgends entdecken konnte.

„Hier, hinter dem Auto!“, hörte sie Rabbat knurren. „Ich halte den Dieb auf!“

Ida rannte, so schnell sie konnte, zu ihrem Fuchs. Die anderen liefen hinterher. Im Halbkreis stellten sie sich um das Auto und hielten sich an den Händen.

„Das Spiel ist aus!“, schrie Anna-Lena. Sie stutzte und kicherte. Hatte sie sich das wirklich getraut? „Spitzenmäßig, Prinzessin!“, lobte Caspar sie. Anna-Lena wurde rot.

Der Fahrer stieg aus. „Geht mir aus dem Weg!“, knurrte er.

„Nichts da!“, hörten sie da Frau Wallenmeier rufen. „Hier kommt die Polizei!“ Die Museumsleiterin und zwei Polizistinnen eilten auf sie zu. „Zeigen Sie uns, was Sie geladen haben!“, befahl Frau Wallenmeier.

Der Fahrer sah plötzlich gar nicht mehr gefährlich aus.

Mit gesenktem Blick nahm er die Plane von der Ladefläche des Transporters.



Und was entdeckten sie hier? Bilder, Stühle, Krüge und: Ritter Hadubrands Helm!

Ida staunte nicht schlecht. Wie hatte er all diese Gegenstände nur unbemerkt aus der Schatzkammer geschmuggelt? Da entdeckte sie am Turmfenster ein Stück Seil. Ganz schön ausgefuchst, denn unten konnte der Dieb die Schätze im Handumdrehen in seinen Transporter laden!

Da wurde Ida aus ihren Gedanken gerissen. Frau Wallenmeier umarmte jedes einzelne Kind und bedankte sich vielmals: „Ohne euch wären die wertvollen Schätze und der Helm von Hadubrand dem Schönen verloren gewesen!“

„Ja, wir hatten ganz, wie soll ich sagen, spezielle Hilfe!“, meinte Miss Cornfield und zwinkerte ihrer Klasse und den vielen Stofftieren zu.

„Und jetzt lade ich euch alle auf ein echtes Ritteressen ein!“, verkündete Frau Wallenmeier. „Wer hat Hunger?“ Rabbats Magen knurrte und Ida tätschelte schnell ihren eigenen Bauch, damit Frau Wallenmeier nichts merkte und sagte: „Sogar für zwei!“

☆☆ ENDE ☆☆





„Schule der magischen Tiere“ von Margit Auer,
mit Illustrationen von Nina Dulleck

© Carlsen Verlag GmbH, Hamburg

„Schule der magischen Tiere“ ist eine
eingetragene Marke der Carlsen Verlag GmbH
Agentur: WDR mediagroup GmbH



Text: Ann-Katrin Heger

Grafik: atelier198

Logodesign: Kreativbunker

Konzept Story-Puzzle und Redaktion:

Katja Ermitsch, Christin Ganasinski,

Christian Sachseneder

Technische Produktentwicklung:

Deryl Tjahja

© 2020 Franckh-Kosmos

Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5 - 7, 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE in GERMANY

Art.-Nr.: 698737

