

Das Märchenbuch der Malteser Jugend Deutschland



Inhaltsverzeichnis

Das Märchen vom Zwerglein Spitzohr	2
Märchen aus Freiburg	3
Zwei Welten	4
Märchen aus Grafenwerth	7
Die Einhorn-Horn-Saga	9
Karl der Tollpatschige mit seiner Stirnlampe	11
König Lucor und der Regenbogenzauber	13
Die Bluetooth-Box, oder wie der Zwerg zu einem Lagerburger kam	14
Die gute Hexe	16
Der Teleportier-Zaubertrank	17
Der Tausch	18
Malte der Malti	19
Die gestohlenen Goldbarren	20
Es war einmal das Märchen der Dracheneier...	21
Der Zauberer der Zukunft	22
Die verlorene Feenkraft	24
Das Weihnachtskonzert	25
Die Verwirrung	26
Rotkäppchens Suche nach den 7 Zwergen	28
Das Geschichtenbuch der Herne	29
Der Schatz der großen Sandburg	30
Das Ende der Welt	31
Der verschollene Zaubertrank	32
Die Heiligtümer der Märchen	33
Die australische Prinzessin und ihre Ritterin	34
Von Dreien, die loszogen	37
Friedolin der Wetterfrosch ging auf Reisen	39
Die goldene Haarsträhne	40

1 Das Märchen vom Zwerglein Spitzohr (Düsseldorf)

Es war einmal ein Zwerglein namens Spitzohr. An einem Morgen wurde es von der Sonne an der Nase gekitzelt. Spitzohr reckte und streckte sich und öffnete die Augen. Beim Blick auf die Uhr erschrak er gar sehr! Die Sonne stand schon hoch am Himmel und Zwerglein Spitzohr hatte verschlafen. Ach, du Schreck! Jetzt war guter Rat teuer.

Sein Wetterfrosch war auch schon ganz aufgereggt, heute sollte es viel Wind geben! Zwerglein Spitzohr musste jetzt schnell zur Arbeit im Windpark, wie ja jedes Kind weiß. Schnell rannte Zwerglein Spitzohr zum magischen Stickerheft. Mit dem Glitzersticker wünschte er sich ein schnelles Fahrzeug. *PIFF - PAFF - PUFF* ...und vor ihm standen Inlineskates.

Schnell streckte er seine Füßlein in die Skates und legte seine Schutzausrüstung an. Und schon ging es holterdiepolter los in Richtung Windpark. Unterwegs traf er ein Einhorn mit einem Einhorn-Horn. Da er bereits viel Zeit verloren hatte, konnte Spitzohr gut Hilfe gebrauchen beim Reparieren der Windanlagen. „Liebes Einhorn“, fragte er deshalb, „würdest du mir helfen, die Windräder zu reparieren?“ Aber das Einhorn antwortete: „Nein!“ Es war wohl das Neinhorn.

Zwerglein Spitzohr sauste weiter und kam schließlich am Windpark an. Sofort begann er mit den Vorbereitungen für die Reparatur der Windräder. Um an das Windrad hoch oben am Turm zu gelangen, nahm er den fliegenden Teppich, der sich schon oft als zuverlässige Arbeitsbühne erwiesen hatte. Mit dem Feenstaub aus seinem Zwergenequipment ließ er den Teppich im Nu hoch in die Lüfte schweben.

Wie gut, dass er dank der Malteser Jugend ein Höhenttraining absolviert hatte; die Höhe machte ihm inzwischen gar nichts mehr aus. Sicher und zuverlässig reparierte er mit dem Schwert ein Windrad nach dem anderen. Rasch waren die Windräder wieder funktionsfähig und drehten sich im Wind.

Der König, der über das Märchenland regierte, freute sich gar sehr über den guten regenerativen Strom in seinem Reich! Und wenn sie nicht gestorben sind, steht heute neben dem Windpark noch eine Solaranlage.

2 Märchen aus Freiburg (Freiburg)

Es war einmal ein Mädchen namens Rotkäppchen. Rotkäppchen nannte man sie, weil sie immer einen roten Umhang trug. Rotkäppchen hatte eine Großmutter, die sie sehr liebte. Da die Großmutter zur Risikogruppe gehörte, ging Rotkäppchen immer für sie einkaufen.

Eines Tages hörte Rotkäppchen auf dem Markt einen Marktschreier der allen verkündete, dass es auf dem Markt eine neue Attraktion gibt. An einem der Marktstände konnte man einen Blick in ein Zauberbuch werfen, in dem einem verraten wird, was man tun muss, um eine gute Zukunft zu haben.

Als Rotkäppchen einen Blick rein warf konnte sie lesen, dass auf Grund von Inflation und demographischen Wandel die staatliche Rentenvorsorge nicht ausreicht. Um sich und ihre Großmutter vor der Altersarmut zu retten, beschloss Rotkäppchen, wie in dem Buch empfohlen, sich eine private Rentenvorsorge als Absicherung aufzubauen. Da sie eine gute Musikerin war, beschloss sie mit der Laute auf dem Marktplatz Musik zu machen, um es in Aktien und ETFs anzulegen.

Nachdem sie eine Weile gespielt hatte, kam eine geheimnisvolle Gestalt und schenkte ihr Bitcoin, da die Musik der Gestalt so gut gefiel. Rotkäppchen freute sich sehr darüber und wollte ihrer Großmutter davon berichten. Außerdem hatte sie auch noch die Einkäufe, die sie ihr mitbringen wollte.

Da sie gehört hatte, dass zurzeit gefährliche Wölfe in den Wäldern unterwegs sind, nutzte sie eine Navigator-App, um den sichersten Weg durch den Wald zu finden, hinter dem Rotkäppchens Großmutter wohnte. Als Rotkäppchen bei ihrer Großmutter angekommen war, taten ihr vom langen Laufen in ihren Holzschuhen die Füße weh. Ihre Großmutter lud Rotkäppchen zu Kuchen ein und stellte eine Kerze auf den Tisch. Weil es schon langsam dunkel wurde und auch, weil das so gemütlicher ist.

Dann erzählte Rotkäppchen ihrer Großmutter die Geschichte von ihrem außergewöhnlichen Tag. In den folgenden Jahren baute Rotkäppchen eine gute finanzielle Absicherung auf, in dem sie alle Tipps befolgte, die in dem Zauberbuch gestanden hatten.

Und wenn sich nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute...

3 Zwei Welten (Gröbenzell)

Es war einmal ein Land, welches vor den Augen aller Fremden verborgen war. Es lag hinter undurchdringlichen Wäldern, unpassierbaren, reißenden Flüssen und abseits aller anderen Orten auf der uns bekannten Welt. Viele Jahre zuvor hatte eine Dorfmagierin einen magischen Wall um das Königreich erschaffen, um seine prachtvollen Schätze, von den einzigartigen Früchten bis hin zu dem großen, aus angehäuftem Gold erbauten Palast, zu schützen. Die Menschen des Landes waren freundlich und halfen sich untereinander. So auch die in einem kleinen Ort am Rande des Waldes.

Lucia war in diesem Dorf zur Welt gekommen. Ihr kurzes braunes Haar zappelte leicht im Wind, als sie wie so oft auf dem Dach ihres kleinen Hauses lag und die Sterne betrachtete. Ihr ganzes Leben hatte sie auf dieser Seite des Walls verbracht. Niemand wusste mehr, wie es auf der anderen Seite aussah. Niemand wollte es wissen. Niemand fragte. Niemand, außer ihr.

Da hörte sie die Stimme ihrer Mutter: „Lucia, komm schnell rein!“ Folgsam wie sie war, stieg sie hinab und sobald sie erneut festen Boden unter den Füßen hatte, lief sie ins Haus. Drinnen war es dunkel. Nur einzelne Kerzen spendeten ein wenig Licht. In einer Ecke des Raumes befand sich ein Bett und Lucias Mutter saß halb am unteren Ende. Ihr Vater lag unter einer Decke auf dem hölzernen Gerüst. Das Fieberthermometer zeigte 41°C. Die Ärzte hatten alles ihnen Mögliche gegeben. Doch es gab keine Hoffnung mehr. Schwach wie er war, winkte ihr Vater sie heran und Lucia setzte sich vor das Kopfende des Bettes auf den Boden. Zitternd nahm sie die Hand ihres Vaters und umschloss sie mit ihren beiden. „Lucia, mein Liebling...“, begann er. Seine Stimme klang rau und es kostete in Kraft zu sprechen. „...sei stark. Hilf den Menschen, die deine Hilfe brauchen und vergiss niemals: Nur du bestimmst, was dich einschränkt.“

Bei diesen Worten waren seine Augen weit geöffnet. Nach und nach erschlafften seine Gesichtsmuskeln und auch seine Hand entglitt Lucia. Tränen flossen ihre Wangen hinab und sie legte ihren Kopf auf das Bett.

Am nächsten Tagen hatte sie einen Entschluss gefasst. Ihr Vater hatte Legenden und wundervolle Geschichten über die Welt außerhalb erzählt, als sie noch klein gewesen war. Sie wollte sie sehen. Die Wasserfälle, Einhörner und fliegenden Kutschen. Sie wollte sehen, ob es wirklich stimmte, dass es da draußen noch schöner war als in ihrem Königreich.

Ihre Neugierde trieb sie in eine Höhle, in der, so hieß es, eine Nachfahrin der Magierin leben sollte. Das Innere der Behausung war hell erleuchtet. Überall standen Kristallkugeln und ein Zauberstab. Noch ehe Lucia sich versah, stand eine junge Frau vor

ihr. Ihr Haar war schwarz und ihr Kleid war aus Seide. Den Zauberstab hielt sie in der Hand und ihr Blick war freundlich und einladend. „Hallo“, sagte sie mit einer feenhaften Stimme.

„Hallo“, stotterte Lucia. „Was führt dich hierher?“, „Ich...“, begann sie und konnte den Blick nicht von der Magierin abwenden. „Ich möchte auf die andere Seite des Walls.“ Die Augen der Frau wurden größer. Erstaunt blickte sie Lucia an. „Ich möchte sehen, wie es dort draußen ist. Ich möchte...“ „Ist schon gut“, unterbrach die Magierin sie. Lucia verstummte.

„Hier, geh zum Rande des Walls und schneide hiermit eine Öffnung hinein.“ Sie gab ihr ein Schwert. Das Metall glänzte und die Klinge war gerade einmal so lang, wie Lucias Unterarm. Dankbar verabschiedete sie sich und verließ die Höhle. Sie lief zurück zu ihrem Haus und holte den alten Eselkarren aus dem Stall. Den Esel spannte sie davor und streichelte ihm über den Rücken. „Hallo Ina, erinnerst du dich noch an mich?“ Ihr Vater hatte ihr vor einigen Jahren gezeigt, wie man mit dem Karren und Ina umzugehen hatte.

Nach einigen Stunden sah Lucia eine riesige schillernde Wand vor sich. Sie stieg vom Karren und holte das Schwert hervor. Wie ihr gesagt wurde, setzte sie es an das schillernde Etwas und schnitt eine türenähnliche Öffnung hinein. Sie atmete tief durch. Anschließend setzte sie einen Fuß vor den anderen und betrat vorsichtig die Außenwelt. Sie machte sich gefasst auf Wälder, Flüsse, Sonnenstrahlen und bunte Blumen.

Doch so war es nicht. Kein Baum so weit das Auge reichte. Kein Fluss. Alles war grau und überall waren steinerne Blöcke, so groß wie Häuser. Fenster waren in sie eingelassen, doch die meisten Glasscheiben lagen in Scherben. Wirklich überall waren diese grauen hässlichen Klötze. Wenige Gestalten liefen umher. Lucia war sich nicht sicher, ob es sich um Menschen handelte. Ihre Köpfe waren alle gleich und ihre Kleidung war gelb. In der Luft lag der Geruch von Rauch und das Atmen wurde anstrengend.

„Hey!“, hörte Lucia plötzlich eine Stimme hinter sich. Es klang dumpf. Sie fuhr herum und stand einer dieser Kreaturen gegenüber. „Wo kommst du denn her?“, fragte sie. „Ich, ähm...“, stotterte Lucia. Sie blickte zur Seite. Die Öffnung im Wall war immer noch dort. Erleichtert atmete sie auf. „Wie heißt du?“, wollte Lucia wissen. Die Kreatur antwortete nicht. „Woher kommst du und wo ist deine Schutzkleidung?“, fragte sie stattdessen. „Meine was?“ Die Kreatur legte die Hände an das „Gesicht“ und...

Lucia sah in wunderschöne Augen. Vor ihr stand tatsächlich ein Mensch. Das Gesicht, in das sie nun blickte, war wunderschön. Im Nuh war es um sie geschehen. Fühlte sich so Liebe an?

Das blonde Mädchen vor ihr sah sie fragend an. „Dein Anzug und deine Maske?“ Lucia erwiderte den Gesichtsausdruck. „Woher kommst du?“, fragte das Mädchen nun zum dritten Mal. Dabei begutachtete sie sie skeptisch. Erneut sah Lucia zum Wall... Das Mädchen folgte ihrem Blick und ihre Kinnlade wanderte nach unten. „Was...!? Ist das...!? Führt das auf die andere Seite des Walls!?“ Lucia nickte nur. Zu etwas anderem war sie nicht im Stande. Ehe sie sich versah, war das Mädchen schon Richtung Wall gelaufen. Sie rannte ihr hinterher und fand sie erst auf der anderen Seite wieder. Ihr Gesicht zeigte pures Erstaunen. „Warte!“, rief Lucia.

Das Mädchen schien sie gar nicht zu hören. „Was ist das?“, sie deutete auf Ina. „Mein Esel. Kennst du etwa keine Esel?!“ „So sieht ein Esel aus? Ich dachte, die seien ausgestorben, genauso wie Elefanten und Bäume.“ Sie lief weiter auf den Eselskarren zu. „Ist das ein antiker Kompass? Und ein Wagen?“ Lucia war verwirrt. „Ja, habt ihr so etwas nicht?“ Das Mädchen schwieg. „Ich wollte immer wissen, was hier auf der anderen Seite ist. Ich dachte, es sei genauso wie bei uns.“

In Lucia stieg Kummer auf. Sie hatten fast alles. Ja, sogar Magie und das alles enthielten sie der restlichen Welt vor!? Sie blickte zu dem Schwert, welches sie im Gras fallen gelassen hatte. Kurzerhand griff sie danach. Lucia hörte die Stimme ihres Vaters im Kopf: „Du bestimmst, was die einschränkt!“ Sie hob ihren Arm. „Sei stark! Hilf den Menschen, die deine Hilfe brauchen!“ Sie setzte die Klinge am Wall an und lief los. Das Schwert in circa zwei Metern Höhe rannte sie an der trennenden „Mauer“ entlang und schnitt sie auf...

4 Märchen aus Grafenwerth (Grafenwerth)

Es war einmal vor langer, langer Zeit ein alter Marktschreier und sein Hund, der ihm seit Jahren zur Seite stand. Beide führten ein einfaches, hartes Leben in der Einöde. Tag ein, Tag aus, liefen die beiden bereits am frühen Morgen auf den Marktplatz zu Stand 17 und arbeiteten. „Äpfel, frische Äpfel! Die besten im Dorf, alle sagen das.“

Sein Leben neigte sich langsam dem Ende zu. Jedoch lief er jeden Tag zum Markt, um sich seine siiiieebenen Groschen zu verdienen. Doch eines Morgens stürmte ein gewaltiger Sturm, der seinen alltäglichen Weg zum Markt versperrte. Der alte Marktschreier und sein treuer Begleiter waren gezwungen, einen anderen längeren Weg zu laufen. Nach ihrem ewig anstrengenden Marsch stürmte der treue Begleiter auf das Ufer eines Sees zu und stillte seinen Durst. Doch der See war kein normaler See. Es war ein Zaubersee...

Als der Hund zu Ende getrunken hatte, schüttelte er sich. Und dann verwandelte er sich plötzlich in einen alten Hasen. Dem Marktschreier fiel neben dem Ufer eine Hütte auf. Er fühlte sich von der Hütte angezogen, also ging er hinein. In der Hütte lag ein altes Ruderboot. Der Hase hüpfte direkt rein. Noch überrascht über den Eigensinn seines treuen Begleiters schaute er hinein.

Im Boot fand er eine Schatzkarte, einen Kompass, eine Trompete, einen Umhang und einen Schuhkarton auf dem Stand: „Der Boden ist Lava! Ihre 7-Meilen-Stiefel von Hair! Feuerfest!“ Auf der Schatzkarte war ein Goldbarren eingezeichnet, der Marktschreier wollte den Goldbarren finden. Denn er fand, dass er mit den Äpfeln nie viel verdient hatte und er sich dann zur Ruhe setzen könnte.

Er zog das Boot aus der Hütte und ließ es ins Wasser. Auf der Karte stand:

*Du willst über den See?
Dann spiele Töne,
sonst tun sie dir weh.
Sie lieben alle Lieder,
dann kommen sie nicht wieder.*

Gab es in dem See etwa Ungeheuer? Und so spielten die beiden Trompete und ruderten ans andere Ufer. Mithilfe des Kompasses fand der Marktschreier den Goldbarren. Als er den Goldbarren nehmen wollte, tauchte plötzlich ein Zwerg auf. „Hey, das ist mein Goldbarren!“ „Aber ich habe ihn doch mit der Karte gefunden“, sagte der Marktschreier. „Ich schlage einen Tausch vor. Dein Hase gegen meinen Goldbarren“, meinte der Zwerg. „Ich habe eine Frääääge! („Was ist sie?“) Was würde mit dem Hasen passieren?“ „Er wäre doch ein gutes Mittagessen!“, findet der Zwerg. Da

war der Marktschreier geschockt, denn der Hase war ja sein Freund!

Trotzdem hätte er gerne das Geld gehabt. Er zögerte und wusste nicht, was er tun sollte. Doch tief aus seinem Herz überwog die LIEBE für den alten Hasen. „Dann will ich den Goldbarren nicht und bleibe lieber zusammen mit meinem Freund!“, sprach der Marktschreier. „Das war ein Test und du hast die Aufgabe bestanden. Ich verleihe dir den ÄÄÄhrenwimpel der Freundschaft“, sagte der Zwerg.

Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute. Als Hase oder Hund oder Marktschreier oder als was auch immer sie sein wollen. Also alles insgesamt ein Wahrer!

5 Die Einhorn-Horn-Saga (Lebach, Koblenz, Schöndorf, Nohfelden)

Es war einmal die Prinzessin von Horn, die das wertvollste Kleinod der bekannten Welt hütete: Das Einhorn-Horn! Diesem Einhorn-Horn wird nachgesagt, das es unsterblich macht, wenn es zermahlt und bei Mitternacht zu sich genommen wird. Jedoch wird man nicht nur unsterblich, sondern es korrumpiert den Geist des Konsumenten, sodass er Stück für Stück böse wird.

Das Horn ist schon seit unzähligen Jahren im Besitz der Familie Horn. In den letzten 300 Jahren hatte niemand mehr versucht das Horn zu stehlen und ihr Hochmut machte sie blind gegenüber der drohenden Gefahr.

Der Wimpel mit dem Wappen der Familie Horn wehte über dem Turm im Wind. Während einige Kilometer weiter eine junge Zauberin eine dunkle Vision hatte. Neben dem Wappen sah sie in ihrer Kristallkugel zwei Hände, die nach dem Horn griffen. Sofort sattelte sie ihren Esel, spannte ihn vor ihrem Eselskarren an und machte sich auf den Weg zu Schloss Horn.

Dort angekommen klopfte sie am Tor an und ließ durch die Torwache ausrichten, dass sie eine wichtige Nachricht an den König überbringen müsse.

Da die Königin und der König da waren, gingen sie zur Prinzessin, die mit ihrem kleinen Bruder allein war. Da sie alle Hände voll mit dem Aufpassen auf ihren kleinen Bruder zu tun hatte, wies sie die Zauberin ab. Diese ließ sich aber nicht abwimmeln und bestand darauf, mit der Prinzessin zu reden.

Die Prinzessin lief daher runter zum Tor, wo sie auf die aufgeregte Zauberin traf. Während die Zauberin ihr klarzumachen versuchte, in welcher Gefahr sie sich befände, hörten beide ein lautes Krachen aus dem Turm. Sofort rannten beide mit den Torwachen in den Turm und stellten mit Erschrecken fest, dass die Tür zum Einhorn-Horn Zimmer mit einer Axt aufgebrochen wurde.

Als sie durch die Tür stürmten, sahen sie gerade noch den Bruder, der einen Zaubertrank aus dem Einhorn-Horn trank. Blitze zuckten durch den Raum und wurden von dem Prinzen absorbiert. Er begann im Raum zu schweben.

Die Zauberin rief: „Schnell, wir müssen ihn aufhalten, bevor seine Verwandlung abgeschlossen ist!“ Sie griff das auf dem Boden liegende Horn und nutzten den stärksten ihr bekannten Zauber. Das Horn begann sich in ihren Händen aufzulösen. Gleichzeitig nahmen die Blitze im Raum ab. Die Hexe sackte leblos zu Boden, das Horn zerbarst endgültig und der Prinz sank zu Boden zurück.

Einer der Blitze hatte in der Zwischenzeit einen Wandteppich getroffen und dieser

hatte Feuer gefangen. Mittlerweile brannte bereits der ganze Turm. Der Prinz und die Prinzessin wollten die Zauberin aufwecken, merkten aber, dass sie bereits tot war. Sie flohen aus dem brennenden Turm und weinten bitterlich wegen der toten Zauberin. Sie setzten sich auf den Eselskarren der toten Zauberin und machten sich mithilfe der Navigator-App auf den Weg zum Feriendomizil ihrer Eltern.

Während sie in Richtung Sonnenuntergang fuhren, drehte der Prinz sich einmal kurz in Richtung der Brandruine um. Für einen kurzen Augenblick sah man seine Augen schwarz aufblitzen. Ein Zeichen seiner korrumpierten Seele...

To be continued...

6 Karl der Tollpatschige mit seiner Stirnlampe (Rostock, Barmstedt)

Es war einmal eine wunderschöne Prinzessin mit langen goldenen Locken und einem Antlitz, das jeden schmucken Rittersmann verzauberte.

Seit langer Zeit sorgte ein großes Ungeheuer für Aufregungen in dem Reich der Prinzessin, sodass selbst der Narr vom königlichen Hof ein Lied begleitet auf seiner Laute über dieses schreckliche Monster sang. Es streifte nachts durch die Dörfer und klaute Schmuck, Kleidung und vor allem aber klaute es Nahrung. Doch eines fernen Abends blieb auch die Prinzessin nicht verschont. Der König beauftragte einen Marktschreier, die schreckliche Nachricht dem Volke zu überbringen und eine Belohnung von unschätzbarem Wert dem Bürger zuzusichern, der ihm die Prinzessin zurückbrachte.

Der holde Bäckersmann von nebenan namens Karl der Tollpatschige, machte sich auf die gefährliche Rettungsmission. Bewaffnet mit einem Umhang, einer Schatzkarte des Dusterwaldes und seiner allseits belachten Stirnlampe, machte er sich am nächsten Morgen auf den Weg. Schon nach einigen Stunden planlosen Herumirrens stolperte er über eine Baumwurzel und fiel auf eine goldene Haarsträhne. Dies konnte nur eines bedeuten, dass er der Prinzessin auf der Spur war. Er folgte dem Weg, auf dem er die goldene Locke fand. Es wurde langsam dunkel und er knipste seine Stirnlampe an. An einem dicken, schützenden Baum schlug er sein Nachtlager auf. Dies war eine sehr düstere Nacht, Karl der Tollpatschige glaubte sogar Wolfsheulen und Knurren zu hören. Er dachte schon, dass nun auch er vom Monster geholt werden würde.

Am nächsten Morgen wachte er durch ein lautes Rascheln auf. Da entdeckte er eine alte Frau, die Pilze pflückte. Karl der Tollpatschige beobachtete, wie die alte Frau einen Fliegenpilz pflückte und essen wollte. Da ging er zu ihr und bewahrte sie vor ihrem drohenden Unheil. Aus ihrer Dankbarkeit heraus schenkte sie ihm ein altes modriges Zauberbuch und sagte: „Mit diesem Zauberbuch kannst du die Prinzessin finden. Nutze ihre Locke und diesen Spruch und das Buch wird dich zu ihr führen!“ Karl befolgt den Rat der alten Frau und lief immer weiter in den düsteren Wald hinein.

Auf einmal tat sich vor ihm im Felsen eine große dunkle Höhle auf, aus dem er lautes Heulen und Knurren hörte. Er ging in die Höhle und traf auf einen gigantischen Drachen, der Flipflops trug. Karl erschrak so sehr, dass er vor Schreck sich am Kopf fasste und aus Versehen die Stirnlampe an machte. Der Drache schaute direkt in den Lichtkegel der Stirnlampe und erblindete. Vor unglaublichen Qualen brüllte der Drache laut auf. Durch die Erschütterung des Schalls brach ein Felsbrocken aus der Decke

und erschlug den Drachen. Karl der Tollpatschige konnte sein Glück nicht fassen! Er befreite die Prinzessin aus ihrem Kerker und brachte sie zurück nach Hause. Die Prinzessin dankte dem tapferen Rittersmann, der sie befreite, in dem sie ihn zum Mann nahm. Ab diesem Tage an nannte sich Karl nicht mehr der Tollpatschige, sondern Karl der Tapfere. Die Prinzessin und Karl der Tapfere lebten glücklich bis ans Ende ihrer Tage und verließen das Schloss nie mehr ohne Stirnlampe.

7 König Lucor und der Regenbogenzauber

Es waren einmal zwei Königreiche, getrennt durch einen großen Fluss. Das eine Königreich strahlte heller als jedes andere auf der Welt, da sich über dieses ein farbenprächtiger großer Regenbogen spannte. Dieser Regenbogen bestand aus 8 Farben, welche die positiven Energien des Königreiches repräsentierten, Mut, Toleranz, Geduld, Gehorsam, Treue, Fairness, Mäßigung und Standhaftigkeit. Das andere Königreich, regiert von König Lucor, war das Gegenteil zu dem prachtvollen Königreich der bunten Monarchin. Dieses war ein grauer und trauriger Machtbereich, welches von seiner strengen Hand regiert wurde, so waren die Menschen von Trauer erfüllt. Das bunte Treiben im Zwergenland der Monarchin war König Lucor schon lange ein Dorn im Auge.

So machte sich seine Treue rechte Hand - der dunkle Ritter - mit einem Ruderboot auf den Weg, um Informationen zu sammeln. Er fand heraus, dass es ein Zwergenzeltlager gab, welches immer mehr wuchs. Schnell verstand er, dass die Zwerge mithilfe von Bluetooth-Kopfhörern miteinander kommunizierten. Er hackte sich in das System, um König Lucor an den Gesprächen teilhaben zu lassen.

Während des heimlichen Abhörens wurde eine Kristallmiene inmitten einer Höhle erwähnt. Nach einigen Tagen fand der dunkle Ritter die genauen Koordinaten heraus, woraufhin dieser sich mit einer Navigator-App auf den Weg dorthin machte. Eines Nachts sah der dunkle Ritter wie Zwerge mit Stirnlampen, Regenbogenfarbende Kristalle aus der Höhle zogen, diese beförderten sie auf Skateboards.

„Finde heraus, wofür die Kristalle sind“, sagte König Lucor zu seiner treuen rechten Hand. Wie gesagt, so getan. Er verfolgte die Zwerge samt Regenbogenkristallen zum Herzen des Zeltplatzes, der Jurtenburg. Die Jurtenburg war ein schwarzes, großes Zelt, aus dessen Dach sich der Anfang des Regenbogens spannte. Der dunkle Ritter schlich zu einer Fensteröffnung und spähte hindurch. Er sah, wie die Kristalle über einem großen Feuer erhitzt wurden und sich somit der Anfang des Regenbogens bildete. In diesem Moment spürte er, wie sich Seile um seine Beine wickelten. Die Zwerge fesselte ihn und brachten diesen mit Skateboards zu der Monarchin. Die bunte Monarchin fand schnell heraus, dass der dunkle Ritter von König Lucor geschickt worden war. Die liebevolle Monarchin leerte diesem die acht Tugenden des Regenbogens, Mut, Toleranz, Geduld, Gehorsam, Treue, Fairness, Mäßigung, Standhaftigkeit. Er erkannte nun, dass sich die Königreiche in Dunkelheit und Farbe, in Trauer und Liebe unterschieden. Der dunkle Ritter fühlte sich wohl in Liebe und Wärme gehüllt zu sein, sodass er beschloss, nicht in das Reich von König Lucor zurückzukehren. So zog dieser in die weite Welt hinaus, um die 8 Tugenden zu verbreiten. Und wenn er nicht gestorben ist, dann verbreitet er die Tugenden noch heute.

8 Die Bluetooth-Box, oder wie der Zwerg zu einem Lagerburger kam

Es war einmal ein Zwerg, der in einem sehr alten Zauberwald lebte. In diesem Zauberwald gab es viele wundersame Dinge. Nicht alle Tiere und Pflanzen verhielten sich so, wie wir es gewohnt sind. So war es beispielsweise üblich, dass alle Rehe und Hirsche Flip-Flops trugen. Eines Tages unterhielt sich unser Zwerg mit einem alten, weisen Adler, der schon die ganze Welt bereist hatte. Der Adler erzählte dem Zwerg von einem verlorenen Schatz, der vor mehr als 100 Jahren vergraben und dann vergessen wurde. Der Zwerg hörte interessiert zu, da er schon seit längerer Zeit für eine neue Bluetooth-Box sparte. Ein großer Schatz würde ihm bei diesem Vorhaben sicher weiterhelfen. Da der Adler ein sehr hilfsbereiter Vogel war, nannte er dem Zwerg die Koordinaten des Schatzes, sodass dieser damit seine Navigations-App programmieren konnte. Er nahm seine Zipfelmütze und packte noch etwas Proviant und ein Seil in seinen Rucksack, bevor er sich auf die Abenteuerreise nach dem Schatz begab. Nachdem er einen Tag und eine Nacht gewandert war, kam er zu einem Fluss, über den es innerhalb von 100 Meilen keine Brücke gab. Am anderen Ufer entdeckte der Zwerg ein altes Ruderboot. Da er glücklicherweise ein Seil dabei hatte, band er daraus ein Lasso und warf es zu dem Boot. Das Seil schlang sich um ein Ruder und der Zwerg konnte das Boot auf seine Seite des Flusses ziehen. Er stieg in das Boot und ruderte zum anderen Ufer. Als er aus dem Boot aussteigen wollte, sah er etwas Glänzendes und Funkelndes in der Mitte des Bootes liegen. Es war eine goldene Zauberflöte. Er steckte die Flöte ein und setzte seine Wanderung mit Hilfe der Navigator-App fort. Als er die Koordinaten, die der Adler ihm genannt hatte, erreichte, sah er eine Burg, zu deren Füßen viele Zelte aufgebaut waren. Neben einem sehr großen schwarzen Zelt entdeckte er den Bannermast mit der Fahne der Malteser-Jugend. Dann musste das große schwarze Zelt also die Jurtenburg sein! Er hatte schon viele Geschichten und Erzählungen über die Abende in der Jurtenburg gehört. Und jetzt, nach so vielen Jahren, hatte er sie endlich gefunden. Aber die Freude währte nur kurz: Der Weg zum Lager wurde von einem riesigen Drachen versperrt. Der Zwerg überlegte angestrengt, wie er an dem Drachen vorbei zu den Zelten kommen könnte. Er erinnerte sich an eine alte Sage, dass jeder Drache mit der Melodie einer Zauberflöte zum Einschlafen gebracht werden kann. Der Zwerg begann auf der goldenen Zauberflöte, die er in dem verlassenen Ruderboot gefunden hatte, ein Lied zu spielen. Es dauerte nur wenige Minuten, bis der Drache zu gähnen begann und kurz darauf tief und fest einschlieft. Der Zwerg konnte nun den Weg passieren und gesellte sich zu den Maltesern in der Jurtenburg. Dort bekam er ein sehr leckeres Abendessen vom Jurten-Team. Es gab an diesem Abend den weltberühmten Lagerburger. Nach vielen Liedern und in-

interessanten Gesprächen am Lagerfeuer machte sich der Zwerg überglücklich auf den Nachhauseweg. Den Schatz, wegen dessen er zu dieser Abenteuerreise aufgebrochen war, hatte er ganz vergessen. Als er an dem immer noch schlafenden Drachen vorbeilief, sah er etwas unter dem Ohr des Drachen hervorblitzen. Mit all seiner Kraft hob er das schwere Drachenoohr hoch. Er konnte einen großen Goldbarren erkennen. Das musste der Schatz sein, von dem der Adler gesprochen hatte! Der Zwerg konnte sein Glück kaum fassen. Er hatte einen wunderschönen Abend in der Jurtenburg erlebt, viele neue Freunde gefunden und zu guter Letzt auch noch den verschollen geglaubten Schatz gefunden! Fröhlich singend und tanzend lief er nach Hause und bestellte sich gleich am nächsten Tag die Bluetooth-Box, auf die er sich schon lange gefreut hatte. Den restlichen Teil des Schatzes investierte er in ein Streaming-Abo, damit er sich alle Lagerfeuerlieder, die der AK Musik regelmäßig hochlädt, immer wieder und wieder anhören konnte. Und wenn er nicht gestorben ist, kommt er weiterhin jedes Jahr einmal während des BuJuLa in die Jurtenburg, um seine alten Freunde wiederzusehen und viele neue kennenzulernen.

9 Die gute Hexe (Magdeburg)

Es war einmal eine gute Hexe namens Trixi. Trixi war in einen großen Turm eingesperrt, ohne Ausgang. Die Hexe Trixi wünschte sich von ihrer Wunschbohne einen Ausgang im Turm. Trixi guckte in ihrer Kristallkugel, wo sie helfen kann. Trixi fuhr mit ihren Inlineskates zu einem Paar, die Hilfe brauchten. Die Hexe Trixi guckt nochmal in ihrer Kristallkugel, wo der Ring lag, den sie suchen. Dann sah sie den Ring im Ruderboot. Trixi stieg ins Boot, um den Ring zu holen und auf einmal fuhr das Boot 2m weg. Trixi suchte im Boot ein langes Seil. Dann hat sie ein Seil gefunden, es war 3m lang. Sie nutzte ihre Magie und das Seil, um ans Ufer zu kommen. Danach hat Trixi den Ring zum Pärchen gebracht.

(Lea, Rean, Dean, Kimi, Davis, Anna-Lena)

10 Der Teleportier-Zaubertrank (Aachen 1)

Es war einmal eine Hexe, die einen Zaubertrank brauen wollte. Dieser Zaubertrank soll ihr ermöglichen, dass sie sich zu einem beliebigen Ort teleportieren kann und sie braucht dafür folgende Zutaten: das Wachs von einer Zauberkerze, die Haarsträhne von einer Hexe und die Schale von einem Drachenei.

Um das Drachenei zu bekommen, was ihr als einzige Zutat fehlte, beschloss sie mit ihren Zauberfreunden zu reden. Sie packte ihr Zauberbuch ein und schaute in der Navigationsapp nach dem Weg zu ihrem Hexenfreund. Als sie bei ihrem Hexenfreund namens Horst ankam, fragte sie, ob er ein Drachenei für sie hätte. Er sagte, dass er ein Drachenei hätte, aber an einem anderen Ort. Er sagte noch dazu, dass seine Lieblings-Flipflops kaputt sind und er nicht dahin könne. Die Hexe überlegte nicht lange und blätterte im Hexenbuch herum. Der Reparaturzauberspruch der Hexe ist schiefgelaufen und die Flipflops haben sich in eine selbstspielende Trompete verwandelt. Sie blätterte hektisch im Hexenbuch rum, weil die Trompete sehr laut ist. *-wusch-* Die Hexe hat die selbstspielende Trompete wieder in die Flipflops zurückverwandelt.

Mit den nun reparierten Flipflops gingen sie zum Drachenei. Nach einem kurzen Spaziergang mit Horst nahmen sie das Drachenei. Dankend nahmen sie das Drachenei mit nach Hause, damit sie den Zaubertrank so schnell wie möglich machen kann. Während sie den Trank am Brauen ist, hörte sie mit ihrer Bluetooth-Box Lagermusik. Als sie es schaffte, den Trank fertig zu brauen, schloss sie ihre Augen und stellte sich ihren Wunschort vor. *-wusch-* Sie war im Bundesjugendlager 2022.

11 Der Tausch (Gröbenzell)

Es war einmal ein armer Mann mit einer großen Familie, der wohnte in einer kleinen Höhle am Rande eines großen Berges. Seine Frau war Magierin und besaß eine Kristallkugel, einen Zaubertrank und einen Zauberstab. Eines Tages wurde einer ihrer Söhne sehr krank, doch die Medikamente, die ihn heilen konnten, kosteten sehr viel Geld. Irgendwann grübelt der Mann im kleinen Garten, wie er das Geld für die Antibiotika auftreiben konnte, als ein Zwerg vor ihm stand und sagte: „Ich kann Mannfried heilen, aber...“. „Stopp, Stopp, Stopp! Sag mir erst einmal, wie du heißt.“, meinte der Mann. „Naja, also das da hinten ist Dieter.“, sagte er und deutete auf einen der Zwerge, die gerade aus dem Gebüsch kamen. „Das ist Popel und ich bin ... Trommelwirbel bidde ... Zipfel!“. „Na gut, na gut, ich nehme jedes Angebot an, solange Mannfried wieder gesund wird.“ Also reisten die beiden in das örtliche Minenkrankenhaus (es ähnelte der Bank Gringotts aus Harry Potter) mit dem Eselskarren. Zipfel stahl ein Thermometer vom Arzt und maß die Temperatur des jungen Mannes. Er nahm sein Schwert und eine Kerze, segnete ihn und sagte: „Steh auf Mannfried!“. Er stand auf und kurz darauf waren alle Freunde und Verwandten da und feierten ein riesiges Fest!

12 Malte der Malti (Aachen 2)

Es war einmal ein armer staatlicher Bube, welcher so mittellos war, dass er seine Flipflops aus alten Autoreifen recycelte. Sein Name war Malte und er hatte einen magischen Kompass.

Eines Nachts verirrte er sich im Wald, und das Einzige, was ihm blieb, waren seine Klamotten und der Kompass. Durch seine Mitgliedschaft in der Malteser Jugend wusste er, wie man sich aus einem Fetzen Stoff und einem Stock eine Fackel kreiert. Ohne Angst schritt er fort und fort.

Auf einmal hört er aus der Tiefe des Waldes den Klang harmonischer Laute. Er folgte seinem Gehör, die Musik wurde immer lauter und lauter, bis sie schließlich aufhörte zu klingen. Sein Gefühl sagt ihm, dass er nur noch wenige Schritte gehen muss, um zum Ursprung der Musik zu gelangen. Doch dort fand er lediglich eine rot-weiße Zipfelmütze mit einer blonden Haarsträhne. Bei genauerem Hinsehen entdeckte er, dass die Zipfelmütze eigentlich ein MaJu-Halstuch war. Er wollte der Spur auf den Grund gehen und folgte dem Kompass, welcher ihm immer den richtigen Weg wies. Dieser führte ihn zu einem morschen Ruderboot am Ufer eines abgelegenen und zugewachsenen Flusses. Er brauchte nur einen Fuß ins Ruderboot zu setzen und schon blühten die Sträucher am Ufer in ihrer schönsten Pracht auf und bildeten einen Bogen, welcher ihn durch den Fluss leitete. Nach kurzer Zeit rudern, gelangte er an die schöne Burg Satzvey. Die Tore sind geöffnet, sodass er eintreten konnte.

König und Königin traten vor, beide sehr klein und blond, so wie Malte selbst. Nach kurzer Zeit überlegen, verstanden alle drei, dass sie eine Familie sind. Sie verstanden sich sehr gut und vererbten die Burg von Generation zu Generation weiter. Bis heute ist die Burg Satzvey ein Ort der Wiederfindung und Verbindung.

P.S.: Selbst Bluetooth-Kopfhörer verbinden sich hier heutzutage.

13 Die gestohlenen Goldbarren (Diözese Limburg)

Es war einmal ein großer, mächtiger König. Er lebte in einer großen schwarzen Jurtenburg mit einem großen Lagerfeuerplatz und einem Burggraben drum herum. Trotzdem, dass abends die Zugbrücke immer hochgezogen wurde, wurde seine Schatzkammer geplündert. Der König ist entsetzt über diese Tat und setzt eine Belohnung aus.

Am Abend verkündet der Marktschreier der Bunten Bande am Lagerfeuer, dass die Goldbarren gestohlen wurden. Als Finder*innenlohn versprach der König der Bunten Bande ein großes Fest. Die Bunte Bande machte sich mit Vorfreude auf das Fest auf die Suche nach den gestohlenen Goldbarren. Ein Teil ruderte mit einem Ruderboot durch den Burggraben und entdeckte ein verlassenes Boot. Ein anderer Teil läuft mit den 7-Meilen-Stiefeln an den Füßen durch das ganze Königreich. Die Geheimdienstabteilung BBI geht mit ihren Tarnumhängen, die sie neu erfunden haben, durch die anderen Königreiche und sammeln dort Informationen. Am Abend treffen sich alle wieder am Lagerfeuer in der Jurtenburg. Die Bunte Bande diskutiert und wertet die gesammelten Informationen aus. Der Teil mit den 7-Meilen-Stiefeln fand einen goldenen Kompass. Sie mussten jedoch leider feststellen, dass er kaputt ist und nicht nach Norden zeigt. Der BBI berichtet von einem neuartigen Golddetektor, von dem sie in einem Nachbarkönigreich gehört hatten.

Der König kommt vorbei, um sich auf den neuesten Ermittlungsstand bringen zu lassen. Die Kompassnadel schlägt in Richtung des Königs aus und alle schauen verwundert auf. Da der König seine goldene Krone trägt, zählt die Bunte Bande eins und eins zusammen und stellt fest, dass es sich bei dem Kompass um den neuartigen Golddetektor handeln muss. Daraufhin macht sich die Bunte Bande mit dem Kompass auf die Suche nach den Goldbarren. Der Kompass führt sie bis zum Eingang einer Höhle. In der Höhle finden Sie ein Seil, mit dem sie sich einen Abgrund hinunter abseilen. Am Ende des Abgrundes findet die Bunte Bande die gestohlenen Goldbarren wieder und bringen Sie den König zurück. Daraufhin richtet der König das versprochene Fest aus. Die Prinzessin spielt das Lied der Bunten Bande auf der Flöte. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann klingt das Lied noch immer.

14 Es war einmal das Märchen der Dracheneier... (Merzig)

Vor langer, langer Zeit lagen drei Dracheneier auf einem hohen Felsen. Ihr Leuchten sah man schon von Weitem. Ihr goldenes Antlitz lockte viele Schatzsucher von überall an. Bea, Hanna und Marie waren die Schatzsucherinnen des Königs Stirnlampe, der sie beauftragte, die goldenen Eier zu holen. Bewaffnet mit einer Schatzkarte machten sie sich auf den Weg. Die Karte zeigte einen geheimen Gang durch den Felsen zum Drachennest. König Stirnlampe hatte diese mit seinem Schlüssel aus der königlichen Schatzkammer hervorgezaubert.

Um die Drachen Mutter wegzulocken, machten sie noch einen kleinen Umweg. Sie suchten den Barden Jamal, um ihn um Hilfe zu bitten. Barde Jamal hatte eine Zauberflöte, mit der er tolle Lieder spielte. Seine Aufgabe sollte es sein, die Drachennutter abzulenken.

Gemeinsam machten sich die vier Gefährten auf den Weg. Ihr Weg war beschwerlich und steinig und führte sie zum verbotenen Zauberwald. Todesmutig machen sich die Schatzsucherinnen Bea, Hanna und Marie mit Barde Jamal auf dem Weg durch den verbotenen Zauberwald.

Plötzlich erscheint die Hexe Simone auf dem Weg. Die vier Gefährten zucken zusammen und erstarren vor Furcht. Die Hexe Simone war ganz verduzt, warum die Gefährten solche Angst hatten. Sie fragte, wohin die vier Gefährten wollen. Die vier Gefährten erklärten ihre Aufgabe. Die Hexe Simone möchte helfen und zaubert 7-Meilen-Stiefel herbei, die die Vier in Windeseile zum Fuße des Berges bringen sollten. Bea, Hanna, Marie und Jamal bedanken sich und rennen los.

In Windeseile erreichen sie den Fuß des hohen Felsen. Mit dem Lösungswort *Bluetooth-Kopfhörer* öffnet sich der magische Geheimgang. Barde Jamal fängt schon im Geheimgang an zu spielen. Die 4 Gefährten steigen den Weg hinauf und finden die goldenen Eier. Die Drachennutter, ganz betört von der Barden-Flöten-Musik, lässt die Eier unbeobachtet. Flugs schnappt sich jede der Schatzsucherinnen ein Ei. Gemeinsam mit Barde Jamal treten sie den Rückweg an.

Der König im Schloss ist von den Eiern verzückt und entlohnt die Schatzsucherinnen fürstlich Ihre Beute beträgt 10.000.000.000 Bitcoins. Hexe Simone und Barde Jamal erhalten ihren Anteil. Am Ende sind alle glücklich und zufrieden.

15 Der Zauberer der Zukunft (Lübeck, Barmstedt)

Es war einmal ein Zauberer, der allein in einem alten Turm im Wald lebte. Dieser Zauberer war im adeligen Stande nicht sehr beliebt, aber er beherrschte einen ganz besonderen Zauberspruch. Er konnte nämlich Dinge aus der Zukunft zu sich in die Gegenwart befördern. Bisher hat er aber nur einige Gegenstände herbeigezaubert, wie ein paar Flip-Flops und eine Stirnlampe. Wie man die Flip-Flops verwendete, hat er schnell herausgefunden. Aber bei der Stirnlampe tat er sich immer noch schwer. Die Leute, die ihm aus dem Dorf am Wald ab und zu essen brachten, nannten ihn den Flip-Flop-Zauberer. Der Zauberer besaß ein Buch, kein normales Buch, ein Zauberbuch. In diesem Zauberbuch stand der Zukunftszauber und diverse andere. Eines Abends, als der Flip-Flop-Zauberer wieder in seinem Zauberbuch stöberte, entdeckte er einen Zauberspruch, für den er eine Haarsträhne der Königin brauchte. Er wollte schon weiterblättern, weil er niemals an eine Haarsträhne der Königin kommen konnte, als er las, was der Zauberspruch bewirkte. Der Zauberspruch bewirkte, ein Gespräch aus der Zukunft zu belauschen. Sofort am nächsten Morgen machte sich der Zauberer auf zum Marktplatz, wo er einen lauten Marktschreier hörte, der lautstark verkündete: „Die Königin feiert übermorgen ihren Geburtstag und möchte, dass sich jeder Hofnarr im Reich versammelt und zum Fest kommen möge, um seine Stücke aufzuführen. Außerdem wird ein neuer Hofmagier gebraucht!“ Als der Marktschreier zu Ende geredet hatte, ging der Flip-Flop-Zauberer zum nächsten Kostümladen und kaufte sich Narrenkleidung. Als er dann Zauberbuch und Zauberstab eingepackt hatte, fehlte nur noch eins, ein Musikinstrument. Also ging der Zauberer abermals auf den Markt und kaufte eine Laute. Nachdem er alles hatte, teleportierte er sich 1 km vor das Schloss. Er wollte sich gerade auf dem Weg zum Schloss machen, als er plötzlich eine andere Welt betrat. Erst wurde alles dunkel und dann alles hell. Durchgängig änderten sich die Farben und dann erstarrte alles. Er fand sich schließlich in einer Feenwelt wieder, wo direkt eine Fee auf ihn zu flog. Die Fee fragte ihn barsch: „Was machst du hier?“ Darauf antwortete der Zauberer: „Ich weiß selber nicht, wie ich hierhergekommen bin.“ „Na gut, ausnahmsweise darfst du zurück in die Menschenwelt. Aber du darfst nie wieder zurück in deinen Turm!“ Der Zauberer überlegte kurz und fragte: „Briege ich aber auch noch diesen Umhang dort?“ „Ja, kriegst du!“ Und mit diesen Worten schickte sie ihn zurück in die Menschenwelt. Dort angekommen, ging der Zauberer also zum Schloss und verkleidete sich als Hofnarr. Das Fest der Königin war schon im Gange und als der erste Hofnarr etwas aufführte, wurde es still. Dieses Stück war so schlecht, dass die Königin lautstark verkündete: „Der Nächste!“ Auch die anderen Hofnarren vor dem Zauberer konnten die Königin nicht beeindrucken. Und als der Zauberer sein Stück aufführen wollte

und er von der Königin gefragt wurde, wie er hieß, sagte er laut: „Franz, meine Herrin!“ Nachdem er seinen Namen gesagt hatte, fing er an zu singen. Er sang so schön, dass immer wieder Zugabe geschrien wurde. Am Ende sagte die Königin: „Du hast gewonnen, was willst du?“ Da antwortete er: „Nur eine Haarsträhne.“ „Nun gut, die kriegst du“ meinte dann die Königin und gab ihm eine Haarsträhne von ihr. Danach lief der Zauberer vor seinen Turm, zauberte sich eine Hütte und hörte in die Zukunft! Und wenn er nicht gestorben ist, dann hört er noch heute.

(Robert, Konrad)

16 Die verlorene Feenkraft (Schöndorf, Lebach)

Es war einmal ein Zeltlager auf der Burg Satzvey. Dort stand eine Kohte neben der anderen. In einer dieser Kohten lebte die Fee, die alle Wünsche der TeilnehmerInnen und Teams erfüllt. Durch ein Missgeschick verlor sie ihre Zauberkräfte, gab dies aber nicht zu. Damit die Tarnung nicht auffliegt, begab sie sich auf einem Skateboard zum PDST-Zelt. Da sie ihren Feenstaub nicht mehr nutzen konnte, offenbarte sie ihnen ihr Geheimnis und bat sie daraufhin, einige Dinge für die Teams bei Wish zu bestellen. Für die Küche sollten Wunschbohnen bestellt werden, damit alle TeilnehmerInnen abends satt ins Bett gehen können. Das Programmteam benötigte Kompass, um die Gruppen zur Schnitzeljagd zu schicken. Um abends lange am Lagerfeuer sitzen zu können, benötigte das Jurtenteam eine weitere Axt, damit das Holz schneller gespalten werden konnte. Der BJFK wünschte sich ganz viele Bunte-Bande-Sticker zum Verteilen, welche ebenso bestellt werden sollten. Leider kamen die Bestellungen falsch und unvollständig an, so dass die Fee doch noch aufgefliegen ist. Jedoch reagierten alle wider Erwarten sehr positiv und mitfühlend und halfen ihr gemeinsam die Feenkraft zurückzuerlangen.

17 Das Weihnachtskonzert (Erfurt)

Es war einmal..., ist uns zu langweilig. Wir sagen lieber... Es wird einmal! Und so geschah es drei Jahre später...

Die Wish-App wurde erfunden und wir wollten sie gleich ausprobieren. Also bestellten wir eine Trompete, diese benötigen wir für unser Weihnachtskonzert im Dom mit der größten freischwingenden Glocke der Welt. Nach langem Warten kam unser heiß ersehntes Paket von Wish an. Wir öffneten es, doch leider mussten wir mit Entsetzen feststellen, dass Sie uns die falsche Ware geliefert haben, und zwar eine Bluetooth Box! Darüber waren wir sehr verärgert und machten den Firmensitz ausfindig. Geschwind zogen wir unsere 7-Meilen-Stiefel an. Draußen war es eisig kalt, deshalb setzten wir unsere Zipfelmütze auf. Unser Fußmarsch nach Asien dauerte dank unserer Stiefel nicht lang. Am Firmensitz angekommen, stellten wir die BetreiberInnen direkt zur Rede! Zum Glück hatten wir ein Seil dabei, somit konnten wir sie an den Füßen aufhängen. Wir verhandelten eine Rückerstattung des Kaufpreises und als Bonus gab es eine Schatzkarte. Im Eifer des Gefechts ließen wir sie hängen und machten uns auf den Weg ins Lager. Dort liehen wir uns ein Ruderboot aus. Die Schatzkarte wies uns den Weg zu einer geheimen Insel: die Trompeteninsel.

Die Insel war voller Trompetenblumen. In der Mitte der Blumenwiese schimmerte etwas Goldenes. Wir liefen schnell hin... Es war eine brandneue goldene Eastar ETR-380 Bb Trompete, genau wie wir sie ursprünglich bestellt hatten! Nun war unser Orchester für das Weihnachtskonzert komplett und wir konnten glücklich nach Hause reisen.

18 Die Verwirrung (Regensburg, Bamberg, Erfurt)

Es war einmal am Südpol ein Pinguin, Bob. Bob liebt Musik. Deswegen sucht er gerade seine Bluetooth-Kopfhörer in seinem Iglu, als seine Freundin Tina, ein Goldkarpfen, vorbei schwimmt. „Schau nur Bob, was ich gefunden habe: eine Flasche!“ Bob erkennt sofort, dass es sich dabei um eine verkorkte Flaschenpost handelt. Beide überlegen, wie sie die Post geöffnet kriegen. Zum Glück fällt Bob da ein, dass er kürzlich beim Tauchen einen Schlüssel gefunden hatte. Er holt ihn. Tina nimmt den Schlüssel in ihr Maul und steckt ihn in den Korken. Bob zieht mit seinen Flügelchen mit aller Kraft an Tina, sie hält den Schlüssel fest. Laut macht es plopp! Der Korken rutscht aus der Flasche. Tina verschluckt versehentlich den Schlüssel. Eine Schatzkarte fällt aus der Flaschenpost. Bob purzelt rückwärts um und schlägt sich ganz fürchterlich den Kopf an. AUA! Aufgeregt betrachtet Bob die Schatzkarte: ganz klar, sie zeigt den Stall von Jesus Geburt. Sofort packt Bob seine Trompete ein und startet seine Reise nach Jerusalem.

Bob schwimmt und schwimmt, doch in der Nacht gab es schon erste Schwierigkeiten: Der Pinguin konnte sich wegen des Vollmondes kaum orientieren. Es war zu hell, um die Sterne zu erkennen.

Einige Tage und Nächte später - Bob war die ganze Zeit geschwommen und jetzt völlig erschöpft - erreichte Pinguin einen Sandstrand. Neugierig, weil er so etwas noch nie gesehen hat, watschelt er über die kleinen, weißgelben Körner los - und autsch - verbrennt sich sofort die Flossen. Bob beginnt zu weinen. Traurig lässt er den Kopf hängen. Seine Sohlen brennen ihm, als ein brauner Affe auf ihn zu hüpfte. Er sieht den leidenden Pinguin, und als er die Situation erkennt, hüpfte er zu einer Strandbude und klaut dort für den Pinguin ein paar rosafarbige Flipflops. Bob ist erleichtert und zieht sofort die Badeschuhe an.

Der Affe, Donkey Kong, guckt ihn erwartungsvoll an: Er möchte die Trompete haben! Widerwillig gibt Bob ihm das Instrument. Dann watschelt der Pinguin los, um den Stall von Jesus Geburt zu suchen. Schließlich ist das das Ziel der Schatzkarte! Nachdem Bob nun schon lange über die heiße Insel watschelt, trifft er auf einen alten Mann mit langem Bart und weißen Haaren und einer riesigen roten Zipfelmütze. Der Mann führt ein Rentier am Halfter. Da erst erkennt der Pinguin den Schlitten hinter den insgesamt sechs Rentieren. „Bist du ...? Hast du ...? Kann es denn sein ...? Der wahrhaftige Weih-nachts-mann??“, stammelt Bob aufgeregt. „Natürlich!“ lacht der alte Mann. „Und was sucht ein Pinguin auf Madagaskar?“ „Auf ... Madagaskar?“, fragte Bob verwirrt. Dabei suchte er doch Jerusalem, den Stall Jesus... Der Weihnachtsmann sieht gleich, wie enttäuscht Bob ist. „Na, na, na, kleiner Pinguin. Kopf hoch, sei

nicht traurig! Was war denn dein Reiseziel?“ Der Pinguin erzählte dem Weihnachtsmann alles. „Da hast du aber Glück!“, antwortete dieser. „Meinen Schlitten habe ich gerade mit Myrrhe und Weihrauch und Goldbarren beladen. Das sind alles Gaben für das Jesuskind! Ich werde noch heute mit dem Schlitten nach Jerusalem fliegen, komm doch mit!“ Bob fällt ein riesiger Stein vom Herzen. Natürlich sagt er sofort zu, mit dem Weihnachtsmann zu reisen. Die beiden brechen zur Nacht bei bestem Flugwetter auf. Bei völliger Dunkelheit erreichen der Pinguin und der Weihnachtsmann den unscheinbaren Stall. Während der Weihnachtsmann noch die Gaben ablädt, watschelt der Pinguin ganz aufgeregt in den Stall. Er entdeckt am Eingang eine Fackel an der Wand und nimmt sie zwischen seine Flügelchen. Er geht weiter in den Stall hinein, sieht dort eine leere Futterkrippe und Stroh. Etwas enttäuscht steht der Pinguin in dem Raum. Er fühlt sich so allein. Plötzlich fliegt die Tür hinter ihm auf; sein Begleiter stapft herein. Bob erschrickt und lässt die Fackel durch seine viel zu kurzen Flügelchen gleiten. Sofort steht das Stroh um den Pinguin in Brand. „Feuer, Feuer!“, ruft der Weihnachtsmann und kann gerade noch auf seinen Schlitten springen, ehe die verängstigten Tiere losrannten.

Der Pinguin Bob jedoch war von den Flammen eingeschlossen, für ihn gab es keinen Fluchtweg. Bob wird furchtbar panisch. In seiner Angst konnte er kaum mehr atmen, nicht mehr denken... Nur ein Lied ging ihm noch durch den Kopf auf seiner Reise: *„Was uns noch fehlt auf der großen Fahrt, bist du mit deiner besonderen Art...“*. „Hätte ich dieses Abenteuer einfach nie begonnen“, denkt sich Bob. Er beginnt zu schreien, schreit um sein Leben. Da hörte er etwas Vertrautes. Ein lautes Tröten. Moment – ist das seine Trompete? Der Pinguin schlägt die Augen auf und macht sie verwirrt wieder zu. Noch einmal blinzelt er: Tina, der Goldkarpfen, pustet mit ganzer Kraft in die Trompete neben seinem Ohr, ehe sie bemerkt, dass ihr Kumpel Bob wach wird: „Hey, Langschläfer, war dir der Sturz auf den Kopf etwas viel? Ich habe mir Sorgen um dich gemacht, die Rettung ist unterwegs, aber der Schlitten war eingeschneit. Gut, dass es dir wieder besser geht!“ Und da verstand Bob, dass er in Sicherheit ist. Er hatte alles nur geträumt.

19 Rotkäppchens Suche nach den 7 Zwergen (Speyer)

Es war einmal im Zwergenland eine sehr bekannte Prinzessin mit Haaren wie Ebenholz und Lippen so rot wie Blut, ihr kennt sie alle: Es ist Schneewittchen. Eines Morgens geht sie wie immer Beeren sammeln, aber als sie zur Mittagszeit nach Hause kommt, sind alle Zwergenbetten leer. Als sie auch in der Mine keinen vorfand, machte sie sich erst Sorgen, doch dann fiel ihr die Schatzkarte von gestern wieder ein. Denn sie kamen gestern Abend heim, nachdem sie eine Schatzkarte in der Mine gefunden haben und beschlossen, so schnell wie möglich mit der Suche zu beginnen. Daher lief Schneewittchen Richtung Meer, um ihre Zwerge zu finden. Am Horizont sieht sie ein Schiff mit schwarzen, zerfetzten Segeln. Als es angelegt hatte, stieg ein gut aussehender Pirat aus und begrüßte sie. Schneewittchen fragt: „Wer bist du?“ „Ich bin Sparrow. Captain Jack Sparrow. Was machst du an meinem Strand?“ „Ich suche meine sieben Zwerge, die sich auf eine Schatzsuche begeben haben. Hast du sie vielleicht gesehen?“ „Nein leider nicht, aber ich helfe dir suchen, wenn wir den Schatz teilen.“ „Na dann, volle Kraft voraus!“ Sie fahren gemeinsam auf der Black Pearl durch die sieben Weltmeere, dem Polarstern nach bis ins Nimmerland zu den vergessenen Kindern. In der Hoffnung, dass seine Freundin Tinkerbell ihm helfen kann. Im Nimmerland erklären sie alles, was sie über die verschwundenen Zwerge wissen. Tinkerbell weiß sofort weiter. Ihrem Rat nach sollen sie zu den Sioux Indianern gehen und den Stammesältesten namens Stiller Fels um Rat bitten. Yakaris Großvater ist nämlich sehr weise. Damit die beiden schneller reisen können, verzaubert Tinkerbell sie mit vielem Staub und schon fliegen Sie los. Bei den Sioux freunden sie sich mit Yakari an und folgen seinem Großvater eine große Kohte. Von ihm erfahren Sie, dass die Schatzkarte zu einer Wunschbohne namens Felix führt. Diese ist in der Kugel des Froschkönigs versteckt. Allerdings benötigt man den sprechenden Kerzenhalter Lumière mit den hottesten Kerzen der Welt. So reisen sie also ins Schloss von Belle und dem Biest. Im großen Saal vor dem Kamin stoßen Sie auf die sieben Zwerge. Schneewittchen freut sich, ihre Freunde wieder um sich zu haben. „Folgt mir in den Schlossgarten“, sagte der Kerzenhalter Lumière. Dort am Brunnen finden Sie den Wetterfrosch, der sich kurzerhand in einen Prinzen mit Schwert verwandelt. Dieser stellt sich als Prinz Charming vor und überreichte ihnen die goldene Kugel des Froschkönigs. Sobald Lumière unter die Kugel gehalten wurde, löste sich das Gold auf und Felix die Wunschbohne kam zum Vorschein. Die Zwerge wünschten sich für alle ein Paar Inlineskates, damit sie in der Miene schneller arbeiten können. Auch Sparrow und Schneewittchen freuten sich darüber. Selbst Tinkerbell und die verlorenen Kinder bekamen ein Paar. Alle leben glücklich bis an ihr Lebensende und wenn die Skates noch funktionieren, dann rollen sie noch heute.

20 Das Geschichtenbuch der Herne (Herne)

Vor langer, langer Zeit gab es eine kleine Hexe namens Laila. Laila wollte zu den großen Hexen gehören und dachte sich: „Um eine große Hexe zu werden, brauche ich einen mächtigen Zauberstab.“ Laila ging heimlich in das Zauberzimmer ihrer Mutter. In dem Zauberzimmer gab es viele erstaunliche Sachen, aber sie wollte nur zum Zauberbuch ihrer Ahnen, um ein Rezept für ihren Zauberstab zu suchen. „Mhh... Geiren-, Erneuer-, Lichtzauber. Nein, mhh... tut, tudu, ah! Hier ist das Rezept für den Zauberstab. Ich brauche einen Ring, eine Uhr der Zeit und einen Stock vom Baum der Elb-Wald-Äpfel.“ Laila schrieb sich das Rezept ab und beeilte sich, in ihr Zimmer zu kommen. Sie schaute auf ihr Handy, was sie sich von Swopie holte. Sie bemerkte, dass von ihrer Vorbesitzerin noch die Wish-App drauf war und beschloss diese Plattform auszuprobieren. Sie bestellte ihre Materialien (für den Zauberstab). Laila musste ein paar Tage warten und zählte mit. „Tag 1, Tag 2, Tag 3.“ Mit ihrem mit Stickern beklebten Skateboard fuhr sie zur Post und holte ihr Paket von Wish ab. Als sie nach Hause kam, rannte sie mit ihrem Paket ganz schnell in ihr Zimmer. Sie öffnete das Paket und war vollkommen erschrocken. Statt einer Uhr der Zeit und einem Ring bekam sie ein Einhorn-Horn und ein Drachenei. Als sie sich fasste, überlegte sie und machte das Beste daraus. Laila zog den Drachen auf und teilte das unendlich brennende Drachenfeuer mit den Armen, die die Wärme in den kalten Nächten benötigen werden, sowie mit allen Menschen, in dem sie das Feuer zur Stromherstellung nutzte. Das Einhorn-Horn schenkte sie den guten Feen dieser Welt, die allen Glück und Glückseligkeit über jeden bestreuten. Als dies alles erledigt war, kamen alle Menschen, Feen und Hexen zusammen, um Lailas gute Taten zu würdigen. Ab dem Tag wurde sie „Laila die große Hexe der Glückseligkeit“ genannt. Und wenn sie nicht gestorben ist, dann lebt sie noch heute glücklich.

21 Der Schatz der großen Sandburg (Timmendorfer Strand)

Es war einmal ein Marktschreier, der seinen Obststand aufbaute. Zwischen seinen Kisten sah er ein sehr altes Papierstück. Erst dachte er, es wäre Müll, doch dann bemerkte er das große rote X. Das wunderte ihn sehr, deswegen beschloss er das Stück Pergament zu entfalten. Er staunte, da er eine Schatzkarte fand. Nach Feierabend machte er sich mit seinem Gefährt namens „Inlineskates“ auf dem Weg zum Strand. Am Strandrand angekommen, zog der Marktschreier seinem geliebten „Inlineskates“ Flipflops an, da der Sand über den Tag zu heiß wurde. Beim roten X angekommen, stieg er von seinem Gefährt und stolperte über eine Zauberflöte. Auf dieser stand: „*Spiel mich!*“ Das erste Lied, was ihm einfiel, war das Lagerlied „Ich bin so frei“. Plötzlich bebte der Sand und das Meer tat sich auf. Eine riesige Sandburg baute sich vor ihm auf. Aus dem Tor kam Prinzessin Rosie auf ihrem Seepferdchen angerufen. Um in die Burg hineinzukommen, musste der Marktschreier eine wichtige Frage beantworten: Wie lautet das Motto der Malteser Jugend?

Er überlegte nicht lange und sagte: „Glauben, Lachen, Lernen und Helfen.“ Zur Belohnung erhielt er einen Schlüssel. Sofort trat er hinein und Fackeln leiteten ihn durch einen langen Gang durch die Burg. Je weiter er in die Burg hinein ging, desto heller leuchtet der Schlüssel auf. Durch das helle Leuchten des Schlüssels fand er eine Tür, die ihn in einen riesigen Saal führte. Er traute seinen Augen nicht. In diesem Saal waren Hunderte von Goldbarren sorgfältig gestapelt. Die Hälfte davon behielt er und die andere Hälfte spendete er an Robin Hood.

22 Das Ende der Welt (Meckenheim)

Es war einmal der düsterste Tag im Düsterwald, an dem die Kristallkugel der Seherin das Ende der Welt offenbarte. Die jahrelang von den Werwölfen geplagten Dorfbewohner nahmen sofort an, dass die bevorstehende Apokalypse mit ihnen zu tun hatte. Sie verschanzen sich im Turm der Burg Satzvey, verteilten davor Fallen mit Seilen und bewaffneten sich mit Schwertern für den Kampf. Die Hexe bereitete gleichzeitig Zaubertänke für die Verletzten vor.

Vor dem Turm versammelten sich schon die Werwölfe. Während dessen wurde es im Turm immer kälter, da die Nacht hereinbrach. Die Dorfbewohner griffen schon zu ihrem Feuerstein, um der Kälte zu trotzen. Jedoch half dieser nicht, die Temperatur auf dem Thermometer zu erhöhen. Als die Werwölfe die Fallen umgangen hatten, waren sie sehr verwirrt vom Verhalten der Dorfbewohner. Der Bürgermeister Berni öffnete das Fenster und rief: „Lasst uns in Ruhe! Wir wollen leben!“ „Wir auch“, erwiderten die Werwölfe und erklärten, dass nicht sie das Ende der Welt brachten, sondern der Klimawandel.

Der von den meisten Menschen unbemerkte Verbrauch unserer Ressourcen, der fatale Folgen haben wird. Als gute Alternative schlugen die Werwölfe den Dorfbewohnern vor, auf ihre Autos zu verzichten und sich stattdessen mit Fahrrädern und Inlineskates fortzubewegen. Gemeinsam versuchten sie den Klimawandel und das Ende der Welt aufzuhalten. Und wenn sie nicht gestorben sind, versuchen sie es bis heute.

23 Der verschollene Zaubertrank (Aachen 3)

Es war einmal eine kleine Hexe, die hatte einen wunderschönen Zauberstab und zauberte den ganzen Tag. An einem Tag zauberte sie im Wald, um neue Sprüche zu üben. Dort fand sie eine Höhle, in welcher es überall leuchtete und glitzerte. Am Ende der Höhle fand sie eine goldene Schatztruhe. Als sie diese öffnete, fand sie bergeweise Gold. Doch das Einzige, was sie interessierte, war ein kleines Fläschchen mit einem lila-glitzernden Zaubertrank. Sie nahm es in die Hand und kramte in ihrer Tasche nach ihrem Thermometer, um festzustellen, ob der Trank die richtige Temperatur hat.

Anschließend stellte sie literweise von dem Trank her, welche alles Leiden in Glück verwandeln konnte. Doch sie hatte nur eine Möglichkeit, um ihn zu transportieren. Also zauberte sie ihre Eselskarre und ein paar Wannen herbei. Was sie aber nicht bemerkte, war, dass in dem Karren das heilige Schwert vom großen König versteckt war. Außerdem war an dem Karren ein grüner Wimpel, auf dem einen Weg aufgezeichnet war. Die kleine Hexe ist so neugierig gewesen, dass sie dem Weg unbedingt folgen wollte. Dieser Weg führte sie zu einem fast ausgehenden Feuer, an dem mehrere Leute lagen und schliefen.

Als die kleine Hexe den Feuerstein neben dem Feuer liegen sah, hatte sie eine großartige Idee. Sie bestellte mit ihrem Zauberstab via Teleportations-Versand neues Feuerholz, welches sie mit Bitcoins bezahlte. Nachdem sie es wieder angezündet hatte, ging sie zufrieden nach Hause, um ihrer Katze von dem Tag zu erzählen.

(Hailey, Luzie, Anna, Chiara, Pauline, Chiara, Thea, Felicia, Luna, Clara, Sophie)

24 Die Heiligtümer der Märchen (Essen/Gelsenkirchen)

Es war einmal ein Marktschreier. Er hatte ein schweres und anstrengendes Leben, da sein Vater schon alt und schwer krank war. Er wünschte sich, er hätte ein besseres Leben, aber er musste gut schuften, um über die Runden zu kommen. Eines Tages hörte er bei der Arbeit ein Trompetenspiel, da dachte er an seinen Freund „Peter Trom“. Also ging er zu ihm und tatsächlich: „Peter Trom“ hat auf seiner Trompete gespielt. Die beiden unterhielten sich eine Weile, da fiel Peter Trom ein Märchen ein, was auf einer wahren Begebenheit beruhte: Die Heiligtümer der Märchen. Und so machten sich die beiden mit schnellen Schuhen und einer Stirnlampe auf den Weg, die Heiligtümer der Märchen zu suchen. Unterwegs haben sie ein Männlein im Walde gesehen. Aus der Ferne sahen sie, wie der Panzer das Männlein umfuhr. Sie hinterfragten es nicht und gingen weiter. Da kamen sie auf eine Höhle und gingen rein. In der Höhle fanden sie eine Truhe wo vorne „Die Heiligtümer der Märchen“ draufstand. Sie öffneten die Truhe. Dort drinnen waren ein Umhang, ein Ring und eine Haarsträhne als Armband geflochten. Die drei probierten die Gegenstände aus. Sie stellten fest, dass der Umhang unsichtbar macht, der Ring einen unsterblich und das Armband verleiht Macht. Um das Machtgleichgewicht in der Welt zu erhalten und um zu verhindern, dass die Gegenstände in die falschen Hände geraten, beschlossen der Marktschreier und Peter Trom, die magischen Gegenstände zu zerstören. Sie warfen sie in den großen goldenen Brunnen in der Mitte des Marktplatzes. So behielten die Natur und die Elemente die Macht über Raum und Zeit.

25 Die australische Prinzessin und ihre Ritterin (Grafenwerth)

Es wird einmal eine Ritterin gewesen sein, die sich unsterblich in eine australische Prinzessin verliebte. Da sie knapp bei Kasse war, war ihre einzige Möglichkeit der Prinzessin näher zu kommen, ein Work & Travel Trip nach Australien. Voller Euphorie bestellte sie sich bei Wish nagelneue 7-Meilen Schuhe und eine tolle Bluetooth Box für ihren langen Weg. Die Ritterin hatte ihre Route bereits vor einigen Wochen über eine Navigator App geplant. Ihre Vorfreude stieg und ihr Herz klopfte immer stärker, umso mehr sie an die Prinzessin dachte.

Als ihre Bluetooth Box endlich ankam, war sie etwas verblüfft, da ein Thermometer mitgeliefert wurde. Da ihre Bluetooth Box etwas kahl aussah, klebte sie noch einen Grafenwerth Sticker auf ihre Box und erhoffte sich, so schnell neue Freunde zu finden, da sie wusste, dass alle Leute aus Grafenwerth cool sind. Nachdem ihre Schuhe ein paar Tage später nachgeliefert wurden, packte sie alle noch fehlenden Teile in ihre große Reisetasche und brach sofort auf. Sie stieg in die Fähre Richtung Australien, weil dies viel umweltfreundlicher ist, als mit dem Flugzeug zu fliegen. Damit nahm sie sogar in Kauf, die Prinzessin später zu sehen. Nach 77 Stunden erreichte sie Australien und begann ihr Abenteuer auf der Suche nach der Prinzessin.

In der Nähe des Hafens befand sich ein Bauernhof, an dem sie eine Arbeitsstelle bekam. Sie mochte ihre neue, erste Arbeitsstelle in Australien und fuhr mehrmals am Tag mit einer Eselskarre herum. Sie hörte dabei gerne auf ihrer Bluetooth Box „der Zug hat keine Bremsen“. Nach ein paar Tagen harter Arbeit, zog die Ritterin weiter in die Richtung des Turmes, in dem die Prinzessin wohnt. Nachdem sie mehrere Jobs ausprobiert hatte, kam sie nach vielen Wochen endlich am Turm an. Als die Ritterin vor dem Turm stand, rief sie: „Prinzessin, Prinzessin kannst du mir hoch helfen? Ich würde so gerne mit dir reden.“ Die Prinzessin kam aufgeregt zum Fenster und rief: „Ich würde dir so gerne hoch helfen, ich habe so lange mit niemanden mehr gesprochen, aber ich bin nicht Rapunzel.“ Da antwortete die Ritterin voller Mitgefühl: „Kein Problem, ich versuche anders den Turm hinaufzukommen, ich gehe in meiner Freizeit öfters bouldern.“ Da sagte die Prinzessin etwas skeptisch: „Aber ich kenne dich doch überhaupt nicht..., oder doch? Ist das etwa ein Grafenwerth Sticker auf deiner Bluetooth Box? Dann musst du wohl cool sein, ich freue mich, wenn du es schaffst zu mir hochzukommen, bis jetzt sind leider alle gescheitert.“

Als die Ritterin jedoch ihre Hände und Füße an den Turm setzte, um hochklettern zu können, wurde sie im hohen Bogen vom Turm weggeschleudert und kam nur mühsam wieder auf die Beine. Ihre langen blonden Haare klebten in ihrem Gesicht und an ihrem Lipgloss. Die Prinzessin sah entsetzt aus und schlug sich die Hände

vors Gesicht und schrie: „Oh nein, das tut mir so leid, ich vergaß, jeder der den Turm berührte, wird so, wie es dir passierte, von ihm weggeschleudert. Um den Fluch zu brechen, muss mir jemand aus einer magischen Baumwurzel und weiteren Zutaten einen Zaubertrank brauen. Die Ritterin blickte verwirrt in die braunen Augen der Prinzessin und war fest davon überzeugt, sie zu retten. Sie fragte: „Wie soll ich dir nur helfen, Prinzessin? Ich weiß doch nicht wie ich einen Zaubertrank zusammenbrauen kann und auf Google finde ich das wahrscheinlich nicht.“ Die Prinzessin antwortete darauf, dass sie weiß, dass es in dem Wald um den Turm herum ein Zauberbuch gibt, in dem auf Seite 7 das Rezept des Tranks steht, mit dem sie erlöst werden kann. Die Prinzessin war auf der Ritterin eine Schatzkarte zu und sagte ihr: „Folge dem Weg auf der Schatzkarte und erlöse mich bitte.“

Die Ritterin guckte der Prinzessin noch einmal tief in die Augen und trat mit einem „ich verspreche, ich erlöse dich“ davon. Nachdem sie sich mit ihrem Esel von der Farm öfters verirrt hatte, kam sie an einem Felsvorsprung an, unter dem ein kleines, in rotes Leder gebundenes Buch lag. Sie nahm es in die Hand und blätterte sofort auf Seite 7, auf der sich die Brauanleitung vom besagten Trank befand. In verschnörkelter Schrift stand die Zutatenliste für den Trank:

- 77ml Vollmondwasser (aus dem Bach)
- 7g Mondstein (gerieben)
- 1 Wurzel einer Kenko, die an Vollmond mit einer Axt abgehackt wurde

Sie schlug ihren Schlafplatz unter den Felsenvorsprung auf. Am nächsten Tag ritt sie mit ihrem Esel zum nächsten Dorf, um sich da mit dem Geld, welches sie erarbeitet hatte, eine Axt zu kaufen. Dazu kaufte die schlaue Retterin sich eine Kerze, um nachts bei der Ernte der Zutaten etwas sehen zu können. Am nächsten Abend war Vollmond und die Retterin fing an die Zutaten zusammen. Sie hackte die Wurzel ab und mörserte diese fein, maß das Wasser ab und rieb den Mondstein zu feinem Pulver. Das Wasser musste 75 Grad heiß sein, deshalb entzündete sie ein Feuer, aber sie überlegte lange, wie sie es auf exakt 75 Grad bekommen kann. Doch da fiel ihr ihr Thermometer ein, welches von Wish mitgeliefert wurde. Als das Wasser die perfekte Temperatur hatte, mischte sie alle Zutaten zusammen. Sie füllte den Trank in ihre Trinkflasche und ritt so schnell wie der Esel konnte zu ihrer Geliebten. Als sie beim Turm ankam, wartete die Prinzessin schon sehnsüchtig auf ihre Erlösung. Die Ritterin nahm ihre Trinkflasche und schüttete den Trank hoffnungsvoll um den Turm herum.

Sie nahm ihren Boulder-Karabiner und warf ihn der Prinzessin zu, die ihn perfekt fing, da sie bevor sie eingesperrt wurde Handball gespielt hatte. Nach Angaben der Ritterin befestigte die Prinzessin den Karabiner und die Retterin kletterte tapfer den Turm hoch, um die Prinzessin retten zu können. Als beide unten angekommen wa-

ren, lagen sie sich glücklich in den Armen.

Die Ritterin fragte ohne viel nachzudenken, ob sie zusammen den Work & Travel Trip fortsetzen wollen. Da beide die starke Verbindung zwischen ihnen spürten, sagte die Prinzessin „Ja“. Nachdem die Prinzessin und die Ritterin am Ende ihres Trips angekommen waren, kniete sich die Prinzessin bei Sonnenuntergang vor der Ritterin nieder, ihre langen braunen Haare wehten im Wind, sie guckte die Ritterin glücklich und verliebt an und nahm aus der Tasche des Esels eine kleine Ringschatulle heraus und sagte: „Ich habe dich vor einem Jahr auf Instagram entdeckt, und du mich auch, damals hast du mich aus dem Turm gerettet und ich bin so glücklich an deiner Seite zu sein möchte nicht mehr ohne dich leben. Deshalb frage ich ganz offiziell: Willst du mich zur glücklichsten Frau machen und mich heiraten?“

Die Ritterin brach in Tränen aus und sagte: „Ja, ich will.“ Sieben Monate später schritt die Ritterin in einem weißen Kleid auf die Prinzessin zu, die ebenfalls ein langes weißes Kleid anhatte. Sie gaben sich unter Trompetenmusik das Ja-Wort. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.

26 Von Dreien, die loszogen (Essen)

Es war einmal vor sehr langer Zeit. Da lebten drei Freunde. Der erste war ein Trompeter. Seine blaue Trompete spielte die schönsten Töne. So schön, dass selbst die Berge zu singen anfangen. Der zweite war ein Marktschreier. Er pries die besten Waren des Dorfes an. So laut, dass selbst die Fische zu sprechen begangen. Der dritte war der Mann mit den schnellen Schuhen. Er konnte so schnell laufen, dass er vor dem bloßen Auge verschwand. Nun trug es sich zu, dass ein Drache die einzige Tochter des Königs entführte. Der König bat das Volk um Hilfe. Aus diesem Grund machten sich die drei Freunde auf, um die Prinzessin zu retten. Dafür mussten sie das Gebirge der verlorenen Seelen durchqueren, danach die unendliche Wüste und schließlich den Wald des Grauens, in welchen der Drache hauste. Der Drache war zusätzlich im Besitz eines Ringes mit magischen Kräften. Wer tapferen Herzens war, dem verhalf der Ring zu Weisheit, so dass es der Welt und den Menschen gut gehen würde. In den falschen Händen führte die Macht des Ringes jedoch zu Missetaten und Unheil.

Die drei Freunde erreichten das Gebirge der verlorenen Seelen und wie sie dort so vor sich hin wanderten, stieg dichter Nebel auf. Die Freunde verloren sich aus den Augen. Und wie sie in ihrer Verzweiflung blind hin und her irrten, kam dem Trompeter eine Idee. Er holte seine blaue Trompete, die er immer bei sich trug, hervor und begann sein Lieblingslied zu spielen. Der Mann mit den schnellen Schuhen und der Marktschreier vernahmen die wunderschönen Töne und folgten ihnen nachts. So kam es, dass alle drei Freunde wohlbehalten das Gebirge passierten. Sie gelangten in die unendliche Wüste und setzten ihre Reise fort. Nach Tagen des Wanderns waren ihre Kräfte aufgebraucht, doch die Wüste nahm kein Ende. Sie waren dem Ende nah, als dem Marktschreier eine Idee kam. Er schrie so laut und kraftvoll, wie er konnte. Und tatsächlich begann der Wind zu sprechen. Ein Mädchen mit langen blonden Haaren lächelte die drei an. Der Marktschreier war wie verzaubert. Das Mädchen wie es ihnen den Weg aus der unendlichen Wüste heraus. Als der Abschied kam, bat der Marktschreier sie um eine Strähne ihrer langen blonden Haare. Das Mädchen gewährte ihm den Wunsch und schenkte ihm nicht eine, sondern gar zwei Haarsträhnen. Kurz vor dem Ziel ihrer langen und gefährlichen Reise tat sich der Wald des Grauens vor den Freunden auf. Schon von weitem konnten sie den lauten Atem des Drachen hören. Vor Angst wollten sie beinahe umdrehen. Da kam dem Mann mit den schnellen Schuhen ein Plan in den Sinn. Er wollte mit seinen Schuhen ganz schnell an dem Drachen vorbeilaufen und dabei die Prinzessin retten. Der Mann mit den schnellen Schuhen lief los. Und er lief so schnell, dass sein Umhang zu flattern begann und er vor den Augen seiner Freunde unsichtbar wurde. Kurz darauf war er

zurück an der Seite seiner Freunde. Hinter seinem Rücken versteckte sich die schüchterne Prinzessin.

Zurück im Schloss heirateten die Prinzessin und der Mann mit den schnellen Schuhen. Gemeinsam entzündeten sie die Kerze, die für ihre glückliche Ehe brennen würde. Was dem Volke jedoch nicht bewusst war, war der Ring, der an der Hand der nun verheirateten Prinzessin saß. Sie wurde eine sehr weise Königin, die stets achtsam mit der Erde umging.

27 Friedolin der Wetterfrosch ging auf Reisen (Mainz)

Es war einmal ein kleiner Wetterfrosch namens Friedolin. Er lebte auf der Burg Satzvey in einem schönen Burgzimmer, von dem aus er durch das Fenster in den Burggraben hüpfen konnte. Eines Tages war ihm so langweilig, dass er einen Ausflug machen wollte. Er packte seinen Jutebeutel und hüpfte los. Auf dem Weg nach Köln spürte er plötzlich einen Windzug an sich vorbeihuschen. Plötzlich gibt es einen lauten Knall und eine riesige Staubwolke. Friedolin eilte zu der Staubwolke. Als er dort ankam und die Staubwolke sich verzogen hat, sah er dort ein kleines Mädchen, das weinte. Er tröstete sie. „Wie heißt du, kleines Mädchen und was ist passiert?“, fragte Friedolin. „Ich bin die kleine Fee Maltini und bin mit meinem Skateboard gegen den Baum gefahren. Und wer bist du?“, fragte Maltini. Friedolin stellte sich vor. Die beiden stellten fest, dass sie denselben Weg vor sich haben und beschlossen deshalb, gemeinsam auf die Reise zu gehen. Da das Skateboard durch den Aufprall kaputt war, zauberte die Fee einen fliegenden Teppich hervor. Maltini und Friedolin setzten sich auf den Teppich und flogen los. Kurze Zeit später sahen sie auf der Erde ein weinendes rosanes Pferd. Sie landeten und fragten: „Was ist denn los kleines Pferdchen? Warum weinst du denn?“ „Ich habe mein Einhorn-Horn verloren“, antwortete das Pferd. „Wir helfen dir, kleines Einhorn ohne Horn“, sagte Maltini und holte ihren Feenstaub aus der Tasche. Es blitzte kurz und Sterne und bunter Staub flogen durch die Luft. Als der Feenstaub verschwunden war, glitzerte ein goldenes Einhorn-Horn auf dem Einhorn. Das Einhorn war so glücklich über sein neues Einhorn-Horn und schenkte den beiden als Dank seinen Wimpel. Friedolin bedankte sich und machte sich gemeinsam mit Maltini auf dem fliegenden Teppich wieder auf den Weg.

Als langsam dunkel wurde, wurden die beiden müde und landeten auf einer schönen Wiese. Dort bauten sie ihre Kohte auf, machten ein Lagerfeuer und schliefen ein. Am nächsten Morgen rieben sie sich den Schlaf aus den Augen und packten ihre Sachen, als plötzlich ein Pfeil an ihnen vorbeiflog und direkt im Baum vor ihnen stecken blieb. Sie schauten nach links und sahen einen Jungen in einem grünen Kostüm. Es war Robin Hood, der Schießübungen mit seinem Bogen machte. Sie unterhielten sich eine Weile und beschlossen gemeinsam auf Abenteuerreise zu gehen. Auf dem weiteren Weg nach Köln verliefen sie sich und kamen in einer Stadt raus, die sie sehr schön fanden. Sie fragten die Leute nach dem Namen der Stadt und erfuhren, dass es Mainz war. Da sie die Stadt Mainz noch viel schöner fanden als Köln, beschlossen sie ihre Reise zu beenden und in Mainz zu leben. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie dort noch heute.

(Die Salzcracker der Diözese Mainz)

28 Die goldene Haarsträhne

In einer weit entfernten Kohte herrschte Frieden, bis ein böser Zauberer einen Fluch aussprach. Ein Sticker wurde von diesem Fluch getroffen und klaute mit seinem Zauberstab die goldene Haarsträhne. Diese hielt die Kohte am Leben...

Eine bunte Zwergenbande von Flipflopträger*innen machte sich auf den Weg und fand einen Eselkarren, womit sie schneller zum bösen Sticker kamen. Auf dem Weg kam der bunten Bande eine Idee... Sie könnten den Sticker schmelzen lassen. „Aber dafür müssen wir doch wissen, wann der Sticker schmilzt.“, sagte eine Person der Bande. Eine andere Person sprach: „Dann besorgen wir uns ein Thermometer.“ Nach ein paar Stunden rumprobieren fanden Sie die richtige Temperatur und machten sich wieder auf den Weg, um den Sticker nun zu besiegen. Nach einem langen Kampf ist der Sticker fast besiegt. „STIRB!“, schrie die Bande. „AHHHH!“, verabschiedete sich der Sticker.

„Aber wo ist denn jetzt die Haarsträhne?“, fragte Einer der Bande. „Vielleicht in dem Tresor da drüben?“, sagte eine andere Person. Doch wie sollten sie ihn öffnen? „Was tun wir jetzt?“ „Keine Ahnung, vielleicht finden wir einen Schlüssel?“, sagte ein Mitglied der bunten Bande. Alle begaben sich auf die Suche, doch nur einer schaute in der Nähe des Stickers. „Ähh, Leute? Der Sticker... Er... Er ist weg!“ Alle starteten auf die Stelle, wo der Sticker lag. Nach einigen Momenten leuchtete der Platz und ein Tresorschlüssel erschien. Sie öffnete den Tresor und brachten die goldene Haarsträhne wieder in die Kohte. Die Kohte und alle Menschen die dort leben, waren wieder gesund und glücklich. Sie lebten glücklich bis ans Ende ihrer Tage und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben die Zwerge noch heute.