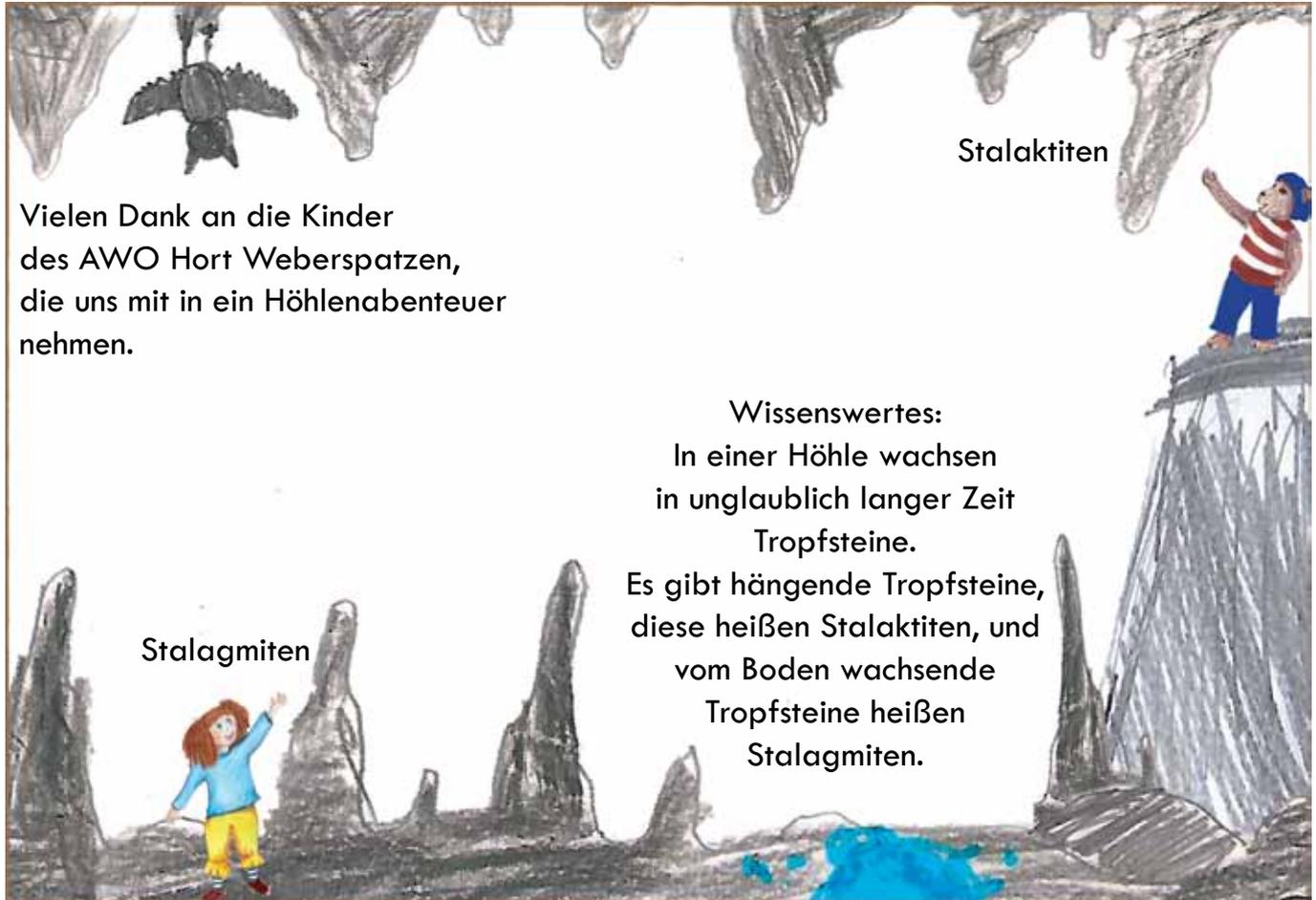


Das unheimliche Tischtennisabenteuer





Vielen Dank an die Kinder
des AWO Hort Weberspatzen,
die uns mit in ein Höhlenabenteuer
nehmen.

Stalaktiten

Wissenswertes:
In einer Höhle wachsen
in unglaublich langer Zeit
Tropfsteine.
Es gibt hängende Tropfsteine,
diese heißen Stalaktiten, und
vom Boden wachsende
Tropfsteine heißen
Stalagmiten.

Stalagmiten

Hui, ist das ein Regentag.
Alle Weberspatzenkinder huschen
schnell in den Tischtennisraum.
Wir sind übrigens:



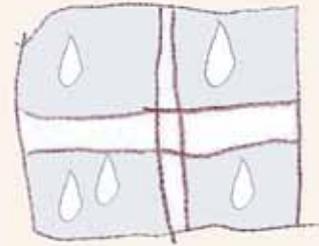
...und schon mitten in einer stürmischen Tischtennispartie.
Als Carl gerade den Ball aufheben will, ...

... rammt er aus Versehen die Tischtennisplatte,
die mit einem Plautz zusammenkracht.

„Nanu, was ist das?“ Carl holt eine alt aussehende Rolle
Papier, die unter der Tischtennisplatte klemmt, hervor.

„Das sieht aus wie eine Schatzkarte“, findet Matti.

Gleich rollen sie aufgeregt das Papier auf und sie staunen:



„Boah, das glaubt ihr nicht, wir haben wirklich eine Schatzkarte gefunden“, prustet Enno.
„Rätselhaft“, findet Chico. „Schaut hier, das ist auch eine Wunderheil- und Angriffskarte“,
ergänzt Max.

„Da fehlt aber noch was“,
stellt Leila fest.

„Lasst uns gucken,
wohin sie uns führt“,
schlägt Lydia vor.

Matti zeigt auf die Karte:

„Wir müssen zuerst in
den Keller.“

Hier seht, zu diesem
Zeichen.“



Im Keller findet Milas Hund Alim eine kleine Truhe, die sie mitnehmen. Lauter seltsame Strichfiguren laufen im Keller herum. Eine ruft: „Berührt das richtige Zeichen, ansonsten landet ihr im gefährlichen Keller.“ Max entdeckt es nach einigem Suchen neben einer Tür. Die Tür geht wie von Geisterhand langsam auf. Plötzlich verschwinden die Strichfiguren.



Die Kinder laufen durch die geheimnisvolle Tür,
doch sie merken nicht, dass ihnen jemand heimlich folgt.

Hinter der Tür stehen sie plötzlich in einer Höhle und hören eigenartige Musik. Zuerst öffnen sie die gefundene kleine Truhe: „Schaut mal Taschenlampen, wie praktisch“, meint Jasper und verteilt sie gleich, denn ab jetzt wird es dunkel. „Hier ist noch ein Teil der Schatzkarte“, rufen Sophie und Sofi und zeigen auf ihre Entdeckung. „Jetzt müssen wir dieses Zeichen finden und...“



Die Freunde grübeln über die Fragen, haben aber noch keine Idee.

Enno und Jasper überprüfen immer wieder den Weg auf der Schatzkarte. Fledermäuse flattern um sie herum. Kleine Höhlentierchen kichern geheimnisvoll. Irgendwie haben sie jetzt das Gefühl, dass ihnen jemand folgt.



Immer tiefer und tiefer führt sie der Weg in die Höhle, aber nirgends finden sie ein neues Zeichen.



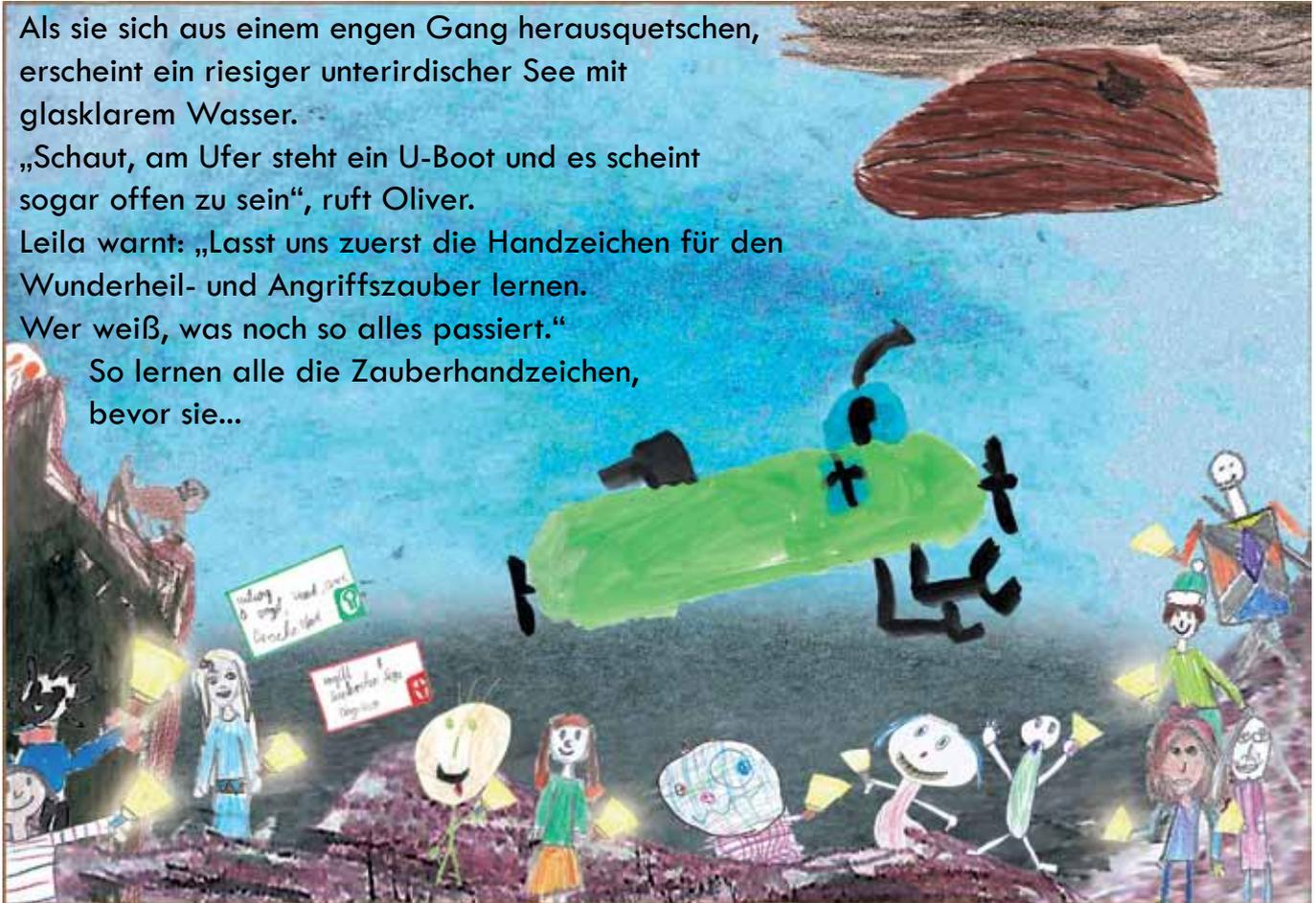
Als sie sich aus einem engen Gang herausquetschen, erscheint ein riesiger unterirdischer See mit glasklarem Wasser.

„Schaut, am Ufer steht ein U-Boot und es scheint sogar offen zu sein“, ruft Oliver.

Leila warnt: „Lasst uns zuerst die Handzeichen für den Wunderheil- und Angriffszauber lernen.

Wer weiß, was noch so alles passiert.“

So lernen alle die Zauberhandzeichen, bevor sie...



...ins U-Boot steigen und versuchen, es in Bewegung zu bringen.
„Wie groß es hier ist“, wundert sich Chico. Enno findet die Steuerung und blubb, blubb, blubb, da tuckert das U-Boot tatsächlich los.



Eine nie gesehene Unterwasserwelt mit den seltsamsten Tieren entdecken sie durch die U-Boot-Fenster.
Aber, dass sie von einem kleinen U-Boot verfolgt werden bemerken sie nicht.
Wie von Zauberhand steuern sie durch den unterirdischen See.





Am anderen Ufer sehen sie ein riesiges verschlossenes Felsentor.

„Wie kommen wir hier weiter?“, fragt sich Mila gerade, als ein Mensch mit Helm vor ihnen steht: „Hallo ihr. Wenn ihr hier weiter kommen und den letzten Teil der Karte haben wollt müsst, ihr die drei Fragen beantworten,

1. Wer macht hier Musik?
2. Wer ist cool?
3. Wie ist mein Name?“

Die Freunde beraten, dann sagt Max: „1. du, 2. du und 3. Dein Name ist Daft Punk, das steht doch oben dran.“ Daft Punk öffnet das Tor und schließt sich der Gruppe an.

Was sie jetzt sehen, versetzt sie komplett in Erstaunen. Eine Krake spielt gerade Tischtennis mit einer goldenen Kelle. Auf einmal geht alles ganz schnell. Der Spion, der die Freunde die ganze Zeit verfolgt, reißt zuerst Chico die Schatzkarte, dann der Krake die goldene Kelle aus der Hand. „Mit dieser Kelle werde ich Olympiasieger und dann hole ich mir den Schatz. Hahaha..“, lacht er, rennt wie ein Blitz davon und verschwindet mit ihrem U-Boot.



Die Krake ist jetzt sauer und will die Freunde angreifen. Zum Glück haben sie die Zauberzeichen gelernt und so können sie mit schnellen Blitzen die Krake betäuben. „Puh, das war knapp“, stellt Matti fest. Die Freunde wollen die Höhle erstmal wieder verlassen und finden das kleine U-Boot, womit sie wieder zurückkommen.



Auf der anderen Seite finden die Freunde den Spion wieder, der in einem Felspalt eingeklemmt ist. „Hilfe“, ruft er verzweifelt. „Gib uns zuerst die Schatzkarte und den goldenen Tischtennisschläger wieder“, fordert Lydia. „Niemals“, antwortet er bockig. „Ich will damit Olympiasieger werden und den Schatz haben.“ „Na gut, dann gehen wir eben“, meint Carl listig. Da besinnt sich der Spion und jammert: „Ok, ihr bekommt alles zurück.“ Die Kinder helfen dem Spion aus dem Spalt. Er huscht so unauffällig, wie er gekommen ist, wieder weg. Endlich können die Kinder dem letzten Hinweis...





...der Schatzkarte folgen und finden die Schatzkammer.

Fantastische Schatzkisten stehen auf kleinen Felsen. Gerecht teilen sie die Schätze auf.

„Wir haben sogar noch etwas zum Verschenken übrig“, findet Mila.

„Was machen wir mit der Tischtenniskelle?“ „Olympiasieger werden“, scherzt Matti.

„Das ist unfair“, findet Daftpunk. „Bringen wir sie der Krake zurück,“ schlägt Matti vor.

„Kommt mit zur Krake, hier ist sogar ein Höhlenauto“, ruft Carl.



Gesagt, getan. Die Krake, die sich von der Betäubung erholt hat, guckt erst bedrohlich, doch als die Kinder ihr den goldenen Schläger geben, huscht sie gleich zur Tischtennisplatte. Alle Kinder holen ihre Schläger heraus und rufen: „Endlich mal wieder Tischtennis.“ Die Krake muss nun auch nicht mehr alleine spielen. Was für ein Spaß.

Vielen Dank an:

Carl



Chico



Enno



Jasper



Hannah



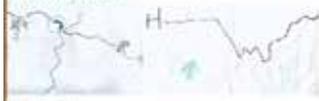
Hannah und Tamira



Tamira



Matti, Levin



Matti



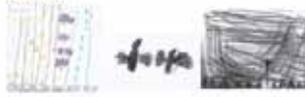
Max J.



Vanamo



Sophie



Onerva



Clara



Jacob



und Martha und Levi, die sich diese Geschichte mit ausgedacht haben.



Alles beginnt mit einer einfachen
Tischtennispartie und endet in
einem wilden Abenteuer.

Weitere Abenteuer

von Nine und Tim findet ihr unter: www.awo-potsdam.de

Ideen und Bilder für die Geschichte von den Kindern
des AWO-Horts Weberspatzen

Text, Gestaltung und Layout: Rubina Klex (rubiklex@yahoo.de)

Herzlichen Dank an Ute Bräunling, Anne Ludwig, Nicola Klusemann,
Stefan Engelbrecht, Angela Schweers fürs geduldige Korrigieren.

© 2024 by AWO Bezirksverband Potsdam e.V.

Alle Rechte vorbehalten.

