



HARALD SCHNEIDER

DIE MEISTERSCHNÜFFLER I
**ABENTEUER IN
DER BURGRUINE**

Interaktiver Kinderkrimi



NANNAH ROGGE

**DIE
VERGESSENEN
ZAUBERER**

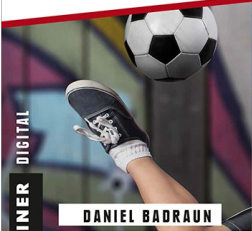
Kinderroman

ABENTEUERLICHER SOMMER

HARALD SCHNEIDER ★ NANNAH ROGGE
DANIEL BADRAUN ★ WERNER FÄRBER

DIGITAL

GMEINER



DANIEL BADRAUN

**Kati und Sven
und das Spiel
der Spiele**

Jugendbuch



WERNER FÄRBER

**DAS KROKODIL
IM SILBERSEE**

Kinderkrimi

(5)

Vor zwei Stunden seid ihr auf dein Drängen hin an der Kreuzung links abgebogen. Seitdem irrt ihr auf dem Weg umher, der inzwischen nur noch ein Trampelpfad ist. Eure Taschenlampen fangen schon an, schwächer zu werden, deswegen habt ihr jetzt nur noch eine brennen. Es kommt euch so vor, als würdet ihr die ganze Zeit im Kreis laufen. Jedem von euch ist es inzwischen klar, dass ihr euch hoffnungslos verlaufen habt. Nur zugeben würdet ihr das niemals!

Notiere dir einen Angstpunkt

Selbst an den Sternen könnt ihr euch nicht

orientieren, denn der Himmel ist wolkenverhangen. Plötzlich wird der Trampelpfad wieder etwas breiter. Irgendwie kommt euch der Weg bekannt vor. Und wirklich, nach einer weiteren Viertelstunde steht ihr wieder an der Kreuzung, an der ihr vor Stunden abgebogen seid. Zwar seid ihr nicht viel weiter gekommen, freut euch aber darüber, dass ihr wieder an einer bekannten Stelle seid.

»Los, Schnüffelnase, eine Chance hast du noch! Wo gehen wir jetzt hin?«

Am liebsten würdest du zurück zum Zeltplatz laufen. Das traust du dich aber nicht zu sagen. Stattdessen antwortest du:

a) »Wir gehen den breiten Weg am Fluss entlang. Das dürfte am sichersten sein.«
[\(Weiter mit 6\)](#)

b) »Der kleine Weg, der direkt in Richtung Burg zeigt, ist bestimmt am kürzesten. Los,

worauf warten wir noch?« [Weiter mit 10](#)

(6)

Ihr lauft weiter den Weg am Fluss entlang, der sich in weiten Bögen durchs Tal schlängelt. Der Himmel ist wolkenverhangen. Mit euren Lampen könnt ihr zwar den Weg ableuchten, auf der einen Wegseite und auf dem anderen Flussufer versperren euch aber große Büsche die Sicht. Ihr habt längst die Orientierung verloren und wisst nicht mehr, in welcher Richtung die Burg liegt. Da entdeckt ihr plötzlich einen kleinen, schon sehr alten Holzsteg, der über den Fluss zu einem kleinen Pfad führt. Was wollt ihr tun?

a) Mutig geht ihr über den Steg. ([Weiter mit 9](#))

b) Ihr geht weiter den Weg am Fluss entlang. ([Weiter mit 8](#))

c) Ihr habt genug von dem Abenteuer und geht zum Zeltplatz zurück. ([Weiter mit 7](#))

Notiere dir einen Angstpunkt

Schon kommen euch Zweifel. Wollt ihr wirklich auf ein neues Abenteuer verzichten, nur weil es ziemlich dunkel ist und ihr Angst habt, euch zu verlaufen? Nein, ihr macht euch gegenseitig Mut und entscheidet gemeinsam, wohin ihr gehen möchtet:

a) Mutig geht ihr über den Steg. ([Weiter mit 9](#))

b) Ihr geht weiter den Weg am Fluss entlang. ([Weiter mit 8](#))