



Eine Ameisengeschichte

Vorwort

"Dieses Schuljahr schreiben wir ein Buch zusammen..."

Die erstaunten DaF-SchülerInnen bleiben eher skeptisch bei solcher Lehreraussage. Trotzdem finden sie daran Spass und drücken ihre Fantasie aus, um gemeinsam eine Geschichte herzustellen.

Nach einer ersten Erfahrung 2014 wollte ich das Experiment wiederholen und zwar mit einer kleineren Gruppe, damit die SchülerInnen sich besser und mehr beteiligen.

Ein Spielbuch ist ähnlich konzipiert wie ein Videospiel, was unseren heutigen SchülerInnen nahe liegt. Eine elektronische Fassung hat auch den Vorteil, nicht mehr blättern zu müssen, sondern über den Link direkt zum entsprechenden Kapitel zu gelangen.

Wie könnte dieses Spielbuch im Rahmen eines DaF-Unterrichts angewendet werden?

Zuerst könnte die Aufgabe den Schülern gegeben werden, den Fallen auszuweichen und das „Ende“ zu finden. Ein Tipp dazu: der Leser soll ein wenig aufschreiben, welche Kapitel er schon gelesen hat, um schneller zurückzukommen, falls eine schlechte Wahl getroffen wurde...

Dann könnten die Leser in Gruppen gegenseitig ihren Weg vorstellen und beschreiben. Da das Spielbuch in Du-Form im Präsens verfasst wurde, sollen die Schüler dann die Vergangenheitsform benutzen, um ihr Abenteuer zu erklären.

Es ist auch möglich alle im Text vorkommende unregelmässige Verben oder Verben mit Präpositionen aufzuspüren.

Danach könnten die Schüler auch einen Moment ihres Abenteuers auswählen und diesen Moment umfassend beschreiben: Was hören, sehen, riechen, schmecken, fühlen sie?

Schliesslich ist es auch möglich, ein neues Spielbuch zu verfassen.

Nun, wünsche ich Euch allen viel Spass beim Entdecken dieses neue Spielbuches!

Eine Ameisengeschichte – Spielbuch

Willkommen in unserem Spielbuch! In diesem Abenteuer wirst Du wichtige Entscheidungen treffen müssen und selbst Deine Geschichte auswählen...

Du wirst verschiedene Objekte entdecken müssen, um Deine Aufgabe zu erfüllen.

Bleib geduldig, weil der gefährlichste Weg nicht immer der richtige ist!

001

Du bist zu Hause und du musst zwei Freunde, Océane und Adrien treffen, um eine biologische Hausaufgabe zu machen. Ihr habt euch vor dem Wald deines Dorfes um 13Uhr verabredet. Aber du verspätest dich schon. Du hast zwei Auswähle:

Da du dich verspätet hast und du auswählst, mit dem Bus dorthin zu fahren, dann lies weiter bei [017](#)

Wenn du nicht gestresst bist und du auswählst, zu Fuss zu gehen, dann lies weiter bei [033](#)

002

Glückwünsche! Ihr habt ein ideales Feld für eure Arbeit gefunden. Aber ihr beginnt, Hunger zu bekommen. Ihr verfolgt euren Weg. Lies weiter bei [066](#)

003

Ihr braucht nicht weit zu laufen. Ihr fallt in ein Loch und seid bewusstlos. In einigen Stunden werdet ihr aufwachen. Aber niemand wird euch finden. Ihr werdet in diesem Loch sterben. Spielende

004

Du entscheidest ins Licht weiterzugehen. Wenn du siehst, dass es ein kleines Haus ist, bist du so froh, dass du schneller dorthin läufst. Mit deinen Freunden trittst du hinein und siehst, dass es niemand gibt, also gehst du gleich zum Vorratsschrank! Jetzt sind es vier Stunden, dass du nichts gegessen hast! Du möchtest alles essen aber du hast vergessen, dass du nur eine Ameise bist. Du bemerkst, dass es zwei Pillen gibt und du kannst nur sie essen, weil die anderen Sachen zu gross für dich sind. Es gibt eine rote und eine blaue Pille.

Wenn du die blaue Pille essen möchtest, dann lies weiter bei [052](#)

Wenn du die rote Pille essen möchtest, dann lies weiter bei [164](#)

005

Du bleibst in diesem neuen Haus mit deinen neuen Freunden. Hier sind die Ameisen freundlich und süß. Deine Hütte ist schön und du schätzt es, hier zu leben. Du beschliesst hier mit deinen Freunden zu bleiben... Spielende

006

Auf deinem Weg, während du und deine Freunde gehen, erscheint eine wilde Eidechse. An diesem Moment bieten sich drei Möglichkeiten an:

Wenn du die Eidechse bekämpfen willst, dann lies weiter bei [022](#)

Wenn du die Eidechse vermeiden möchtest, dann lies weiter bei [038](#)

Wenn du dich verstecken möchtest, dann lies weiter bei [054](#)

007

Einer von deinen Freunden fährt auf die Eidechse zu und lenkt ihre Aufmerksamkeit ab, um sie zum Fluss zu bringen, aber da hinunter angekommen, nimmt sie dich mit sich mit und du sinkst in die Wassertiefe... Spielende

008

Sobald der Strauss vom Garten in die Küche ankommt, holt die Sägefrau einen Blumentopf mit Wasser. Sie bringt den Strauss in die Vase und bringt den Strauss zum Spülbecken, um ihn aufzufüllen. Da nutzt ihr die Gelegenheit aus, um auf den Knauf zu springen. Lies weiter bei [014](#)

009

Du beschließt eine Pause zu machen, um über deinen Anfahrtsplan nachzudenken. Plötzlich hörst du ein Gewirr von Stimmen und Schritte, die näher kommen. Es ist der Ausgang von den Schülern. Zwanzig Sekunden später durchbohrt dir ein ohrenbetäubendes Geräusch das Trommelfell. Du probierst zu fliehen aber du bist zu langsam. Ein Schüler hält an, um seine Schuhe zu binden.

Wenn du ihm folgen willst, dann lies weiter bei [042](#)

Wenn du allein bleiben willst, dann lies weiter bei [111](#)

010

Er kämpft wie ein Gott und schlägt euch beide zu Tode bevor er im Nichts verschwindet... Spielende

011

So still wie möglich und natürlich so schnell wie möglich kletterst du mit deinen Freunden in den Rucksack. Zum Glück gibt es hier ausreichend Platz zur Verfügung. Dazu bleiben noch ein wenig Krümel von ehemaligen Brötchen. Es ist lecker und schmeckt herrlich... Lies weiter bei [043](#)

012

Du bist mit deinen Freunde in einen Teller auf dem Tisch gefallen. Ihr sterbt, weil es darin Wasser gibt... Spielende

013

Der älteste von euch nimmt seinen Mut in zwei Händen und fängt mit seinem Aufstieg auf dem Arm des Jungen an. Alles geht gut. Der Junge bemerkt es sogar nicht. Wenn er zu den Schultern angekommen ist, kratzte sich der kleine Junge die Schulter und dein Freund fällt auf den Boden. Ihr seid nicht mehr als zwei. Du und dein Freund seid vernichtet. Ihr trauert schweigend um den Tod eures Freunden. Der Junge, der jetzt beruhigt ist, hört euer Jammern und neigt sich, um euch zu trösten. Leider ist er ungeschickt und zerdrückt euch mit seinem Gesäß, wenn er sich hinsetzt. Schade! Spielende

014

Nachdem ihr über mehreren Hindernissen gegangen seid, um die Spülanlage zu erreichen, bist Du mit deinen Freunden auf dem silberigen Knauf. Leider ist es hier sehr rutschig und ihr fallt ins Loch.

Wenn du versuchen willst, das Wasser zu durchqueren, dann lies weiter bei [024](#)

Wenn du in eine unterirdische Leitung gehen willst, dann lies weiter bei [108](#)

015

Du kommst in den Musikraum hinein, und du siehst und hörst eine Probe des Orchesters. Leider läufst du ein bisschen zu weit zum Schlagzeug herbei und du wirst von den Zimbeln zerquetscht... Spielende

016

Du steigst die Treppe hinauf und erreichst das erste Stockwerk. Es ist hell und du hast das Gefühl, dass du die Lösung auf diesem Stockwerk finden wirst. Du hörst ein sanftes Geräusch. Du kannst auswählen, entweder diesem Geräusch folgen oder weitergehen.

Wenn du dem Geräusch folgen willst, dann lies weiter bei [096](#)

Wenn du deinen Weg weitergehst, dann lies weiter bei [143](#)

017

Du bist sehr müde, weil du gelaufen bist, um den Bus zu nehmen. Du schläfst sofort ein.

Wenn du deine Bushaltestelle verpasst hast und du in der Endhaltestelle aufwachst, dann lies weiter bei [081](#)

Wenn dich glücklicherweise der Busfahrer weiss, wohin du fahren willst, und er dich weckt, dann lies weiter bei [097](#)

018

Schade. Der Junge ist in ein Loch gefallen. Sein Bein tut weh. Er blutet viel.

Wenn ihr euch setzt, um eine Lösung zu finden, dann lies weiter bei [050](#)

Wenn ihr wartet, weil vielleicht jemand kommen und euch helfen wird, dann lies weiter bei [034](#)

019

Du forderst deine Freunde heraus, dass jeder einen Pilz isst. Wenn jemand nicht wagt, wird er die andere bis nach Hause bringen sollen. Lies weiter bei [035](#)

020

Du baust jetzt ein Schiff mit einem Blatt. Das Schiff ist nicht sehr gross aber es segelt gut. Es ist ein echt grosser Fluss mit starker Strömung. Du denkst, dass wenn du noch ein Mensch wärest, wäre der Fluss nur ein kleiner Rinnsal. Dieser Gedanke bringt dich zum lachen und du vergisst fast, dass du eine Ameise bist. Der Fluss fliesst weiter und an einem Moment trennt sich der Fluss in drei Ströme.

Wenn du rechts abbiegst, dann lies weiter bei [068](#)

Wenn du geradeaus weitergehst, dann lies weiter bei [165](#)

Wenn du links abbiegen willst, dann lies weiter bei [115](#)

021

Du hast beschlossen, auf dem Fluss weiterzufahren, aber leider landest du in einen Teich mit vielen Kröten, die nicht gegessen haben und hungrig sind. Also, sobald sie dich sehen, können sie nicht widerstehen und essen dich in einem Biss... Spielende

022

Deine Freunde und dich wählen, die Eidechse zu bekämpfen, ihr habt jetzt zwei Möglichkeiten:

Wenn du die Eidechse mit den Händen töten möchte, dann lies weiter bei [070](#)

Wenn du eine Waffe suchen willst, dann lies weiter bei [086](#)

Wenn du ein Falle machen möchtest, dann lies weiter bei [102](#)

023

Du bist vor dem Fluss und du tauschst ins Wasser hinein.

Aber du hast vergessen, dass du eine Ameise bist. Du kannst nicht schwimmen. Der Tod wartet auf dich... Spielende

024

Was dachtest du da? Denkst du wirklich, dass eine Ameise schwimmen kann?!? Du träumst ja wohl und vielleicht hältst du dich für einen Held aus Comics! Nein, leider können auch hier die Ameisen nicht schwimmen. Du sinkst als im Wasser... Spielende

025

Der Stadtplan war voller grausamen Parasiten und Krankheiten überdeckt, nach wenigen Stunden bist du mit deinem Freund krank und von Würmern angegriffen. Du bist der letzte der stirbt... Spielende

026

Ihr rennt um euer Leben, vor dir fällt dein Freund um, schlägt sich den Kopf auf den Boden, und du fällst über ihn und erlebst das gleiche Schicksal. Ihr seid alle ohnmächtig und wacht einige Zeit später auf... Lies weiter bei [151](#)

027

Nachdem der Waldmann mit seinem Schlaf fertig ist, geht er zu seinem Auto. Du und deine Freunde reisen ruhig auf seinem Bart, es schüttelt ein wenig, deswegen hältst du dich stark an den Barthaaren. Du weißt nicht wohin du mit dem Waldmann in seinem Wagen fährst. Nach einigen Fahrstunden hält der Wagen an. Jetzt bist du und deine Klicke an einer roten Ampel.

Du kannst aus dem Auto durch das Fenster aussteigen und kommst in eine Fußgängerzone. Dann lies weiter bei [139](#)

Du kannst beschließen, im Auto zu bleiben und deine Fahrt fortzusetzen. Dann lies weiter bei [124](#)

028

Sie stehen auf einem Pfad mit Blumen. Der Boden ist glühend heiß unter euren Füßen. Die Wärme ist stickig. Du und deine Freunde gehen seit zahlreichen Stunden, ihr seid müde. Die Sonne sinkt bald hinter dem Horizont. Ihr findet ein Loch in der Erde, wo ihr schlafen könnt. Aber der Ort scheint nicht sehr sicher zu sein. Du hast zwei Möglichkeiten:

Du und deine Freunde seid völlig aufgerieben. Wenn du entscheidest, euch für einen Moment hier zu erholen, dann lies weiter bei [076](#)

Ihr habt das Gefühl, dass es besser wäre, von hier wegzugehen. Also wenn du eure Reise fortfahren willst, dann lies weiter bei [155](#)

029

Du fällst von dem Fenster. Zum Glück seid ihr sehr leicht und ihr bleibt unverletzt. Ein kleines Mädchen kommt zu euch.

Wenn du hier bleiben willst, dann lies weiter bei [030](#)

Wenn du fliehen möchtest, dann lies weiter bei [093](#)

030

Die Kleine kauert sich und nimmt dich mit ihren riesigen Händen und steckt dich und deine Freunde in eine kleine Schachtel. Das Mädchen geht zur Schule mit dir und dein kleines Gefängnis fällt auf die Strasse vor der Schule, deren Tür geöffnet ist.

Wenn du in die Schule rennen möchtest, dann lies weiter bei [062](#)

Wenn du einen sicheren Ort suchen möchtest, dann lies weiter bei [060](#)

oder wenn du in die Wüste von der Schule gehen möchtest, dann lies weiter bei [028](#)

031

Der Schmetterling ist enttäuscht und fliegt schnell davon. Die Sonne scheint stark und es wird heiss auf dieser Blume. In der Ferne bemerkst du einen Bienenschwarm, der in eure Richtung fliegt. Das hört sich nicht sehr gut an und du bereust einen Augenblick lang, dass du den Vorschlag des Schmetterlings abgelehnt hast.

Wenn du die Blume hinuntergehen willst und auf die rote orange Blume gehen willst, dann lies weiter bei [109](#)

Wenn du lieber die Biene um Hilfe fragen möchtest, dann lies weiter bei [154](#)

032

Du hast kein Glück, alles explodiert! Spielende

033

Während du spazieren gehst, siehst du ein Feld mit Pflanzen, die sehr gut für eure Biologie Arbeit sind.

Wenn du anhältst, um Fotos von Blumen zu machen, dann lies weiter bei [049](#)

Wenn du den Weg zurücknimmst, weil du dich sehr verspätet hast, dann lies weiter bei [065](#)

034

Es sind jetzt 30 Minuten, dass ihr wartet. Niemand ist gekommen. Dein Freund fühlt sich wirklich nicht gut. Es ist Zeit, nach Hause zurückzukehren, um das Schlimmste zu vermeiden. Schade... Spielende

035

Jeder hat also angenommen und nach ein wenig Zweifel zählt ihr : eins, zwei, drei ! Und ihr schluckt die Pilze. Sie haben einen bitteren und scharfen Geschmack! Du fühlst dich nicht gut und deine Betrachtungsweise zerstreut sich. Du siehst deine Freunde fallen und auch du fällst. Du bist bewusstlos. Dann wachst du auf. Du riechst einen Grasgeruch. Du öffnest deine Augen aber du siehst nicht sehr gut. Du versuchst aufzustehen aber du schaffst es nicht. Du siehst deine Füße und... Mein Gott! Du hast deine zwei Füße nicht mehr! Sondern jetzt hast du sechs Pfoten!! Du möchtest gern schreien, aber du schaffst es nicht. Du siehst deine Freunde an. Aber du findest sie nicht. Du drehst dich um und du siehst zwei riesige Ameisen, die erschrocken sind. Du verstehst plötzlich was passiert ist. Der Pilz war verzaubert. Ihr drei habt euch in Ameisen verwandelt!!

Du schaust in den Himmel hinauf, es ist ein wunderschönes blau. Wenn dem blauen Himmel folgen willst, dann lies weiter bei [067](#)

Wenn du weiter siehst, beobachtest du eine Gruppe von Menschen, die Arbeitern ähneln. Vielleicht können sie dir helfen. Wenn du in ihrer Richtung gehen willst, dann lies weiter bei [170](#)

Das sind die Pilze, die euch verwandelt haben. Die Lösung ist vielleicht noch einmal einen anderen zu essen. Dann lies weiter bei [151](#)

Im Ort, wo du bist, siehst du den Wald. Vielleicht steht die Lösung dort im Wald drinnen. Wenn du zum Wald gehen willst, dann lies weiter bei [006](#)

036

Die Stadt ist sehr weit entfernt aber dort gibt es bestimmt eine Lösung, um wieder ein Mensch zu werden! Du fliegst weiter in diese Richtung. Der Wind bläst fest genug und dein Gleitschirm fliegt gut. Nach allen diesen Ereignissen bist du erschöpft, jetzt hast du endlich ein bisschen Zeit, um dich auszuruhen. Der Regen ist weg und du kannst das gute Parfüm der Blumen riechen. Deine Freunde und du sind fast froh hier zu sein. Ihr lächelt alle zusammen, um den Stress auszuscheiden. Aber während ihr lächelt, siehst du nicht, dass ein Vogel gerade aus der Vorderseite heranfliegt! Es ist zu spät, um deine Richtung zu ändern und du schlägst auf den Vogel auf! Du bist tot... Spielende

037

Du gehst zu Fuß während eineinhalb Stunden und jetzt beginnt die Nacht zu fallen. Also beschließt du auf eine Blume zu klettern, um zu sehen, wohin dich dieser Weg führt. Leider ist diese Blume fleischfressend... Von jetzt an hat sie keinen Hunger mehr... Spielende

038

Du läufst um die Eidechse zu umgehen. Es gibt drei Richtungen.

Wenn du den Weg auswählst, der zu einem Fluss führt, dann lies weiter bei [023](#)

Wenn du den zweiten Weg auswählst, der zu einem Ameisenhaufen führt, dann lies weiter bei [039](#)

Wenn du den letzten Weg auswählst, der durch einen Busch führt, dann lies weiter bei [055](#)

039

Du gehst in den Ameisenhaufen hinein, um nach Hilfe zu fragen. Aber die anderen Ameisen sind gefährlich und wollen dich essen!

Sie sind zu viel und stärker als du. Dein Leben endet hier... Spielende

040

Die Tür um rauszukommen ist leider geschlossen... Aber du hast vergessen, dass du eine Ameise bist! Du gehst dann unter die Tür weiter. Einmal draussen kannst du die frische Luft wieder fühlen. Der Himmel ist noch wolkig nach dem Sturm. Es riecht nach nicht besonders, da der Regen alles mitgenommen hat. Du bist noch einmal erstaunt wie es nicht das gleiche ist, wenn man eine Ameise ist. Aber du hörst die Katze nicht kommen... Leider für dich ist die Katze sehr hungrig... Sie hat seit mehreren Stunden nichts gegessen und eine Ameise ist ziemlich lecker! Und du stirbst in ihrem Magen verdaut... Spielende

041

Du hast dir die Karte gut gemerkt, da ihr sie eine Weile studiert habt. Ihr zeichnet die Karte ein paar Male auf den Boden und geht dann auf die Suche nach dem Ausgang. Leider findet ihr nichts. Das einzige, was ihr auf dem Platz findet, wo das Kreuz der Karte

eingetragen wurde, ist eine kleine Alkoholflasche. Da du am Ende deiner Kräfte bist, gönnst du dir einen grossen Schluck davon... Dein Freund macht das gleiche. Nach einer lustigen Nacht wacht ihr auf. Nicht in der Welt, in der ihr die Flasche gefunden habt, aber vor einer Schule. Lies weiter bei [062](#)

042

Du hast entschieden Lukas zu folgen. Er ist 17 Jahre alt und studiert Musik und Mathematik. Um 16Uhr geht er zum Fussballtraining. Auf dem Weg kannst du die Welt von seiner Schulter beobachten. Es erinnert dich an dein früheres Leben, als du noch ein Student warst. Deine Routine fehlt dir. Aber seit du eine Ameise bist, hast du neue Gefühle. Du darfst nun neue Düfte und Gefühle kennen lernen. Du kommst zum Stadium an.

Wenn du die Geschichte von Lukas fortsetzen willst, dann lies weiter bei [089](#)

Wenn du die Geschichte von Lukas nicht fortsetzen willst, dann lies weiter bei [159](#)

043

Einen Moment später nimmt der Mann eine Flasche aus seinem Rucksack. Ihr seid tot, weil ihr verpackt seid. Spielende

044

Der Junge stösst einen Schmerzensschrei und bückte sich, um zu sehen, wer ihn gekniffen hat. Wenn er die kleinen Ameisen sieht, nimmt er sie in seine Hand. Dann geht er in die Richtung der Schule weg. Lies weiter bei [046](#)

045

Vorsichtig gehst du mit deinen Freunden nach vorne und folgst dem guten Geruch. Nach ein paar Schritten gehst du von links nach rechts und umgekehrt. Du verlierst also dein Orientierungsvermögen. Nun gehst du geradeaus und hältst immer noch geschlossene Augen. Plötzlich bemerkst du, dass deine Füsse nass sind und du rutschst aus und fällst... Lies weiter bei [029](#)

046

Du und deine Freunde sind vor einem großen Gebäude gekommen. Es gibt viele Leute, sie haben Mühe, sich zu bewegen. Es ist ein Wald mit Füssen. Ein von deinen Freunden riskiert es, sich durchzudrängen, aber die Gefahr des Zerdrücken ist zu hoch. Eine Eingangstür öffnet sich. Du hast drei Möglichkeiten:

Wenn du und deine Freunde laufen und probieren, sich zur Tür durchzuschlängeln, dann lies weiter bei [062](#)

Ihr beschließt, rückwärts wieder zu gehen und wenn du den Kopf wendest, erblickst du einen Wüstenweg. Wenn du auswählst, dorthin zu wagen, dann lies weiter bei [028](#)

Du und deine Freunde seid von Panik ergriffen, also rennt ihr in alle Richtungen, aber endlich findet ihr einen sicher Ort und sie denkt nach einer Lösung nach. Wenn du nachdenken willst, dann lies weiter bei [140](#)

047

Du entscheidest dich, nach rechts zu gehen. Was gibt es denn hier? Du riechst viele verschiedene Gerüche. Du bist im Restaurant! Du bist ein starker Esser. Das ist ein Paradies für dich. Es ist eine neue Welt. Hier gibt es keine Farbe. Alles ist weiß. Du siehst die großen Pfannen. Du fühlst dich sehr klein neben ihnen. Aber Vorsicht! Die Kocher sind da! Ein seltsamer Ort ist hinter der Küche. Du interessierst dich dafür.

Wenn du weitergehen willst, dann lies weiter bei [064](#)

048

Du trinkst dieses lila Getränk, es schmeckt herrlich aber deine Erinnerung verschwindet. Du weißt nichts mehr, wie du nicht weißt warum du eine Ameise bist und wo du bist. Leider bleibst du ewiglich eine Ameise... Schade, es war der schlechte Zaubertrank... Die schöne geschmacksvolle Farbe ist nicht immer die richtige... Spielende

049

Keine Chance, du fällst in ein Loch und du stirbst. Spielende

050

Du suchst in deiner Tasche und findest ein Rettungsetui. Du machst deinem Freund einen guten Verband.

Ihr seid hungrig und ihr seht den Eingang einer Höhle. Der Geschmack des Abenteurers herrscht vor und ihr geht in diese Richtung... Lies weiter bei [066](#)

051

Ach ! Diese Pilz riechen wirklich nicht gut. Ihr esst ihn nicht. Aber ihr habt sehr Hunger. Ihr beschliesst, nach Hause zurückzukehren, um euch eine gute Mahlzeit zu kochen. Spielende

052

Du wählst die blaue Pille aus und du bist froh, weil sie einen guten Geschmack hat. Die Pille ist die perfekte Größe für dich und deine Freunde. Ohne Zögern knabberst du an diesen kleinen Bonbons! Zuerst findest du es sehr gut und bist du bereit, deine Sammlung zu verfolgen! Du machst einige Schritte und fühlst dich ein bisschen komisch. Du hast Kopfschmerzen und es ist schwer, vorwärts zu gehen... Du siehst deine Freunde an und es ist das letzte « Gesicht », die du siehst... Spielende

053

Du wartest jetzt auf den vollendeten Moment, um das Blatt als Gleitschirm zu benutzen. Du wartest und wartest. Dann wenn es dir scheint, der perfekte Moment zu sein, springst du auf! Es klappt! Jetzt fliegst du mit dem Blatt! Der Wind weht in deine Antennen, du fühlst dich wie ein Vogel. Die Adrenalin lässt dich vergessen, dass du dem Tod knapp entgangen bist. Aber du musst trotzdem auf die Erde zurückfliegen.

Wenn du entscheidest, auf das Ufer zu landen, dann lies weiter bei [132](#)

Du sieht ein Stadt ganz weit weg und wenn du entscheidest in diese Richtung zu fliegen, dann lies weiter bei [036](#)

Wenn du entscheidest, die Richtung des Waldes zu nehmen, dann lies weiter bei [101](#)

Du fliegst ein bisschen weiter und das Wasser scheint dir still zu sein. Wenn du entscheidest, auf das Wasser zu landen, dann lies weiter bei [099](#)

054

Das war die gute Wahl. Du versteckst dich unter eine grosse Wurzel, während die Eidechse dich und deine Freunde sucht. Du musst jetzt den Fluss überqueren. Und um es zu machen, hast du zwei Möglichkeiten: Eine Seilbahn oder ein Floss bauen. Vor dir steht alles was du brauchst.

Wenn du eine Seilbahn bauen willst, dann lies weiter bei [071](#)

Wenn du ein Floss bauen willst, dann lies weiter bei [087](#)

055

Du gehst in den Busch hinein. Aber der Busch ist das Haus einer Vogelfamilie. Sie ist hungrig und frisst dich auf... Spielende

056

Der Weg zum Haus scheint gefahrlos zu sein, obwohl es viel schwarzen Schlamm und grosse Pfützen gibt. Natürlich versucht du mit deinem Freund nicht ins Wasser zu treten. Nach vielen Umwegen erreicht ihr endlich das holzige Haus. Das Haus räuchert immer noch wegen der Explosion, aber du hast das Gefühl, dass jemand im Haus sich bewegt.

Wenn du ins Haus gehen möchtest, dann lies weiter bei [072](#)

Wenn du lieber zum Fenster hinaufkletterst, um zu sehen was es gibt, dann lies weiter bei [088](#)

057

Mit deiner schönsten und klarsten Stimme fragst du den Zauberer nach einer Lösung. Du erkennst deine Stimme aber nicht und hast das Gefühl, etwas unverständliches zu sagen. Trotzdem antwortet der Zauberer auf deine Frage: "Ja, es gibt eine Lösung. Wenn du die Schule findest, wirst du dort die richtige Formel für die Rückwandlung finden."

Ganz erstaunt, dass du etwas verstanden hast, fragst du noch wie du deinen anderen Freunden wiederfinden kannst. Darauf antwortet er, dass eure Wege sich auf rätselhafte Weise kreuzen werden. Nach dieser Antwort stöhnt er grauenhaft und zeigt dir den Weg zur Schule mit seinem Zauberstab. Lies weiter bei [090](#)

058

Ihr rennt ihm hinterher, findet aber nur eins: ein Kreuz, das ihr ganz am Anfang auf dem Boden gezeichnet habt... Lies weiter bei [105](#)

059

Wenn du und deine Freunde im Obstkorb mit den rotgoldigen Äpfeln seid, fügt der Mann Äpfel hinzu und ihr sterbt, weil ihr verpackt seid. Spielende

060

Du und deine Freunde gehen in einen Honigtopf. Du versinkst dich und stirbst... Schade! Spielende

061

Der Schmetterling schätzt eure psychische Unterstützung und fliegt bis ins Haus des Sägewerks hinein. Er schafft es noch im letzten Moment auf den Tisch in der Küche zu landen. Nach einer herzlichen Begrüßung setzt er seinen Flug fort. Nun seid ihr auf diesem Küchentisch, wohin soll es nun gehen? Die Wände sind weiss angestrichen aber gelblich veraltet. Auf der Decke seht ihr zwei Löcher und an der rechten Wand eine Abwaschanlage. Auf dem Tisch bleiben noch Mittagessensreste...

Wenn du zu den zwei Löchern gehen willst, dann lies weiter bei [125](#)

Wenn du zur Spülbecken gehen willst, dann lies weiter bei [014](#)

Wenn du dich dem Essen auf dem Tisch nähern möchtest, dann lies weiter bei [173](#)

062

Du kommst an einer wundervollen Schule an. Die Gebäude sind so hoch, dass sie den Himmel anzufassen scheinen. Der Verkehr verwirrt alle kleinen Kreaturen. Die Busse drängen vor die Schule und warten auf die jungen Schüler. Die Schule ist von Grünzeug umgeben. Diese grüne Farbe gibt dir Freiheitslust. Der Duft der Natur erinnert dich an die Expedition durch den Wald. Willst du diese Schule besuchen oder draußen bleiben?

Wenn du die Schule besuchen willst, dann lies weiter bei [078](#)

Wenn du draußen bleiben willst, dann lies weiter bei [009](#)

063

Du fühlst dich immer schwerer und siehst deine Pfoten dick werden. Du hast das Gefühl, ein Bankett gegessen zu haben. Jedoch hast du nur eine Brösel genommen. Du bist so groß wie eine Schnecke, dass du nicht mehr atmen kannst. Schade du bist wieder tot... Spielende

064

Jetzt du kommst in die Küche, alles ist sauber. Es gibt viele Gemüse und Nahrungsmittel. Es scheint frisch zu sein. "Ich bin schon lange gelaufen, ich muss etwas essen. Waow, wie schön sind diese Erdbeeren!" Du isst die Erdbeeren und an diesem Moment öffnet der Kocher den Kühlschrank und er sieht dich. Er rennt schnell hinaus, um Insektenpulver zu holen. Er spritzt Insektenpulver auf dich und deine Freunde. Du stirbst. Spielende

065

Du triffst deine Freunde und erzählst deine Geschichte. Ihr geht zusammen in den Wald. Dann lies weiter bei [113](#)

066

Ihr habt grossen Hunger. Ihr habt Kopfschmerzen und eure Betrachtungsweisen trüben sich. Von weitem seht ihr einen roten Fleck.

Wenn ihr in diese Richtung geht, dann lies weiter bei [082](#)

Ein aufrechterhaltener Pfad führt anscheinend zum Ausgang des Waldes. Ihr seht den Weg nicht gut aber wenn ihr euer Glück versucht, dann lies weiter bei [098](#)

067

Du hast den Weg mit dem blauen Himmel ausgewählt, du folgst nun dem kleinen Weg. Du bist so auf deinen Weg konzentriert, dass du nicht merkst, dass der Himmel ganz grau und wolkig wird. Es riecht jetzt nach Regen wie in diesen sommerlichen Tagen, die du mit deinen Freunden unter dem Regen verbracht hast. Und es fängt zu regnen an und die Regentropfen verursachen einen kleinen Fluss. Du musst dich jetzt beeilen, um eine Lösung zu finden...

Wenn du einen Schutz finden willst, dann lies weiter bei [147](#)

Wenn du ein Schiff bauen willst, um den Weg auf dem Fluss fortzusetzen, dann lies weiter bei [020](#)

Wenn du unter einem Blatt warten willst, dann lies weiter bei [083](#)

068

Du hast gewählt, nach rechts zu gehen. Also fließt das Blatt auf diesem Flusszweig weiter. Jetzt hast du zwei Möglichkeiten: entweder beschließt du weiter auf dem Fluss zu fahren oder du probierst, dich an einen Zweig anzuklammern, um das Festland zurückzugewinnen.

Wenn du auf dem Fluss weiterfährst, dann lies weiter bei [021](#)

Wenn du auf das Festland gehen willst, dann lies weiter bei [085](#)

069

Du hast den linken Weg genommen, du fürchtest dich ein bisschen... Dann hörst du eine Musik, je mehr du dich vorrückst, desto besser hörst du sie. Entweder beschließt du weiterzugehen, um sie besser zu hören oder du beschließt, einen anderen Weg zu nehmen.

Wenn du der Musik folgst, dann lies weiter bei [133](#)

Wenn du einen anderen Weg nimmst, dann lies weiter bei [117](#)

070

Du wartest eine Minute, um einen Plan zu finden, und dann gehst du zur Eidechse. Schlechter Plan! Die Eidechse ist sehr groß und isst dich auf. Verloren... Spielende

071

Du hast ausgewählt, eine Seilbahn zu bauen. Aber du hast keinen Baustoff. Noch einmal hast du eine Wahl zu treffen. Du könntest diesen Baustoff im Wald oder neben dem Fluss aufsuchen.

Wenn du in den Wald gehen willst, dann lies weiter bei [103](#)

Wenn du neben dem Fluss suchst, dann lies weiter bei [119](#)

072

Die Tür ist nicht ganz geschlossen, deswegen kannst du mit deinem Freund hineintreten. Du bemerkst einen Mann auf dem Boden, der einen spitzen Hut trägt und einen Zauberstaub in der Hand hält. Er stöhnt und ruft um Hilfe. Er könnte euch sicher helfen.

Wenn du ihn ansprichst, dann lies weiter bei [057](#)

Wenn du zurücktrittst, dann lies weiter bei [088](#)

073

Du hast kein Glück. Du verstehst das Vokabel nicht...

Wenn du eine andere Webseite nachschauen möchtest, dann lies weiter bei [126](#)

Wenn es nichts bringt und du weggehen möchtest, dann lies weiter bei [110](#)

074

Du hast mit deinem Freund die rote Tür ausgewählt... Du landest in einem unterirdischen und dunklen Tunnel, der stinkt und ungemein fürchterlich ist. Was macht ihr als nächstes?

Wenn ihr einen kühlen Kopf bewahrt und logisch darüber nachdenkt, was ihr als nächstes macht, dann lies weiter bei [121](#)

Wenn ihr Angst habt und denkt, dass das Verstecken die beste Möglichkeit ist, seht ihr, dass es an einem Ende des Tunnels ziemlich dunkel ist. Ohne zu zögern, versteckt ihr euch ins Dunkle, dann lies weiter bei [137](#)

Wenn ihr das Dunkle fürchtet und entscheidet zu dem einzigen Licht zu gehen, da es wahrscheinlich sicherer ist, dann lies weiter bei [153](#)

075

In den Holzspänen ist es ruhig und gemütlich. Leider gibt es hier wenig Glück, um sich wieder in Menschen zu verwandeln. Da die Hitze auch eher hoch ist, entscheidet ihr euer Glück fortzusetzen und auf Wanderschaft zu gehen. Vielleicht findet ihr auch in diesem Sägewerk den Weg zu Erlösung. Du und deine Freunde seht in der Ferne ein Fenster mit vielen Farben. Ihr geht ohne grosse Schwierigkeit den Wänden entlang und erreicht das offene Fenster. Nun versteht ihr woher diese bunte Farben schimmerten: es gibt eine Menge bunte Blumen in einem Blumentopf. Der Geruch ist herrlich und frisch. Was nun?

Wenn du zur schönsten Blume gehen willst, dann lies weiter bei [107](#)

Wenn du in der Erde des Blumentopfs graben willst, dann lies weiter bei [091](#)

Wenn du auf den Fensterrand gehen willst, dann lies weiter bei [029](#)

076

Im Versteck gibt es wenig Licht. Ihr seid beengt und es ist warm. Ein Geruch nach faulem Ei fließt über den Ort. Aber ihr seid in Sicherheit. Die Nacht bricht an. Ihr fangt an einzuschlafen, wenn ein riesengroßes Tier ins Versteck eintritt. Das ist ein Fuchs. Ermüdet legt er sich auf euch hin. Bestimmt erstickt ihr fast unter seinem Gewicht. Ohne weggehen zu können, sterbt ihr in diesem Versteck. Spielende

077

Du erreichst mit Mühe und Not diese bläuliche Blume und riechst nun den fabelhaften Duft. Du bemerkst auch, dass ein Schmetterling den Blumenduft genießt. Du sprichst ihn an und fragst ihn, ob er dich und deine Freunde zum nächsten grossen Haus mitnehmen könnte. Der Schmetterling ist so erstaunt vor deiner Frage und Anrede, dass er sie annimmt und vorschlägt, euch mitzunehmen.

Wenn du mit dem Schmetterling fliegen willst, dann lies weiter bei [157](#)

Wenn du lieber ablehnst und auf der Blume bleiben willst, dann lies weiter bei [031](#)

078

Du hast beschlossen, deinen Weg in die Schule zu verfolgen. Du bist im Flur. Es ist eine neue Welt für dich... Die Mauern sind hoch mit vielen bunten Farben: blau, rot, usw. Es ist Vormittag also riechst du alle Gerüche aus dem Restaurant. Du siehst das Schild. Es gibt mehr als 70 Klassen. Die Schule ist sehr groß. Welchen Weg willst du verfolgen?

Wenn du dich nach links entscheidest, dann lies weiter bei [127](#)

Wenn du dich nach rechts entscheidest, dann lies weiter bei [047](#)

Wenn du geradeaus entscheidest, dann lies weiter bei [142](#)

079

Du betrittst sein Zimmer und betrachtest diesen typischen Raum für einen Jungen: Eine Mischung von Schulsachen, Sportsachen und Süßigkeiten. Du gehst spazieren und findest Fotos. Du hältst an, um alles zu sehen. Du findest heraus, dass Lukas eine Freundin hat und zu Partys gehen mag. Die Fotos mit seinen Freunden und Alkohol bringen dich zum Lachen. Du vergisst was du suchst und verlierst dich bei Lukas... Spielende

080

Du bist müde und der Korb sieht sehr gemütlich aus, also ist es natürlich für dich, dich dorthin hinzulegen! Wenn du deinen ersten Schritt machst, empfindest du ein komisches Gefühl. Du bist so glücklich und du lässt deinen Körper fallen! Sobald du liegst, siehst du eine grosse rote Katze! Du hast nie gedacht, dass eine Katze so gross sein kann. Die Katze läuft zu dir und isst dich auf, also stirbst du... Spielende

081

Jetzt bist du wirklich zu spät, dann kommst du wieder nach Hause. Schade... Spielende

082

Du und deine Freunde nähert euch diesem roten Fleck. Das ist ein Feld von Fruchtbäumen. Ihr geht ins Feld hinein und esst viele Kirschen. Nach einigen Augenblicken fühlt ihr euch nicht sehr gut. Ihr kehrt nach Hause zurück. Spielende

083

Du reisst ein Blatt von einer Margerite weg. Das Blatt ist nur gross wie es sein muss und du kannst dich vor dem Regen schützen. Der Regen fällt ungefähr drei Stunden lang hinunter und die Nacht wird kommen aber du hörst ein komisches Geräusch. Der Lärm kommt immer näher und du fürchtest dich, aber plötzlich siehst du vier Ameisen. Sie fragen dich, ob du in ihre Hütte kommen möchtest. Du nimmst es an und gehst mit deinen Freunden mit ihnen. Jetzt sind es drei Tage, dass du in ihrem Haus bist und die Ameisen sagen, dass sie in eine andere Hütte weiter gehen und fragen dich, ob du mitkommen willst.

Wenn du die Einladung annimmst, dann lies weiter bei [131](#)

Wenn du in dieser Hütte bleiben möchtest, dann lies weiter bei [005](#)

084

Du fühlst dich „befreit und ausgefertigt“ wie die Eiskönigin. Du siehst deine Zehen anwachsen und deine Lungenflügel füllen sich voll von Luft. Bravo, du wirst wieder ein Mensch! Du kannst dein Leben von Neuem beginnen. Du hast den Ausweg gefunden und du gehst mit deinen Freunden zufrieden nach Hause zurück.

085

In der letzten Minute gelingt es dir, dich an einen Zweig aufzuhängen und zum Festland zurückzukehren. In der Ferne siehst du einen großen Löwenzahn und du beschließt auf ihn zu klettern, um zu sehen, wo du bist. Mit einem Windstoß fliegst du weg. Lies weiter bei [062](#)

086

Du hast jetzt zwei Möglichkeiten:

Wenn du ein Holzsword bauen willst, dann lies weiter bei [134](#)

Wenn du ein Steinsword bauen möchtest, dann lies weiter bei [150](#)

087

Du hast gewählt, ein Floss zu bauen. Neben dir gibt es Holz. Perfekt für das Floss. Einen Moment später bist du mit dem Floss fertig und ihr überquert den Fluss.

Aber das Floss ist schlecht gebaut und fließt nicht wohin ihr gehen wollt. Du bist verloren, und leider gibt es eine zweiten Eidechse vor euch, die dich tötet... Spielende

088

Auf dem Weg fällt ein Holzstück vor euch, leider war das Holz so heiss, dass es sofort beginnt zu brennen. Das Feuer bricht aus und steckt den Boden unter euren Füßen an... Ihr sterbt im Feuer. Spielende

089

Du hörst den Übermut von den Zuschauern, da der Match anfangen wird. Die Atmosphäre gefällt dir und du bist beeindruckt von dem Spiel von Lukas. Die Nacht kommt und du bist von den Scheinwerfern im Stadium geblendet. Lukas nimmt eine Dusche und ordnet seine Sachen. Du hast jetzt die Möglichkeit sein Haus zu besuchen. Lies weiter bei [104](#)

090

Nach diesen Angaben trittst ruhig aus dem Haus hinaus und nimmst die angegebene Richtung zum Wald zu. Nach ein paar Schritten hörst du einen lauten Krach: Das hölzerne Haus zerfällt in sich zusammen und ein schwarzer Rauch steigt in den Himmel. Das war aber Glück, dass du gerade vor dem Zerfall hinausgekommen bist...

Wenn du nun zum Wald gehst, dann lies weiter bei [170](#)

Wenn du zum Krater zurückgehen möchtest, dann lies weiter bei [152](#)

091

Du gräbst in die Erde des Blumentopfs. Du triffst mehrere Insekten und du isst ein paar von denen. Plötzlich spürst du Wasser hinter dir. Die Blumen werden gegossen! Du und deine Freunde graben während zwei Minuten weiter und sterbt wegen des Wassers. Spielende

092

Nein! Leider hatte der Vogel Hunger und er isst dich und er macht nur ein Biss von dir... Spielende

093

Das Mädchen rennt und läuft auf dich... Spielende

094

Du bist jetzt im Erdgeschoss und du hörst eine schöne Musik in der Ferne. Diese Musik ist sehr rhythmisch und melodisch und die Frau singt mit ihrer schönen Stimme. Du kannst der schönen Stimme folgen oder weiter gehen.

Wenn du der Musik folgst, dann lies weiter bei [015](#)

Wenn du deinen Weg weitergehst, dann lies weiter bei [126](#)

095

Du riechst etwas merkwürdiges, du gehst weiter auf den schwarzen Schreibtisch aus Ebenholz. Dann siehst du zwei Fläschchen. Es sind zwei verschiedene Zaubertänke: einen roten und einen blauen. Willst du daran schmecken?

Wenn du den roten Zaubertank trinken willst, dann lies weiter bei [063](#)

Wenn du den blauen Zaubertank trinken willst, dann lies weiter bei [084](#)

Wenn du die zwei Zaubertänke trinken willst, dann lies weiter bei [032](#)

096

Du gehst in den Biologie-Raum hinein. Du siehst das Gerippe Oskar, viele Pulte mit Schulsachen. Aber niemand ist da. Findest du das nicht seltsam in einer Schule? In diesem Augenblick hörst du Gelächter von draußen und eine große Stimme, die Anweisungen gibt.

Wenn du zum Fenster gehen willst, dann lies weiter bei [128](#)

Wenn du auf den Schreibtisch klettern willst, dann lies weiter bei [095](#)

097

Du steigst aus dem Bus aus. Du triffst deine Freunde und erzählst deine Geschichte. Ihr geht zusammen in den Wald. Lies weiter bei [113](#)

098

Schade hier gibt es nichts, ihr seid müde, ihr habt Hunger und warm. Ihr seht, wie eine Höhle vor euch.

Wenn ihr beschliesst hineinzugehen, dann lies weiter bei [114](#)

Wenn du lieber nicht in die Höhle eintrittst, dann lies weiter bei [130](#)

099

Du fliegst weiter und hier ist das Wasser mehr oder weniger still. Die beiden Ufern sind ziemlich weit weg und du wagst es nicht, hier zu landen. Der Wind ist schwach und du musst jetzt unbedingt schnell eine Lösung finden, sonst wirst du aufplatzen. Es riecht nach Sommer und die Sonne kommt wieder langsam hervor. Die Vögel zwitschern und bunte Schmetterlinge kommen in die Nähe eures handwerklichen Gleitschirms, so kannst du sie endlich von nah sehen! Es ist noch beindruckender! Eine Libelle kommt auch ziemlich nahe und du folgst ihr mit dem Blick. Du siehst, dass sie auf das Wasser landet. Das bringt dir eine Idee! Du weißt jetzt was tun. Das Wasser unter dir wird eine super

Landebahn sein. Du konzentrierst dich und landest super gut! Du hast es geschafft! Deine Freunde und du segeln jetzt wieder auf dem Fluss. Plötzlich bewegt sich das Wasser sehr viel! Du hast die Zeit nicht mehr, dich zu fragen, was diese Bewegung provozieren kann, dass du von einem Fisch gegessen wirst... Spielende

100

Also hast du dich für den rechten und schönen Weg entschieden. Ein Schmetterling kommt zu dir. Nun, steigst du auf seine bunte Flügel oder beschließt du zu Fuß weiterzugehen, um zur Schule zu gehen?

Wenn du beschlossen hast, mit dem Schmetterling zu fliegen, dann lies weiter bei [116](#)

Wenn du zu Fuß weitergehen willst, dann lies weiter bei [037](#)

101

Der Wald scheint dir ein gutes Ziel zu sein, du fliegst also weiter auf deinem Schwung. Es wird vielleicht da einen magischen Pilz geben, um dich wieder menschlich werden zu lassen! Die Sonne kehrt nach und nach zurück und die Wolken gehen weg. Aber du hast keine Zeit mehr UFF zu sagen, dass dich ein enormer Windstoß rückwärts weiterfliegen lässt und du schlägst dich leider gegen die Felswand des Wasserfalles auf... Dein kleiner Ameisenkörper hat leider nicht überlebt... Spielende

102

Du hast jetzt drei Möglichkeiten:

Wenn du ein großes Loch graben willst, wird es dir Zeit nehmen, dann lies weiter bei [166](#)

Wenn du die Eidechse ins Wasser anziehen willst, dann lies weiter bei [007](#)

Wenn du die Eidechse von einer Steilküste fallen lassen willst, dann lies weiter bei [118](#)

103

Du suchst Baustoff im Wald. Aber die Eidechse war nicht so weit, wie du gedacht hattest... Du bist erneut nachgejagt... Lies weiter bei [006](#)

104

Du kommst in ein schönes Haus an, das sehr einladend ist. Die Familie von Lukas scheint lustig zu sein, besonders seine zweijährige Schwester, die eine Aufzucht von Schnecken hat. Es ist nun Zeit zum Essen, Lukas nimmt nur einen Apfel und rennt in sein Zimmer hinauf. Um das Zimmer von Lukas zu besuchen, lies weiter bei [079](#)

105

Ihr seht einen Bunker und denkt, dass es dort Waffen geben kann. Ihr stürmt hinein... Lies weiter bei [122](#)

106

Du hast ausgewählt, das Haus zu betreten... Auf einem Tisch liegt ein Stadtplan. Leider ist aber diese Karte in einem schlechten Zustand und nur der Teufel hätte es schreiben können... Auf der Karte ist fast nichts mehr zu erkennen, da sie voll Schimmel, Insekten und Parasiten überdeckt ist. Ihr habt jetzt zwei Möglichkeiten.

Entweder nehmt ihr die Karte mit und sucht den Ausgang, dann lies weiter bei [025](#)

Oder ihr vertraut eurem Gedächtnis und fasst die Karte nicht an, weil du denkst, dass die Karte vielleicht ansteckend ist und Krankheiten vermitteln könnte, dann lies weiter bei [041](#)

107

Du und deine Freunde stehen vor einer wichtigen Frage: welche kann denn nun die schönste Blume sein? Soll es diese rote orange mit weissen Punkten sein? Oder vielleicht diese blaue mit violetten Strichen? Dir wird es ein wenig schwindelig vor diesem Geruch und den vielen Farben. Du empfindest die Qual der Wahl...

Wenn du entscheidest, dem Geruch nachzugehen, und du deine Augen schliesst, dann lies weiter bei [045](#)

Wenn du nur deinen Augen zutraust, dann lies weiter bei [172](#)

108

Du und deine Freunde versuchen die Gänge zwischen den Stockwerken zu betreten. Wenn ihr durch das Loch geht, kommt Wasser hinunter und ihr sterbt darin... Spielende

109

Du kletterst auf die rote orange Blume hinauf. Der Duft ist süß und lecker. Du legst dich mit deinen Freunden auf das Blütenblatt und genießt die Ruhe. Auf einem Mal bewegt sich die Blume sehr stark und du steigst in die Luft. Leider warst du nicht der einzige, der diese Blume als schön empfand... Die Sägefrau findet auch diese Blume ausgezeichnet für ihren Blumenstrauss. Du befindest dich nun umringt von vielen anderen Blumen und bewegst dich in die Richtung des Hauses.

Wenn du vom Blumenstrauss springen willst, dann lies weiter bei [028](#)

In der Ferne siehst du schöne rotgoldige Äpfel auf dem Boden. Wenn du dich dort hinfallen möchtest, dann lies weiter bei [059](#)

Wenn du im Blumenstrauss bis zum Küchentisch tragen lassen willst, dann lies weiter bei [008](#)

110

Du läufst wieder zur Treppe um deine Geschichte fortzusetzen. Lies weiter bei [127](#)

111

Du entscheidest dich, allein zu bleiben. Aber es ist der Ausgang von den Schülern und Schülerinnen, du hörst ein schrilles Geräusch. Du siehst zu, wie tausende Füße wie Berge dich zerquetschen. Schade aber du bist tot... Spielende

112

Du liest eine Aussage über eine Person, die die gleiche Geschichte wie du und deine Freunde erlebt hat. Diese sagt, dass du einen blauen Zaubertrank trinken sollst. Lies weiter bei [110](#)

113

Ihr seid zusammen vor dem Wald. Ihr beschliesst, unbekannte Orte erforschen zu gehen. Nun stehst du mit deinen Freunden vor einer Abzweigung: der eine Weg ist dunkel und finster, der andere ist leuchtend und hell. Welchen Weg wählst du für dich und deine Freunde aus?

Wenn ihr auf den dunklen Weg zufährt, dann lies weiter bei [129](#)

Wenn ihr auf den leuchtenden Weg zufährt, dann lies weiter bei [145](#)

114

Der Weg ist lang aber der Geruch verstärkt sich. Selbst wenn die Höhle feindlich aussieht, habt ihr Vertrauen. Ihr versetzt euren Weg fort. Lies weiter bei [146](#)

115

Du gelinst es zu stoppen und du beschließt, in Deckung zu gehen. Aber plötzlich kommt ein Vogel. Du kannst zum Vogel gehen oder du gehst dich verstecken.

Wenn du beschliesst, Freundschaft mit dem Tier zu schliessen, dann lies weiter bei [092](#)

Wenn du vor Angst versteckt bleibst, dann lies weiter bei [148](#)

116

Du steigst auf den Schmetterling hinauf. Aber der Schmetterling geht nicht in die gleiche Richtung wie du möchtest. Er fliegt in den Himmel weit hinauf und du kommst niemals zurück... Spielende

117

Du nimmst den anderen Weg und kletterst auf einen Baum, um über einen Plan nachzudenken. Dann hörst du einen Atemlärm. Und wenn du dich umdrehst, um zu sehen, woher der Lärm kommt, siehst du einen Ameisenbär. Hungrig sieht er dich an und trotz deiner Fluchtversuche gelingt es ihm, dich zu fangen... Spielende

118

Du läufst nicht schnell genug um zur Steilküste anzukommen und du wirst von der Eidechse aufgefressen. Spielende

119

Du hast die rechte Wahl getroffen. Du kannst jetzt den Fluss überqueren und deine Reise fortsetzen. Lies weiter bei [170](#)

120

Nach ein paar Minuten seht ihr eine grosse Explosion, was macht ihr jetzt?

Wenn ihr euch versteckt, indem ihr hofft, danach zur Explosion näher zu kommen, dann lies weiter bei [136](#)

Wenn ihr neugierig seid und nachschaut was da los war, dann lies weiter bei [152](#)

121

Du streitest dich mit deinem Freund, da jeder eine andere Idee hat. Du möchtest nur noch fort, der andere ist verzweifelt und möchte warten bis etwas passiert. Nach ein paar Stunden seid ihr von einer riesigen Schlange gefressen worden... Schade. Spielende

122

Ihr sucht tagelang die Bestie, findet aber nur Spuren und hört Geräusche. Ihr seht die Kreatur nur einmal, und das war das Letzte, das ihr gesehen, gehört und gespürt habt. Ihr sterbt beide... Spielende

123

Schade! Ein Auto kommt in voller Geschwindigkeit und ihr seid zerdrückt. Spielende

124

Nach einer langen Fahrt hält der Wagen und der Mann nimmt den Rucksack. Zum Glück bleibt eine Lücke im Reissverschluss offen, damit du hinaussehen kannst. Die Landschaft hat sich verändert: Du siehst ein grosses Sägewerk und es riecht stark nach frisch geschnittenes Holz. Dein Transportmittel hält plötzlich an, da der Rucksack auf den Boden fällt. Sobald es wieder ein wenig still geworden ist, getraust du dich aus dem Rucksack hinauszukriechen. Vor euch gibt es Holzplatten und Holzspäne.

Wenn du entscheidest so schnell wie möglich zu fliehen und den Ausgang zum sonnigen Licht zu nehmen, dann lies weiter bei [171](#)

Wenn du dich in den Holzspäne verstecken willst, dann lies weiter bei [075](#)

125

Du bist nun vom Tisch hinuntergegangen, die Wand hinauf und schliesslich auf der Decke gewandert. Das ist ja aber toll, einmal die Welt umgekehrt zu sehen! Nun musst du das Loch auswählen.

Wenn du ins grössere gehen möchtest, dann lies weiter bei [108](#)

Wenn du ins kleinere gehen möchtest, dann lies weiter bei [141](#)

126

Du kommst in den Informatikraum und du schaust auf Internet nach, wie dein Problem lösen. Du tippst Transformation Ameise – Mensch. Google schlägt dir 3 Webseiten vor:

Wenn du Wikipedia bevorzugst, dann lies weiter bei [158](#)

Wenn du eine Hexerei-Webseite bevorzugst, dann lies bei [112](#)

Wenn du die Biologie-Webseite auswählst, dann lies weiter bei [073](#)

127

Jetzt bist du vor der Treppe, die eine unermessliche Weite hat.

Wenn du die Treppe hinuntergehen willst, dann lies weiter bei [094](#)

Wenn du die Treppe hinaufgehen willst, dann lies weiter bei [016](#)

128

Du siehst die Schüler und den Lehrer, die Insekten beobachten. Ein Windstoß nimmt dich mit und du fliegst in ein anderes Land. Schade... Spielende

129

Ihr spaziert auf dem dunklen Weg. Es ist ein bisschen kalt, aber es geht. Tiefer im Wald befindet ihr euch wieder vor einer Abzweigung. Es gibt zwei Möglichkeiten.

Wenn ihr rechts abbiegt, dann lies weiter bei [018](#)

Wenn ihr links abbiegt, dann lies weiter bei [002](#)

130

Ihr habt warm und seid durstig. Ihr geht schneller, um eine Wasserquelle zu erreichen. Je mehr ihr vorrückt, desto dunkler wird es.

Wenn ihr lieber lauft, um euch besser zu fühlen, dann lies weiter bei [003](#)

Wenn ihr langsamer geht und eine Taschenlampe in eurem Rucksack sucht, dann lies weiter bei [162](#)

131

Du kommst in die neue Hütte an. Wenn du kommst, siehst du sehr gut, dass es nicht wie das andere Haus aussieht. Die Ameisen sind böse und unfreundlich! Die Reise hat lange gedauert und du bist müde, also hast du Hunger. Du fragst mit deinen Freunden nach Essen aber deine neue «Freunde» wollen euch nichts geben. Du stirbst an Hunger... Spielende

132

Du willst auf das Ufer landen aber es gibt trotzdem sehr viel Wind! Es bläst in deine Ohren und du hörst nicht was dir deine Freunde sagen. Sie schreien, schreien aber du hörst sie trotzdem nicht! Du hast Angst aber du hast es fast geschafft! Das Ufer ist nicht mehr sehr weit weg! Plötzlich stößt dich ein Windstoß sehr fest aufs Ufer... Du verlierst den

Kontrolle des Gleitschirms und kommst aufs Ufer an. Deine kleine Beinen können dich nicht zurückhalten... Du und deine Freunde sterben unter dem Gewicht vom Blatt zerdrückt... Spielende

133

Du beschließt der Musik zu folgen und du entdeckst drei Kobolde, die um einem Feuer tanzen. Aber sobald sie dich sehen, beschließen sie, dich zu würzen und dich in ihre Sandwichs zu legen, um mehr Geschmack zu erhalten... Schade. Spielende

134

Du und deine Freunde laufen einige Minuten lang, um die Eidechse zu entgehen und dann sucht ihr Holz für eure Schwerter, aber sie sind nicht ziemlich stark, deshalb erdrückt euch die Eidechse erdrückt. Schade... Spielende

135

Ihr rennt also weit weg in einen Nebel und seht nichts. Ihr werdet aber immer schneller und auf einmal fällt ihr in ein radioaktives Loch hinein. Ihr werdet dort an einem langsamen und schmerzhaften Tod erleiden und sterben... Spielende

136

Die Explosion ist sehr laut und die meisten Gegenstände liegen nun auf dem Boden. Dein Hören ist ein wenig beeinträchtigt, du bleibst ein wenig betäubt... Nach wenigen Minuten erlangst du die Besinnung wieder und kannst vorsichtig nach vorne treten. Auf dem Weg bleibt alles ruhig und tot. Alle Holzstücke sind aschenschwarz und rauchen. Zum Glück seid ihr Ameisen, da ihr kräftig und überlebensfreudig seid... Vor euch befindet sich nun einen Krater.

Wenn du zum Krater gehen möchtest, dann lies weiter bei [152](#)

Wenn du lieber zum verbrennten Haus gehst, dann lies weiter bei [056](#)

137

Ihr stürmt in den Schatten, der vorderste sieht, dass dort eine Falle aufgestellt wurde. Doch ist es zu spät, da du gestossen wirst, und ihr fallt alle in die Falle und sterbt. Spielende

138

Ihr seht einen alten Bunker und rennt hinein, alles ist dunkel. Du machst einen langsamen Schritt nach vorne und auf einmal hörst du ein feines Geräusch "klick". Leider seid ihr auf eine alte Mine gestanden und ihr sterbt beide im Bunker in einem lauten Lärm... Spielende

139

Nun bist du und deine Freunde auf dem Bürgersteig und du möchtest die Fußgängerzone überqueren. Leider wird die Ampel nicht auf Grün bleiben. Du und deine Freunde können die Fußgängerzone überqueren, dann lies weiter bei [123](#) auf die nächste grüne Ampel warten, dann lies weiter bei [174](#)

140

Du stehst mit deinen Freunden auf einer Ecke des Hofes. Die Studenten sind bald alle in die Schule hineingekommen. Du hast das Gefühl, dass ihr aus eurem Versteck ausgehen könnt, aber plötzlich kommt ein Junge und er überfährt euch. Er fürchtet sich davor, Insekten zu sehen. Leider bist du mit deinen Freunden gestorben. Spielende

141

Das Loch ist voll fett und deswegen rutschig. Du verlierst dein Gleichgewicht und fällst hinunter... Lies weiter bei [012](#)

142

Du gehst weiter geradeaus in den Flur. Du siehst, dass der Korridor schmutzig ist. Ungefähr 20 Meter weiter hörst du ein dumpfes Geräusch. Es ist der Hausmeister, der ein geblümtes Hemd trägt. Er putzt den Flur mit seiner Höllenmaschine. Es gibt einen großen Wind, der dich aufsaugt. Schade... Spielende

143

Du kommst in den Physik-Raum hinein. Draussen scheint die Sonne. Es ist warm. Es riecht stark und stinkt sogar, aber die Fenster sind offen. Es gibt eine andere Tür mit einer Anschrift "CHEMIE", die geschlossen ist. Auf dem Schreibtisch gibt es ein Mikroskop. Neben dem Mikroskop gibt es zwei Phiole: eine blaue und eine rote. Was willst du machen?

Wenn du in den Chemieraum gehst, dann lies weiter bei [175](#)

Wenn du auf den Schreibtisch gehen willst, dann lies weiter bei [095](#)

Wenn du zu den Fenstern gehen willst, dann lies weiter bei [128](#)

144

解决的办法是去室内化学和喝红药水。Dies steht im Buch... Schade!! Du verstehst nichts!! Dann gibt es einen Windstoß und das Buch zerquetscht dich... Spielende

145

Ihr spaziert auf dem leuchtenden Weg. Es ist warm und die Sonne ist in ihrem Zenith. Deswegen habt ihr Angst davor, einen Sonnenstich oder einen Hitzschlag zu bekommen.

Wenn ihr beschliesst zurückzukehren, um den dunklen Weg zu nehmen, dann lies weiter bei [129](#)

Gegen diese Hitze sucht ihr einen Fluss oder eine Wasserquelle. Ihr hört in der Ferne einen Lärm. Wenn ihr also beschliesst, eurem Instinkt zu folgen und dieser Richtung zu folgen, dann lies weiter bei [161](#)

146

Nach einigen Marschminuten entdeckt ihr eine grossartige Waldlichtung umringt von Bäumen. Auf dem Boden der Aufhellung erscheint einen mit seltsamen Pilzen gefüllten Teppich. Manche Pilze sind rot und ähneln köstlichen Bonbons. Andere sind kleiner und gepunktet in bunten Farben. Es sieht wie ein Schlaraffenland aus.

Wenn ihr vor Hunger einen Pilz davon nehmt und ihn spüren wollt, lies weiter bei [051](#)

Wenn ihr drei euch davon entreisst und euch auf den Boden setzt, lies weiter bei [019](#)

147

Du hast den rechten Weg gewählt. Du hast die Möglichkeit in einen Zauberwald zu gehen oder du kannst einem Licht folgen.

Wenn du beschliesst in den Zauberwald zu gehen, dann lies weiter bei [149](#)

Wenn du beschliesst, dem Licht zu folgen, dann lies weiter bei [004](#)

148

Du hattest recht versteckt zu bleiben, der Vogel ist weggefliegen. Also beschließt du aus deinem Versteck hinauszugehen, aber jemand wandert in deiner Nähe und er erdrückt dich. Du bist gestorben, schade! Spielende

149

Jetzt kannst du zwischen zwei Wegen auswählen, der linke Weg ist schmutzig und düster aber der rechte Weg ist sonnig und hübsch.

Wenn du beschließt, die erste dunkle Möglichkeit zu nehmen, dann lies weiter bei [069](#)

Wenn du beschließt, die zweite helle Möglichkeit zu nehmen, dann lies weiter bei [100](#)

150

Du läufst zu einem Steinbruch, und baust Schwerter für jeden von deinen Freunden, aber die Schwerter sind zu schwer und ihr könnt mit ihnen nicht kämpfen, also isst euch die Eidechse auf... Spielende

151

Du und deine Freunde befindet euch also in einer Lichtung und seht die genau gleichen Pilze, die ihr schon mal gegessen habt, und entscheidet sie zu essen, weil sie euch vielleicht zum normalen Zustand zurückbringen könnten. Ihr werdet sehr schnell sehr müde und schlaft ein. Eine Zeit später wachst du mit deinen Freunden wieder auf und ihr seht zwei Türen vor euch. Deine zwei Freunde streiten sich und jeder nimmt schliesslich eine Tür. Welche wählst du aus?

Wenn du die blaue Tür auswählst, dann lies weiter bei [167](#)

Wenn du die rote Tür auswählst, dann lies weiter bei [074](#)

152

Nach ein paar langsamen und vorsichtigen Schritte stösst du mit deinem Freund auf einen riesigen Krater und ihr geht mit Neugier zur Mitte des Kraters. Da siehst du ein Haus und einen Tunnel. Ihr wollt aber nicht lange im Krater bleiben, wohin gehst du jetzt?

Wenn du in den Tunnel gehen willst, dann lies weiter bei [168](#)

Wenn du ins Haus gehen möchtest, dann lies weiter bei [106](#)

153

Ihr seht das Licht und es bewegt sich. Ihr entscheidet nach langem Zögern dem Licht zu folgen. Nach ein paar Minuten seid ihr genug nahe, dass ihr erkennen könnt, dass es ein alter Mann ist, der eine Lampe trägt. Was macht ihr jetzt?

Entweder geht ihr zu ihm, dann lies weiter bei [169](#)

Ihr greift ihn an, da ihr denkt, dass er gefährlich sein könnte, dann lies weiter bei [010](#)

Oder ihr flüchtet davon weg, da ihr Angst vor ihm habt, dann lies weiter bei [026](#)

154

Sobald der Bienenschwarm auf den Blumentopf zufliegt, hörst du nichts mehr anders als das Summen der Bienen. Es wimmelt und keine einzige Blume wird vergessen. Der Flug der Bienen ist so stark, dass die Blumen sich bewegen. Leider hast du und deine Freunde nichts zur Verfügung, um euch zu halten. Eure Blume biegt sich so sehr, dass ihr weggeblasen werdet. Lies weiter bei [156](#)

155

Du und deine Freunde gehen auf einem düsteren Weg weiter. Alles scheint verloren zu sein. Die Morgenröte steigt bald an, ihr seid aufgerieben und verzweifelt. Deine Freunde haben keine Kraft mehr zu gehen.

Wenn ihr plötzlich einen Schrei hört, der von hinten kommt. Ihr nähert euch, um besser zuzuhören. Das Geräusch kommt hinter einem Busch hervor. Es war ein kleiner Junge, der sich verletzt hatte. Teilnahmsvoll möchtet ihr ihm helfen. Der kleine Junge hat sie gesehen. Er fängt an, mit euch zu spielen. Ihr wollt mit ihm kommunizieren. Zwei Wahlen bieten sich euch an.

Wenn einer von euch versucht, zu seinem Ohr zu steigen, um mit ihm zu sprechen, dann lies weiter bei [013](#)

Wenn ihr ihm den Finger kneift, um euch hören zu lassen, dann lies weiter bei [044](#)

156

Du und deine Freunde kommen auf den Boden und dann werdet ihr überfahren... Spielende

157

Du und deine Freunde steigt auf den Rücken des Schmetterlings und genießt dieses Freiheitsgefühl. Nach ein paar Metern ruft euch der Schmetterling entgegen, dass das Gewicht leider zu hoch ist und er hinunterfliegen muss.

Wenn ihr vom Schmetterling springen möchtet, um nicht mit dem Schmetterling auf den Boden notlanden möchtet, dann lies weiter bei [156](#)

Wenn ihr dem Schmetterling zutraut und ihn motiviert, dann lies weiter bei [061](#)

158

Du liest einen Text über die Ameisen aber du hast keine Information, um deine Lösung zu finden. Um eine andere Website auszuwählen, lies weiter bei [126](#)

159

Du kehrst also um und erreichst wieder den Schuleingang. Lies weiter bei [078](#)

160

Du fühlst dich müde und deine Augen schließen sich allein, du musst schlafen. Du kannst nichts anders machen. Leider war es die falsche Wahl... Spielende

161

Ihr kommt am Rande eines Flusses an. Das Wasser hat eine zweifelhafte Farbe aber ihr habt Durst. Da ihr so durstig seid, dass es unmöglich ist darauf zu verzichten, trinkt ihr das Wasser. Grosser Irrtum! Das Wasser war angesteckt und ihr sterbt. Spielende

162

Mit der Taschenlampe, die du und deine Freunde gefunden habt, könnt ihr weitergehen. Ihr riecht einen Grasgeruch und folgt dem Weg weiter. Lies weiter bei [146](#)

163

Du hast es geschafft, das Blatt als Schutz zu benutzen. Dann bist du den Wasserfall runter gefallen. Es war schrecklich, es gab überall Wasser, viel Geräusch und plötzlich warst du unter dem Wasser. Du versuchst zu schwimmen aber eine Ameise kann leider nicht schwimmen. Du stirbst ertrunken... Spielende

164

Du isst die rote Pille. Sie hat einen ekeligen Geschmack aber mindestens hast du keinen Hunger mehr. Du siehst zur Höhe und bemerkst, dass die Packung, die die Pille umfasst, ein Krokettenspaket für Katzen ist... Jetzt weisst du warum es so schrecklich war. Du gehst vom Vorratsschrank hinaus.

Du bist jetzt ein bisschen müde und wenn du dich entscheidest, in einem Korb zu schlafen, der sehr gemütlich aussieht, dann lies weiter bei Kapitel [080](#)

Du bist noch kein Mensch wieder geworden und deshalb entscheidest du deinen Weg weiter zu verfolgen, dann lies weiter bei [040](#)

165

Der Fluss fließt weiter und es gibt immer grössere Strömung. Die Strömung macht dir Angst aber du hältst dich an deinem Schiff fest. Es gibt auf den beiden Ufern Pflanzen, die du als Mensch nie gemerkt und gesehen hast. Es ist ziemlich anders eine Ameise zu sein! Jetzt riechst du auch andere Gerüche, wie den Geruch von anderen Tieren. Dann siehst du plötzlich in der Ferne, dass es einen Wasserfall gibt! Du musst unbedingt eine Lösung finden, um dich zu retten.

Wenn du entscheidest im letzten Moment das Blatt als Gleitschirm zu benutzen, dann lies weiter bei [053](#)

Wenn du das Blatt schliesst, um dich zu schützen, dann lies weiter bei [163](#)

166

Du beginnst also, dein Loch zu graben, aber ein Problem lässt sich sehr schnell spüren, dein Loch ist zu tief und du bleibst eingeklemmt. Schade... Spielende

167

Du hast also die blaue Tür gewählt. Du landest mit deinem Freund in eine alte verlassene Stadt. Alles ist grau und tot, kein grün, kein Leben, nichts... Auf einmal hört ihr einen lauten Lärm, was macht ihr jetzt?

Wenn du um dein Leben weit weg rennst, dann lies weiter bei [135](#)

Wenn du stehen bleibst und beobachtest, dann lies weiter bei [120](#)

Wenn du bemerkst, dass ihr nicht bewaffnet seid und euch auf der Suche nach gefährlichen Gegenständen macht, dann lies weiter bei [138](#)

168

Du hast also ausgewählt, in den Tunnel einzutreten. Er ist aber auf merkwürdiger Art beleuchtet... Die Farben sind nicht nur gelblich weiss aber bunt und mit glitzernden Schimmern. Nach ein paar Stunden Marsch hast du immer noch nichts entdeckt und der Tunnel scheint unendlich zu sein. Du siehst weder den Anfang noch das Ende. Wie lange kann denn dieser Tunnel noch sein? Auf einmal stürzt der ganze Grund ein und du befindest dich mit deinem Freund in einer ganz neuen Welt, und zwar wie eine Unterwelt... Lies weiter bei [075](#)

169

Du näherst dich langsam dem alten Mann zu und machst ein bisschen Lärm, damit er euch sieht und wahrnimmt. Doch das war falsch. Er sieht euch kommen und sagt mit einer alten Stimme: «Wollt ihr aus der Hölle entkommen? Ihr müsst die Bestie töten, viel Glück!» und er verschwindet plötzlich ins Dunkle... Du hast jetzt zwei Möglichkeiten, um dich und deinen Freunden zu retten.

Entweder geht ihr die Bestie töten und hofft auf Freiheit, dann lies weiter bei [122](#)

Oder ihr geht dem alten Mann nach, dann lies weiter bei [058](#)

170

Auf dem Weg hörst du mit deinen Freunden verschiedene Geräusche wie etwas, das sich zerbricht. Plötzlich seht ihr zwei Waldmänner mit ihrer Axt, die einen riesigen Baum zusammen fallen. Der erste ist schlank und sehr groß aber der zweite ist dick und bärtig. Du hast zwei Möglichkeiten.

Der dicke Waldmann lehnt sich mit dem Rücken an den Baum und ihr wollt über seinen Bart gehen. Dann lies weiter bei [027](#)

Der grösste Mann legt seinen Rucksack hin und der Reissverschluss ist offen. Wenn du in den Rucksack gehen willst, dann lies weiter bei [011](#)

171

Während eurer Flucht werdet ihr überfahren. Schade! Spielende

172

Deine Augen sehen so viele Farben, aber welche Blume könnte dir helfen?

Wenn du zur blauen Blume mit violetten Strichen gehst, dann lies weiter bei [077](#)

Wenn du zur roten orangen Blume gehst, dann lies weiter bei [109](#)

173

Vor euch gibt es altes Brot und ein Getränk in einer roten Büchse. Du erkennst das dunkle süsse Getränk sofort und näherst dich daran. Ihr seid so durstig, dass ihr in die Dose hineinfällt und habt einen Herzanfall... Schade! Spielende

174

Plötzlich kommt ein Junge mit seinem Skateboard an. Ihr nützt die Möglichkeit aus, um auf das Skateboard hinaufzuklettern. Der Junge ist ein Student und er fährt zur Schule. Lies weiter bei [046](#)

175

Du gehst durch die CHEMIE-Tür und du entdeckst zwei Zaubertränke: Einen lila und einen gelben. Es gibt noch ein dickes Buch über Substanzen.

Wenn du den gelben Zaubertrank trinken willst, dann lies bei [160](#)

Wenn du den lila Zaubertrank trinken willst, dann lies weiter bei [048](#)

Wenn du das Buch durchblättern willst, dann lies bei [144](#)