

## Lagertelegramm 2 – Montag und Dienstag

### Montag

Heidiho liebe Familie und Freunde von zu Hause

Heute steht ein anstrengender Tag vor der Türe. Wir müssen nämlich auf einer Wanderung den Comic der Fantastischen 4, den Adrastea versteckt hat, finden. Wir klappern jeden eingezeichneten Punkt auf Evendolyns Karte ab. Beim letzten werden wir fündig. Versteckt im Wald hat Adrastea den Comic versteckt.

Als wir im Lagerhaus ankommen, wollen wir gleich mit der Rettung der F4 loslegen. Dafür müssen wir in ihre Geschichte reisen und einen Superhelden nach dem anderen aus dem Comic befreien. Um in diesen Comic hineinzugelangen, müssen wir ein bestimmtes Ritual durchführen: Wir müssen uns alle zusammen an den Händen halten. Danach werden die Namen der F4 aufgezählt. Zum Schluss gehen wir alle in die Mitte des Kreises und voilà, die Reise in den Comic kann beginnen. Danach heisst es abwarten. Und diese Zeit vertreiben wir uns wohlverdient mit einem Wellness-Abend. Massage, Fussbad, Gesichtsmaske und vieles mehr. Beim Blauring Aesch wird man durch und durch verwöhnt.

Doch auch nach unserer Entspannung spüren wir noch keine grosse Veränderung. Müde von unserer Wanderung steigen wir in unsere Bettchen und geniessen den Schlaf.



## Dienstag

Nach dem Morgenessen wird unsere idyllische Stille von lauten Schreien durchbrochen. Wir stürmen nach draussen und trauen unseren Augen nicht. Da steht die Knackerbande mit ihren erbeuteten Geldscheinen aus der Bank rennt davon. Daneben erblicken wir die traurige Deception-Girl. Früher hatte sie mit ihrer Täuschungskraft die grössten

Täuschungsmanöver von ganz Hericoli. Doch Adrastea hat ihr und ihren Superhelden-Kollegen ihre Superkraft weggenommen und in ihr vereint. Wer jetzt eins und eins zusammenzählen kann, kapiert, dass Adrastea alle Kräfte der F4 in sich vereint hat und somit eine der mächtigsten Superschurkinnen ist. Das könnte gefährlich enden!

Doch Deception-Girl gibt uns wieder Hoffnung. Die F4 können aus dem Comic ausbrechen, sobald sie ihre Superkraft wieder erlernt haben. Dies schaffen sie jedoch nur durch unsere Hilfe. Deswegen legen wir gleich los.

Zuerst möchte Deception-Girl uns aber etwas über Täuschung lehren. Dafür eignet sich nichts besser als unser altbekanntes Nummernspiel.

Am Nachmittag geht das Training gleich weiter. Deception-Girl bringt uns die 5 Sinnestäuschungen bei. Inzwischen lassen sich die Bankräuber wieder blicken. Wir geben uns ebenfalls als eine Bankräuberbande aus und erzählen ihnen, dass eine neue Bank geöffnet hätte und wir diese gerne mit ihnen ausrauben würden. Dies ist natürlich eine Falschinformation und Teil unseres Täuschungs-plans. Die Knackerbande schluckt unsere Lüge und die Vorlage für die perfekte Täuschung steht bereit. Am Abend ist es so weit. Die ganze Zeit geben wir den Bankräubern vor, eine von ihnen zu sein. Erst im letzten Moment lassen wir die Täuschung auffliegen und überführen die Knackerbande voller Stolz. Deception-Girl spürt gleich danach ein grosses Kribbeln. Ihre Superkraft ist zurückgekehrt. Erste Mission erfolgreich erfüllt!

Nach diesem erfolgreichen Tag reisen wir aus dem Comic zurück nach Hericoli und wiederholen gleich das Ritual, um einen weiteren F4 retten zu können. Wir hoffen, dass die nächsten Tage genau so ablaufen. Wer weiss, was Adrastea noch vorhat...

