

Lagertelegramm 3 –

Mittwoch und Donnerstag

Pow! Liebe Daheimgebliebenen,

Die letzten Tage waren wieder geladen vor lauter Superheldenspannung und wir erlebten so einiges. Wir wollen euch jetzt nicht länger auf die Folter spannen und berichten euch von unseren vergangenen Tagen:

Mittwoch

Als wir am Mittwochmorgen erwachen und aus dem Fenster schauen, sehen wir eine Person, welche sich ganz langsam bewegt - Wir sind wohl in einer neuen Geschichte gelandet! Aber was ist es für eine Person, welche in unserem Garten herumschleicht? Nun heisst es raus aus den Federn und das Geheimnis um die mysteriöse Person lüften.

Es ist der einzig wahre Sprinter Boy!! Waaas? Der sollte doch schnell sein? Ganz genau. Seine Superkraft schnell zu rennen wurde nämlich leider auch von Adrastea, der bösen Cousine von Evendolyn, weggenommen. In der Superheldenwelt passieren aber im gleichen Moment böse Dinge und Sprinter Boy kann die Superschurken nicht einholen. Als wir ihm zuhören, fällt uns auf, dass er auch ganz langsam spricht. Ojee, das kann ja mal ein langer Tag werden. Wir müssen Sprinterboy unbedingt helfen und ihn aus seiner Langsamkeit zu befreien. Da Sprinterboy gerne Sport treibt, starten wir mit einer grossen Portion Sport am Morgen. Wie sagt man doch so schön: Sport am Morgen vertreibt Kummer und Sorgen. Aber der Blauring Aesch muss sich keine Sorgen machen. Gemeinsam schaffen wir es auch, Sprinterboy zu helfen, damit dieser wieder seine Schurken fangen kann, um Hericoli zu einem besseren Ort zu machen. Nachdem wir uns ein wenig von diesem sportlichen Start in den Tag ausgeruht haben und bei einem feinen Mittagessen neue Kräfte tanken durften, helfen wir natürlich wieder Sprinterboy. Dieser hat nämlich eine Art "unsichtbare Mauer" vor sich, welche wir abbauen möchten. Diese Mauer ist nämlich der Grund dafür, dass Sprinterboy so langsam ist.

Juhu, nach einem Räuber und Bulle haben wir es geschafft! Der langsame Sprinterboy ist nun wieder flitzig unterwegs und mit ihm zusammen flitzen wir zurück nach Hericoli.

Was sollen wir denn nun mit diesem angebrochenen Heldentag noch so anfangen? Da wir noch voller Energie und Kraft sind, versuchen wir noch einmal einen Superhelden zu retten. Wir sind so neugierig und versuchen das Ritual noch einmal, um in eine Geschichte zu schlüpfen.

Juhu, es hat geklappt, wir sind in der Geschichte von Hidden Man gelandet. Moment mal....Wer kommt denn da in unser Lagerhaus? Adrastea hat mitbekommen, dass Evendolyn mit unserer Hilfe versucht hatte abzuhaufen. Sie findet den Comic und reisst ihn an sich. Das lassen wir uns nicht gefallen! Wir möchten die Comics zurück. Zu unserer Überraschung wartet auch Maximus draussen. Doch der stellt sich einfach auf die Seite der bösen Adrastea! Was soll das? Maximus erzählt uns schadenfroh, dass er ein Komplize von Adrastea ist. Im selben Moment macht er ihr ausserdem noch ein Liebesgeständnis, welches sie aber nicht erwidert. Daraufhin entfernt sich Maximus enttäuscht und traurig. Adrastea hingegen will sich rächen und verflucht unseren oberen Stock und den Gang zu den Leiterinnen. Sie legt einen Stein dorthin, auf welchem ein Fluch liegt. Dieser Fluch kann sich aber erst in 30 min aktivieren. So haben wir zum Glück noch Zeit, um unsere Schlafsäcke, Mätteli usw holen zu können. In der Zeit, in der Adrastea die Zimmer verflucht, haben wir keine andere Wahl und warten draussen. Auch die Heldenkinder müssen draussen bleiben!!

Als Adrastea aus dem Lagerhaus kommt, lacht diese zynisch und entfernt sich. Maximus ist so sauer, dass er sich auf unsere Seite schlägt.

Er erklärt uns, dass der Fluch erst in 30 min aktiviert ist. Wer danach hinter den Stein geht, oder ihn gar anfasst, erfährt einen fiesigen Hautauschlag aus grünen Punkten.

Um uns ein bisschen abzulenken, machen wir einen Traditionsnachmittag mit vielen bekannten Blauringspielen.

Doch wo ist eigentlich Hidden Man? Es dauert ja immer einige Zeit, bis man in einem Comic angekommen ist. Trotzdem hoffen wir, dass es geklappt hat.

Und da steht er dann auch. Allerdings nicht so unsichtbar wie wir ihn uns vorgestellt haben. Mit einem knallfarbigen Outfit präsentiert er sich uns. Dabei scheint er aber nicht so glücklich zu wirken.

Wir schmieden ausserdem gemeinsam einen Plan, wie wir den Comic zurückklauen möchten. Wir einigen uns darauf, dass wir im Verlaufe des Abends an die Wächter heranschleichen und sie mit Ablenkung täuschen wollen. Ojeeje eine Leiterin bekommt schon grüne Punkte, wir müssen uns beeilen! Wir setzen unseren Plan in die Tat um

holen uns erfolgreich den Comic zurück und Hidden Man bekommt seine Superkraft zurück. Hidden Man entschliesst, schon zurück nach Hericoli zu reisen.



Donnerstag

Bevor wir ein feines Zmorge geniessen, müssen wir noch in die letzte Geschichte reisen, nämlich zu Notion Lady. In der Geschichte angekommen, sehen wir erst einmal gar nichts. Wir schauen uns alle nach Notion Lady um. Sie sitzt am Boden, vor sich viele Blätter und Fotos von Verdächtigen. Sie erklärt uns, dass sie normalerweise mit der Polizei eng zusammenarbeitet, da sie Gedanken lesen kann und schnell herausfindet und Täter findet.

Unsere Aufgabe ist es nun in einem Krimifall den Mörder zu entlarven und Notion Lady ihre Superkraft zurückbringen.

Nun müssen wir ein Cluedo bestreiten und den Mörder entlarven. Für das werden fleissig Hinweise gesammelt. Wir wären nicht der Blauring Aesch, wenn wir nicht herausfinden würden, wer der Mörder ist. Der Mörder gibt seine Tat zu und die Polizei führt ihn ab.

Wir versuchen in einem Spiel, die Superkraft von Notion Lady zurückzuholen. Natürlich meistern wir auch diese Herausforderung.

Nach dem Abendessen kommen die Polizisten wieder vorbei und beichten uns, dass der Täter abgehauen ist und wir ihnen helfen müssen ihn zu finden.

Wir schauen uns um und entdecken den Verdächtigen bei uns im Haus. Doch nicht nur ihn. Auch einer der anderen Verdächtigen, welche wir beim Cluedo kennengelernt haben, steht mit ihm dort. Er hat ihm beim Mord geholfen. Sie werden schlussendlich von uns allen abgeführt.

Liebe Daheimgebliebene, jetzt ist es leider schon wieder so weit, dass wir in unsere Schlafsäcke schlüpfen. Wir sind gespannt wie sich die ganze Geschichte in Hericoli entwickelt und werden euch auf dem Laufenden halten.

Euer Blauring Aesch

