

Franz S. Sklenitzka
Xerxes und die Giftfalle.
Ein spannender Rätselkrimi

Mit Ill. von Detlef Kersten

Würzburg: Edition Bücherbär im Arena Verlag 2001

104 S. geb. € 8,80

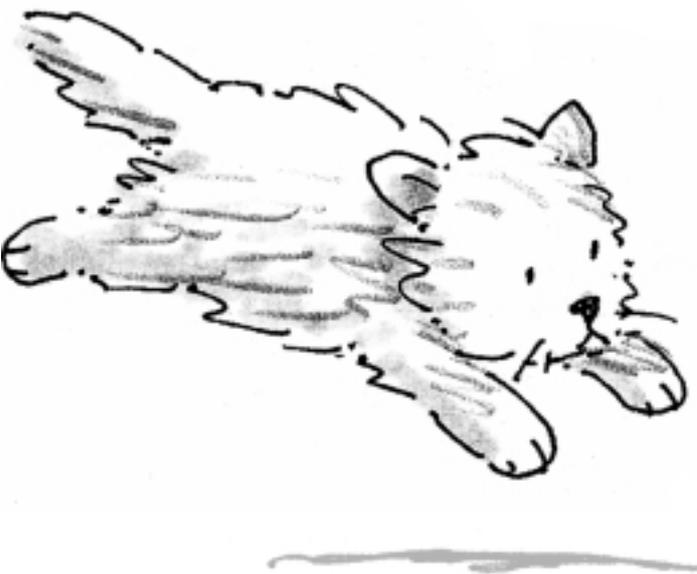
ISBN 3-401-07963-8

Ab 7 Jahren.



Achtung, Achtung! Dieses Buch kannst du nicht von vorne nach hinten lesen! Auch nicht von hinten nach vorne. Doch du kannst es lesen (wenn du lesen kannst). – Das hört sich doch interessant an! Und – so seltsam es klingt, so einfach und spannend ist es: Am Ende eines Kapitels können LeserInnen immer wieder entscheiden, an welcher Stelle sie weiterlesen und so den Ablauf der Geschichte mitbestimmen. Die beginnt damit, dass Johanna vergeblich auf Xerxes, den Kater ihrer Nachbarin, wartet. Was sie naturgemäß ein wenig stutzig macht. Normalerweise erscheint Xerxes nämlich überaus pünktlich am Steg des kleinen Teiches, v.a. wenn's die Chance gibt, bei Johannas Vanille-Jogurt mitzunaschen! Wenig später bestätigt sich Johannas Unruhe: Xerxes ist krank und muss schleunigst zum Tierarzt. Der stellt fest, dass

der Kater vergiftet wurde und das stellt wiederum Johanna vor ein großes Rätsel. Doch sie ist hartnäckig und schlau genug, den Dingen auf den Grund zu gehen. Mit Grips und Gefühl – und nicht zuletzt mit Unterstützung der LeserInnen – tastet sie sich von Frage zu Frage und findet schließlich heraus, was mit Xerxes, der sich übrigens bald auf dem Weg der Besserung befindet, passiert ist.



Nein, die Polizei war wohl nicht die richtige Adresse für diesen Fall. Die Polizisten würden wahrscheinlich so reagieren wie Johannas Vater und die Sache gar nicht richtig ernst nehmen. Frau Meiser konnte ja wohl nicht erwarten, dass die Polizei über Lautsprecher die Leute warnte, weil ein Giftattentäter in der Gegend vermutet wurde. Was kam sonst noch in Frage? Johanna nagte an

ihrer Unterlippe. Der Fall Xerxes ließ sie einfach nicht los. Er beschäftigte sie nun schon einen Tag und eine Nacht lang, ohne dass sie der Lösung näher kam.

Die Zeitung konnte man verständigen! Das war es! Wenn die Zeitung über den armen Xerxes berichtete, dann würden viele Leute von der Vergiftung erfahren. Und sie konnten mit-helfen das Rätsel zu lösen. Zumindest Hinweise konnten sie geben ...

Was meinst du? Sollen Frau Meiser und Johanna mit der Zeitung Kontakt aufnehmen?

☞ Ja? Weiter bei 27.

☞ Nein? Weiter bei 48. (Seite 67)

Leseprobe



Franz Sales Sklenitzka

wurde 1947 in Lilienfeld (Niederösterreich) geboren und arbeitete viele Jahre als Lehrer, bevor er sich ganz dem Schreiben und Gestalten von Büchern widmete. Er lebt als freier Schriftsteller, Grafiker, Illustrator, Cartoonist, Hörspiel- und Schulbuchautor in Wilhelmsburg, Niederösterreich. Sagen, Kurzkrimis, Tier-, oder Fußballgeschichten gehören ebenso zu seinem Repertoire wie solche, die in der Vergangenheit spielen – zum Beispiel die mehrfach ausgezeichnete Ritterparodie „Drachen haben nichts zu lachen“. Besonders spannend sind seine Spielbücher (u.a. „Der Schatz im Ötscher“, „Die Ruine“) und interaktiven Rätselkrimis, in denen die LeserInnen über den Verlauf einer Geschichte mitent-

scheiden können und die sich – neben unverwechselbarem Stil und skurrilem Humor – v. a. durch einen hohen Informationsgehalt auszeichnen. Mit über 30 Werken ist Franz S. Sklenitzka einem großen Publikum als Urheber heiter-hintergründiger Geschichten bekannt und hat damit auch weit über die Landesgrenzen hinaus Beachtung und Anerkennung gefunden. Dass ihm auch der Kontakt mit seinem jungen Publikum äußerst wichtig ist, beweisen die zahlreiche Lesetourneen, die ihn – oft bist zu hundert Tage im Jahr – quer durch die Lande führen. Viele seiner Bücher, die in mehrere Sprachen übersetzt wurden, hat er auch selbst illustriert. Franz S. Sklenitzka erhielt zahlreiche Preise und Auszeichnungen (z.B. Österreichischer Kinderbuchpreis, Kinderbuchpreis der Stadt Wien, Preis der JuBuCrew Göttingen, Lesetopia Literaturpreis u.v.m.).

Werkauswahl

7000 rosa Aprilmaikäfer. Wien: Jugend & Volk 1973

Aug' um Aug', Zahn um Zahn, Hut um Hut. Wien: Jugend & Volk 1981

Drachen haben nichts zu lachen. Wien: Jugend & Volk 1979

ATMO oder Die Wolkenräuber. Wien: Jugend & Volk 1984

Hase und Igel – Der rote Sportwagen. Wien: Jugend & Volk 1984

Maxwells Raumschiff. Würzburg: Arena 1987

Der schwarze Graf. Ein Spiel- und Leseabenteuer. St. Pölten: NP-Verlag 1995

Der Schatz im Ötscher. Würzburg: Arena 1995

Die Ruine. Ein interaktives Leseabenteuer. Würzburg: Arena 1996

Drachen kann man nicht bewachen. Wien: Jugend & Volk bei Esslinger 1996

Wer war es wirklich? 25 Fünf-Minuten-Krimis. Würzburg: Arena 1996

Die Sperrmüllpiraten. Wien: Dachs Verlag 1996

Fußballergeschichten: Konrads Supertor/Die Fußballverschwörung. Aarau: Aare 1998

Das geheimnisvolle schwarze Buch. Würzburg: Arena 1998

Flossen hoch. Ein Hase und Igel Krimi. Wien: Dachs Verlag 1998

Schmeichel. Eine Katze wie du und ich. Wien: Dachs Verlag 1999

Das geheimnisvolle Schwarze Buch. Würzburg: Arena 1999

Tempo, Tricks und tolle Tore. Ein interaktives Fußballabenteuer. St. Pölten: NP-Verlag 1999

Die Bibliothek. Ein interaktives Leseabenteuer. St. Pölten: NP-Verlag 2000

Wo steckt Kuno? Mit einem Geist in Amerika. St. Pölten: NP-Verlag 2001

Tipps

für die Leseanimation

Dieses Buch animiert Kinder meist schon deshalb zum Lesen, weil man als Leser/Leserin mitbestimmen darf, welche Spur Johanna verfolgen soll, damit sie das spannende Rätsel lösen kann.

Trotzdem muss man genau und konzentriert lesen, um am Ende wirklich das Rätsel zu lösen und man darf sich nicht in die Irre führen lassen.

In der Folge soll mit Bildern gearbeitet werden. So kann den jungen LeserInnen bewusst gemacht werden, dass Bilder alleine oft irreführend sind, dass es den Text braucht, um eine Geschichte, ein Ereignis richtig wiederzugeben.

Bildgeschichte basteln

Kopieren und laminieren Sie die Text- und Bildkarten und schneiden Sie sie anschließend (natürlich ohne Beschriftung) zu.

KOPIERVORLAGE 13-16

Die acht Bilder werden den Kindern in der richtigen Reihenfolge vorgelegt. Nun geben Sie den Kindern die gut gemischten Textkarten einer oder beider Geschichten. Die LeserInnen sollen die passenden Textkarten den Bildern zuordnen, sodass eine bzw. zwei zusammenhängende Geschichte(n) entsteht/en.





1. Geschichte: Xerxes ist verschwunden

Text 1

Johanna sitzt auf dem Steg in der warmen Sonne und löffelt ihr Lieblingsjoghurt. Kurz darauf kommt ihr Kater Xerxes. Er liebt es faul auf den warmen Brettern des Stegs zu liegen und sich von Johanna kraulen zu lassen.

Text 2

Heute aber ist die Sonne mit ihren wärmenden Strahlen sparsam und verzieht sich bald hinter dunklen Wolken. Johanna muss zurück ins Haus, bevor sie ein stürmischer Gewitterregen erwischt. Ein kalter Wind kommt auf und Johanna macht es sich bei einer Tasse Tee und ihren Lieblingskekse gemütlich.

Text 3

Da fällt ihr plötzlich ein, dass Xerxes nicht mit ins Haus gekommen ist. Und das ist sehr ungewöhnlich, denn der Kater scheut nichts mehr als kaltes Wetter, Wind und Regen. Johanna beginnt Xerxes zu suchen. Sie ruft und lockt ihn, sie sucht ihn überall im und ums Haus. Aber auch an seinem Lieblingsplatz zwischen den Pflanzen im Wintergarten kann sie ihn nicht entdecken. Xerxes bleibt verschwunden.

Text 4

Kurz darauf läutet es an der Tür. David, Johannas bester Freund, will Johanna abholen, um ihr sein neuestes Computerspiel zu zeigen. Aber Johanna hat keine Lust mitzukommen, sie will zuerst Xerxes finden und David erklärt sich sofort bereit, ihr bei der Suche zu helfen. Sie beschließen getrennt in der ganzen Siedlung zu suchen und sich in einer halben Stunde wieder zu treffen.

Text 5

Schnell verfliegt die Zeit und Johanna ist schon ganz heiser vom dauernden Rufen nach Xerxes, aber finden kann sie die Katze nicht. David hat auch kein Glück und als sich die beiden wieder treffen, muss er zugeben, keine Spur von Xerxes entdeckt zu haben.

Text 6

„Hoffentlich hat ihn keine Auto überfahren!“ meint Johanna besorgt und schaut einem vorbeirasenden Auto nach. „Ach nein, so darfst du gar nicht denken“, meint David tröstend, „vermutlich liegt Xerxes irgendwo gemütlich im Warmen, während wir uns heiser schreien und große Sorgen machen!“

**Text 7**

„Ja, das ist es!“ schreit David plötzlich. „Johanna, du weißt doch, dass Xerxes schon öfter von Frau Meiser sein Lieblingsfutter, die fetten Kekse, bekommen hat. Vielleicht ist er bei ihr! Komm, wir besuchen Frau Meiser ganz einfach!“

Text 8

Und wirklich, als die beiden bei Frau Meiser läuten, bittet sie die alte Dame mit einem verschmitzten Lächeln ins Wohnzimmer: Und dort auf der alten, gemütlichen Couch liegt Xerxes und schläft, vermutlich mit einem überfüllten Keksmagen.

„Bin ich froh, dass Xerxes bei Ihnen ist“, seufzt Johanna erleichtert, „ich dachte schon, ein Auto hätte ihn überfahren!“

2. Geschichte: Ein neuer Job

Text 1

Johanna sitzt auf dem Bootssteg. Sie wartet auf ihren Freund David, der wieder einmal zu spät dran ist. Nur der Kater „Xerxes“ ist gekommen und liegt faul neben Johanna auf dem Steg. „Wenigstens auf dich ist Verlass.“, murmelt Johanna, während sie Xerxes streichelt.

Text 2

Nach einer Weile wird Johanna das Warten zu blöd und sie geht zurück ins Haus. Nun, dann wird sie den Tee und die Kekse, die ihre Mama vorbereitet hat, eben alleine essen.

Text 3

Ärgerlich ist Johanna aber schon, denn David hat ihr versprochen beim Aufräumen des Wintergartens behilflich zu sein. Wie soll sie nun all die schweren Blumentöpfe alleine verschieben?

Text 4

Da läutet es plötzlich an der Tür und wer steht mit einer Stunde verspätet völlig zerknirscht draußen? Richtig, David. Er will gerade einer seiner berühmten Ausreden anbringen, da fährt ihn Johanna auch schon wütend über den Mund: „Mit dir ist es immer dasselbe! Man kann sich auf dich nicht verlassen, du bist überhaupt nie pünktlich!“

**Text 5**

„Aber Johanna, reg dich doch nicht auf! Ich hab doch meinen neuen Job, mit dem ich ein bisschen Taschengeld verdienen kann und da musste ich noch bleiben! Komm, sei nicht sauer, dafür lade ich dich mit meinem ersten Lohn auf ein Eis ein!“, verteidigt sich David.

„Was für ein Job soll das sein?“, fragt Johanna nun doch ein bisschen neugierig.

„Komm mit, ich zeig dir, was ich tun muss! Eine halbe Stunde „Dienst“ soll ich ja noch machen.“, sagt David.

Text 6

Und er geht mit Johanna an die große Straße, die an der Siedlung vorbeiführt. Ganz wichtig nimmt David einen Block heraus und beginnt Striche darauf zu malen. „Und was soll das für ein Job sein?“, fragt Johanna. „Das siehst du doch! Ich zähle Autos!“

„Du machst was?“ „Hörst du schlecht, ich zähle Autos!“, wiederholt David. „Und bitte wozu soll das gut sein?“, fragt Johanna

Text 7

David schaut Johanna ein wenig ungeduldig an und erklärt dann: „Aber Johanna, endlich können wir beweisen, dass viel zu viele Autos viel zu schnell durch unsere Siedlung fahren. Und mit diesem Beweis bekommen wir vielleicht bald unsere Spielstraße, auf die wir schon so lange warten. Da müssen die Autos dann ganz langsam fahren und wir können endlich nach Herzenslust Ball spielen, oder Badminton. Ist das nicht toll!“

„Klasse!“, ruft Johanna und klatscht begeistert in die Hände.

„Johanna, ich hab eine Idee! Du könntest mir doch helfen! Ich muss nämlich zwei Wochen lang jeden Tag die Autos zählen. Da könnten wir uns doch abwechseln! Na, was sagst du dazu?“

„Okay, ich helfe dir, aber zuerst musst du mir mit den schweren Blumentöpfen im Wintergarten helfen!“, stimmt Johanna zu.

„Bingo, abgemacht!“, ruft David begeistert.

Text 8

Kurze Zeit später kommt Johanna nach Hause. Und prompt macht ihr ihre Mama Vorwürfe, weil der Wintergarten immer noch nicht aufgeräumt ist. Als aber Johanna ihrer Mutter vom Autozählen, der neuen Spielstraße und ihrem neuen „Job“ erzählt, schimpft die Mama nicht mehr. Aber Johanna muss versprechen, ihren „Job“ im Haus auch zu erledigen!



Bild zu Text 1



Bild zu Text 2



Bild zu Text 3



Bild zu Text 4



Bild zu Text 5



Bild zu Text 6



Bild zu Text 7



Bild zu Text 8

