

Flüsse und Ströme



1. Durch welche Kontinente fließen folgende Flüsse?

- | | | |
|-------------|-----------------|----------------|
| a. Wolga | d. Amur | g. Mississippi |
| b. Nil | e. Donau | h. Lena |
| c. Amazonas | f. Jangtsekiang | i. Niger |

Die folgenden Flüsse fließen nur durch ein Land. Durch welches?

- | | | |
|----------|-------------|-----------|
| a. Saale | d. Loire | g. Themse |
| b. Ebro | e. Weichsel | h. Seine |
| c. Etsch | f. Séd | i. Gay |

Lösung:

1. Europa: a, e; Afrika: b, i; Amerika: c, g; Asien d, f, h
 2. a. Deutschland, b. Spanien c. Italien, d. Frankreich, e. Polen, f. Ungarn, h. Frankreich, i. Schottland

Indianerrätsel

In unserem Buchstabensalat haben sich Begriffe aus der Welt der Indianer versteckt. Ihr findet sie waagrecht und senkrecht sowie von rechts nach links bzw. von links nach rechts.

BOGEN – FEDERSCHMUCK – LEGGINS – LENDENSCHURZ – MOKASSINS – PFEIL – PONCHO – SCHAERPE – SKALPHEMD – TIPI – TOMAHAWK

E	S	S	A	N	I	S	S	A	K	O	M
S	I	P	I	T	H	J	K	L	B	H	X
E	H	N	W	N	E	G	O	B	Z	C	Y
G	A	E	O	K	L	E	G	G	I	N	S
F	E	G	Q	K	W	A	H	A	M	O	T
A	R	O	M	S	I	L	I	E	F	P	I
O	P	B	D	M	E	H	P	L	A	K	S
F	E	D	E	R	S	C	H	M	U	C	K
Z	R	U	H	C	S	N	E	D	N	E	L

Lach mit!

Eine Stecknadel und eine Nähnadel schwimmen um die Wette. Die Stecknadel gewinnt.

Meint die Nähnadel:
 „Kein Wunder! Ich hatte ja auch Wasser im Ohr!“

Die Baubehörde spricht mit Herrn Lehmann:

„Die neue Bahnlinie führt direkt durch Ihr Haus. Selbstverständlich werden wir Sie entschädigen ...“

„Moment, meine Herren“, unterbricht sie der Hausbesitzer, „über Geld können wir später reden. Aber Sie glauben doch nicht im Ernst, daß ich jedesmal die Tür aufmache, wenn ein Zug kommt.“

Ein Fernfahrer ruft seinen Chef an:

„Chef, ich kann nicht weiterfahren! Der Außenspiegel ist kaputt!“

Chef: „Mann, dann fahren Sie eben ohne!“

Fahrer: „Aber der LKW liegt drauf!“

Der Pilot schreibt einen Reklamespruch an den Himmel. Unten steht sein Chef und sagt nach der Landung:

„Noch mal rauf, Sie haben ein Komma vergessen!“

Lösung des Ferienrätsel 6:
 1a, 2c, 3c, 4a, 5b, 6b, 7a, 8b



Redakteurin:
 Beate Dohndorf
 Unsere Anschrift:
 Budapest, Lendvay u. 22
 H-1062
 Telefon: 302 68 77
 E-Mail:
 neuztg@hu.inter.net
 NZjunior im Internet:
 www.neue-zeitung.hu



Was? Wo?

- | | |
|---|-----------|
| Rätsel: Reise auf hoher See | Seite 2-3 |
| Das Geheimnis der Maiglöckchen | Seite 4 |
| Große Kämpferin, Weißer Bär
oder Feuerherz | Seite 6 |
| Der Teddybär | Seite 7 |

Kletterpartien für die ganze Familie

Strand- und Freibäder üben in den heißen Sommerwochen ganz gewiß die größte Anziehungskraft auf euch aus, und ein Urlaub am Meer mit Eltern, Geschwistern und/oder Freunden ist der Wunschtraum vieler Kinder. Doch Abwechslung und tolle Erlebnisse findet ihr auch anderswo zur Genüge.

Da sind zum Beispiel die Abenteuerparks, die Unterhaltung bieten, vor allem aber Geschicklichkeit verlangen. Und die Kletterpartien kann die ganze Familie gemeinsam genießen, denn allein macht es nur halb soviel Spaß. Noch vor Jahren berichteten Kinder begeistert von Abenteuerparks, die sie während eines Auslandsaufenthalts erlebt haben. Heute findet ihr auch in Ungarn, in Budapest, im Bakony bei Kschludt, in Lilafüred oder in Balatonfüzfő derartige Kletterparks.

Sie sind im Freien, oftmals in Wäldern, angelegt und haben unterschiedliche Schwierig-



keitsstufen und Höhen, wobei das Alter der Kletter berücksichtigt wird. Da sind Klettertürme oder Bäume zu ersteigen, verschiedene Brücken aus Seilen oder Drähten zu überqueren, die gefährlich hin und her schwanken, mit einem Seil schwingt man sich von Baum zu Baum oder tänzelt wie ein Seiltänzer von einer Station zur nächsten. Und so manchem wird etwas schwindlig, wenn er aus der Höhe hinunter auf die weniger Mutigen oder Schaulustigen guckt.

Begleitet und angeleitet werden die Kletterfans von geschultem Personal. Gurte, Leinen und Helme sorgen für eure Sicherheit hoch oben in der Luft. Ganz wichtig aber, daß euch nichts passiert und ihr Spaß bei den zu überwindenden Hindernissen habt, sind die Anweisungen des Personals, die ihr unbedingt einhalten müßt.

Erschöpft, aber glücklich und stolz auf eure sportlichen Leistungen werdet ihr nach Hause zurückkehren.



Richard Dehmel: Puhstemuhme

Krause, krause Muhme,
 alte Butterblume,
 Puhsterchen, nanu?
 wo hast du denn dein Hütchen,
 dein gelbes Federschütchen,
 worauf wartest du?

Warte aufs Kindchen,
 auf ein lieb Mündchen,

ich alte griese
 Trauerliese,
 puh, puh, puh.
 Ach bitte, puhst mich doch
 rasch in den Himmel hoch;
 tausend kleine Nackedeis
 spielen da im Gras,
 tausend kleine Nackedeis
 lachen sich da was!

Sei einen Abend Große Kämpferin, Weißer Bär oder Feuerherz

Sommer heißt draußen sein, grillen oder auch mal zelten. Wieso nicht alle angenehmen Sachen miteinander verbinden und einen Abend leben wie ein echter Indianer? Für eine richtige Indianerparty bedarf es natürlich einiger Vorbereitungen. Holt euch einfacherweise eure Eltern mit ins Boot. Die können sich dann um Sachen wie die Organisation von genügend Zelten und Schlafsäcken sowie Lagerfeuergenehmigungen kümmern.

Habt ihr einen passenden Platz gefunden, heißt es **Einladungen basteln**. Nehmt dazu weiten Karton und schneidet ihn in Form einer Feder aus, malt das obere Drittel schwarz an, damit es wie eine Adlerfeder aussieht. Es bietet sich an, die Party erst gegen Abend zu beginnen, also 17 oder 18 Uhr. Da ihr sowieso zeltet, verschiebt sich alles ein wenig nach hinten.

Am Tag des Indianerabends solltet ihr trotzdem rechtzeitig mit den Vorbereitungen anfangen. Also Zelte aufbauen, dekorieren und Feuerstelle sichern. Auch hier ist es hilfreich, eure Eltern um Hilfe zu bitten.

Sind dann alle Gäste nach und nach eingetrudelt, geht es an die Spiele, um sich seinen **Indianernamen** zu verdienen, mit welchen ihr euch dann den ganzen Abend anspricht. Hierbei bieten sich *Lauf- und Geschicklichkeitsspiele* an. So etwas wie Eierlaufen oder Sackhüpfen und der- oder diejenige, welche/r die schnellste Zeit erreicht, kann sich seinen Namen als Erste/r aussuchen. Original Indianische Namen findet ihr im Internet zum Beispiel unter www.indianerwww.de.

Hat jeder eurer Indianergäste seinen Namen, fehlen nur noch der **Federschmuck** und die **Kriegsbemalung**. Der Federschmuck an sich ist schnell gebastelt. Nehmt einen breiten Streifen Bastelkarton und befestigt einen Gummi mit 2 Büroklammern daran und schon habt ihr das Grundgerüst. Nun müßt ihr ihn nur noch bemalen und Federn daran befestigen. Damit ihr eure indianischen Namen



nicht vergesst, könnt ihr sie ja zusätzlich auf euren Federschmuck schreiben.

Auch bei der Kriegsbemalung sind eurer Phantasie keine Grenzen gesetzt. Nehmt alle eure Lieblingsfarben und bemalt euch gegenseitig. Nun seht ihr aus wie richtige Indianer.

Denkt euch zusätzlich noch ein paar Spiele aus. Beispielsweise **Vortanzen**. Einer tanzt etwas vor und die anderen tanzen es nach. Der- oder diejenige von euch, die als Erste/r falsch tanzt, wird solange an den Marterpfahl gebunden, bis die Runde vorbei ist. Der beste Tänzer unter euch ist der neue Vortänzer, und der

„Gefangene“ wird vom Marterpfahl erlöst. Das spielt ihr solange, bis ihr keine Lust mehr habt oder jeder einmal dran war.

Ein anderes Spiel wäre zum Beispiel **Flaschenweisagung**. Einer dreht eine leere Flasche und stellt dabei eine Frage. Derjenige, auf den die Flasche zeigt, muß die Frage beantworten. Hier ein Beispiel: *Hat sich der Indianer, auf den die Flasche zeigt, heute die Füße gewaschen?* Damit das Spiel nicht ins Stocken gerät, können auch einige Frage schon vorher auf kleine Kärtchen geschrieben werden, und bei Bedarf wird einfach eine Frage gezogen. Denkt euch einfach ein paar Spiele aus und ihr werdet sehen, die Zeit vergeht wie im Flug.

Bei der ganzen Spielerei darf das **Essen** natürlich nicht zu kurz kommen. Es bietet sich alles an, was an einem spitzen Stock befestigt werden kann, damit ihr es über dem Lagerfeuer brutzeln lassen könnt. Bereitet aber vorsichtshalber vorher auch ein paar Salate vor.

Wenn ihr dann alle gesättigt am Lagerfeuer sitzt und es langsam schon dunkel ist, ist es die perfekte Zeit für **Gruselgeschichten**. Sucht euch vorher ein paar aus Büchern oder dem Internet heraus. Ihr werdet sehen, nach ein oder zwei Geistergeschichten muß nur einer laut „Buhh“ rufen und alle fangen an zu schreien.

Je nachdem wie müde ihr dann seid, könnt ihr auch noch eine Nachtwanderung machen. Achtet darauf, genügend Taschenlampen dabei zu haben. Am besten spannt ihr auch hier eure Eltern oder Geschwister ein, die an einer dunklen Ecke auf euch warten und euch erschrecken.

Wieder in eurem Zeltlager angekommen, werdet ihr vermutlich alle todmüde in eure Tipis fallen und von großen Kriegen gegen Cowboys träumen.

Nachtwache hatte in der Dunkelheit die markante Piratenflagge gesichtet.

Was ist das typische Erkennungsmerkmal eines Piratenschiffes?

- a. eine schwarze Flagge mit weißem Totenkopf darunter gekreuzte Knochen
- b. eine schwarze Flagge mit weißen Äffchen darunter gekreuzte Bananen
- c. eine schwarze Flagge mit einer Schatztruhe darunter einzelne Goldmünzen

5. Wie es für Piraten der damaligen Zeit üblich war, wollten sie das Schiff gewaltsam an sich reißen und im schlechtesten Fall keine Gefangenen machen.

Wie nennt man das gewaltsame Wegnehmen eines Schiffes?

- a. meutern
- b. kapern
- c. lynchen

6. Der Kampf zwischen der Handelsschiffbesatzung und den Piraten dauert die ganze Nacht an. Zwischenzeitlich sah es für eine kurze Zeit sogar so aus, als könnte die Handelsmannschaft gewinnen. Jedoch waren die Piraten einfach zu kampferprobt und in der Übermacht, sodaß sich in den frühen Morgenstunden die noch sechs Überlebenden ergeben mußten. Überwältigt von der langen Standhaftigkeit der Besatzung schenkte ihnen der Kapitän der Piraten, Namensvetter eines berühmten Disney Kapitäns, das Leben und versprach, sie bei der nächsten Gelegenheit von Bord gehen zu lassen.



Wie heißt dieser bekannte Disney-Pirat?

- a. Red
- b. Hook
- c. Joshua Flint

7. Erleichtert über diese Aussage versprachen Paul und die anderen restlichen Fünf sogar, auf dem Schiff mit auszuhelfen. Doch leider hatte keiner von ihnen gefragt, wohin die Reise überhaupt gehen sollte und so kam es, daß sie von der geplanten Route abwichen und Richtung Norden weitersegelten. Da keiner der Mannschaft erfahren genug war, Sterne zu lesen oder einen Kom-

paß besaß, bemerkten sie erst sehr spät, daß sie nicht mehr auf dem geplanten Weg waren. Um ehrlich zu sein, bemerkten sie es erst, als sie die ersten Eisberge sahen und auch die Stelle überquerten, wo knapp 270 Jahre später das unsinkbare Schiff trotzdem sinken sollte.

Wie hieß dieses bekannte, angeblich unsinkbare Schiff, das dennoch unterging?

- a. Titanic
- b. Queen Elizabeth
- c. Santa Maria

8. Mit vielen Wendemanövern gelang es ihnen dann glücklicherweise doch, sich einen Weg durch das Packeis zu bahnen. Paul



war mittlerweile ein vollwertiges Mitglied der Piratenmannschaft geworden und wurde von den meisten der Altpiraten akzeptiert. Die Monate verflogen, ohne daß Smith auch nur einen Gedanken an die Heimat oder das Festland verlor. Ihn interessierte es auch nicht mehr, wo sie waren. Sie plünderten und versenkten Schiffe. Aufgrund dessen brauchten sie lange Zeit keinen Hafen anlaufen. Doch nach gut einem Jahr auf hoher See beschloß der Kapitän, an Land zu gehen. Auch um sein Versprechen einzulösen. Letzten Endes nahm das Schiff Kurs auf die neue Welt. Paul hatte unterdessen schon vollkommen vergessen, was sein Ziel war, wie Festland aussah, als er auf einmal etwas Ungewöhnliches am Horizont wahrnahm. Es war Festland, aber nicht irgendeins, sondern die Liberty Island.

Welches Monument wurde am 28. Oktober 1886 auf der Liberty Island eingeweiht?

- a. der Eiffelturm
- b. die Freiheitsstatue
- c. die Jesusstatue

Zu guter Letzt hatte Paul Smith doch noch sein Ziel erreicht. Mit einem etwas mulmigen Gefühl verließ er das Schiff und begann ein neues Leben. Trotz der langen Erfahrung auf den sieben Weltmeeren kehrte er nie wieder auf ein Schiff zurück, sondern verbrachte sein Leben auf dem Festland. Jedoch immer mit der Sehnsucht, wieder aufs Meer zurückzukehren.

Die Lösungen findet ihr auf Seite 8!

Wenn die ersten Gräser aus dem Boden schlüpfen und die Bäume ihre ersten Knospen bringen, erwacht langsam die Natur. Die ersten Schneeglöckchen erscheinen, die Tiere kommen aus ihrem „Versteck“ hervor. Vögel zwitschern überall, bunte Blumen stecken ihren Kopf heraus. Auch die Feen sind schon zu sehen.

Die Feen versammelten sich unter dem alten Eichenbaum. Die Feenkönigin begann ihre gewöhnliche Frühlingsrede:

„Meine lieben Feen. Der Frühling ist endlich gekommen. In fünf Tagen müssen wir unseren Frühlingsball veranstalten, und ihr wißt ja, wir können ihn nur dann halten, wenn alle Blumen im Feenreich aufgeblüht sind. Morgen müßt ihr die Blumen kontrollieren.“

Am nächsten Morgen begannen die Feen zu arbeiten. Jede Fee mußte sich eine Blume ansehen, ob sie wirklich schon aufgeblüht ist. Alle Blumen kamen an die Reihe, Schneeglöckchen, Veilchen, Schlüsselblumen, Hyazinthen, Osterlilien, Tulpen, Rosen und letztendlich die Maiglöckchen. Am Abend kamen die Feen wieder unter dem Eichenbaum zusammen und die Königin erkundigte sich bei den Feen nach den Blumen. Alle brachten eine gute Nachricht, nur Rosalie, die kleinste Fee, diente mit einer traurigen:

„Meine liebe Königin, die Maiglöckchen duften nicht!“

„Wie kann das sein? Wie ging ihr herrlicher Duft verloren? Morgen müssen wir herausfinden, was passiert ist.“

Am anderen Tag befragten sie alle Tiere, ob sie etwas gesehen und gehört haben. Nur der Hase wußte eine Antwort.

Die Schmetterlinge wissen alles“, sagte er.

„Aber wir verstehen ihre Sprache nicht“, sagte Rosalie.

Das Geheimnis der Maiglöckchen

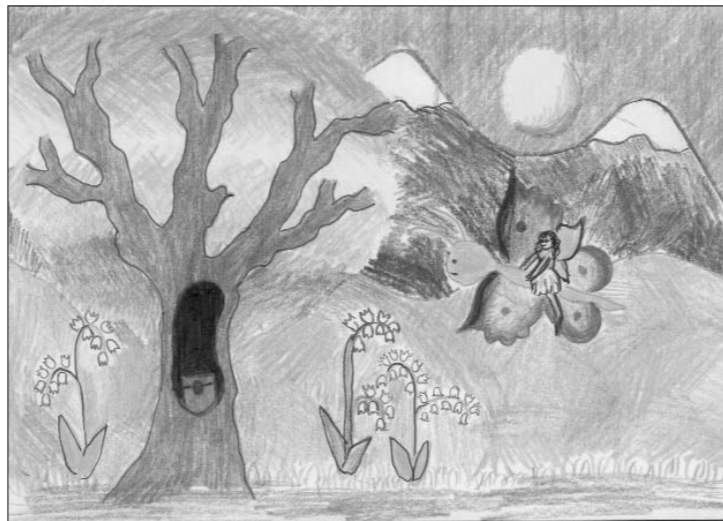


„Der Schmetterlingskönig ist sehr krank, er wird nur dann wieder gesund, wenn er eine Fee sieht. Wenn ihr ihn besucht, gibt er euch eine Belohnung – ihr könnt ihre Sprache verstehen und er verrät euch das Geheimnis der Maiglöckchen“, meinte der Hase.

Rosalie eilte zur Königin und sagte, was sie gehört hat.

Am nächsten Morgen machten sich 12 Feen auf den langen Weg. Rosalie war die kleinste von allen Feen, sie wollte fliegen, weil sie spürte, daß sie den Frühlingsball retten muß. Es war ein langer, schwe-

rer Weg. Die meisten Feen gaben auf und kehrten zurück. Rosalie aber, welche die schwächsten Flügel hatte, flog weiter. Sie stürzte mehrmals runter, stand aber wieder und wieder auf. Es blieben nur vier Feen, als sie auf dem halben Weg waren. Da gaben wieder zwei auf. Es blieben nur noch zwei. Diese zwei flogen aber auch nach Hause. Was meint ihr, wer war die letzte Fee? – Natürlich Rosalie, die kleinste mit den schwächsten Flügeln. Am Ende kam sie ganz ermüdet an. Vor dem Palast des Schmetterlingskönigs standen



zwei Wachen und sagten zu Rosalie:

„Wir warten schon lange auf dich! Wir wußten, daß eine Fee es schaffen wird. Unser kranker König sehnt sich schon nach dir.“

Rosalie verstand aber nicht, was die Wachen sagten. Als sie hereintrat und der König sie erblickte, wurde er sofort gesund. Rosalie aber brach vor Müdigkeit zusammen und schlief eine Weile.

Als sie wieder zu sich kam, hörte sie den König:

„Weil du mich gerettet hast und so tapfer und hilfsbereit warst, gebe ich dir ein Geschenk. Von nun an verstehst du die Sprache der Schmetterlinge.“

„Gnädiger Herr König, können Sie mir erzählen, was mit den Maiglöckchen passiert ist?“ fragte Rosalie.

„Das ist eine alte Geschichte. Es lebte ein böser Elf im Elfenland, der allen etwas Böses angetan hat. Deshalb wurde er aus Elfenland verjagt. Er war auf die Feen sehr neidisch, weil sie immer gutherzig und lustig waren und jedes Jahr einen schönen Frühlingsball hatten. Und das war immer noch nicht genug, er war böse auf sie, weil ihre Königin niemanden aus Feenreich verjagt hat. So versteckte er den Duft der Maiglöckchen ins Loch des Regenbogenbaumes.“

Rosalie freute sich über die Hilfe und wußte gleich, daß sie die schwere Aufgabe lösen wird. Sie verabschiedete sich vom König und setzte sich auf den Flügel des größten Schmetterlings, der sie zum Regenbogenbaum brachte. Und tatsächlich! Im Loch war eine Schachtel mit dem herrlichen Duft der Maiglöckchen. Rosalie nahm die Schachtel an

sich, und sie flogen weiter ins Reich der Feen. Zu Hause angekommen, gab sie den Blumen zurück, was ihnen gehörte: ihren feinen Duft. Alle jubelten und klatschten.

Und endlich war der große Tag da. Dieser Ball war der schönste von allen bisherigen. Was denkt ihr, wer zur Ballkönigin gewählt wurde? – Ja, natürlich Rosalie. Die Königin sagte zu ihr:

„Rosalie, du hast den Ball gerettet, es ist Zeit, daß ich dich dafür belohne. Ich bin schon viele Jahre alt und müde. Ich möchte, daß du meinen

Platz einnimmst und Feenkönigin wirst.“

Alle wunderten sich darüber, am meisten aber Rosalie.

Die Königin setzte fort: „Es soll nie wieder vorkommen, daß ein Elf uns schaden kann. Der Elf bekommt seine Strafe: wenn er jemandem etwas antut, fällt es auf ihn zurück.“

Rosalie, die kleine Fee war so glücklich, daß sie Freudenstränen weinte. Sie wurde zur Königin der Feen gewählt.

Fruzsina Szentes, 5. Kl.
Valeria-Koch-Schulzentrum
Fünfkirchen

Toti, die kleine Maus

Toti, die kleine Maus, hatte zwei Geschwister. Sie lebten mit ihrer Mutter und ihrem Vater in einer Kirche. Wenn Veranstaltungen oder Messen waren, gab es auch immer lange, schön gedeckte Tische. Die Mäuse stahlen Käse und andere Lebensmittel.

An einem Tage langweilte sich Toti und beschloß, die Welt zu entdecken. Mutter und Vater sagten ihr, daß die Welt sehr gefährlich ist. Aber Toti wollte trotzdem auf Entdeckungsreise gehen. Die Geschwister machten sich Sorgen um sie.

Gerade an dem Tage fand eine Veranstaltung statt und Toti konnte viele Lebensmittel zum Mitnehmen einpacken. Sie ging zur Tür. Dort schliefen drei Katzen. Toti versuchte, leise hinauszuschleichen, aber die Katzen wachten leider auf. Die kleine Maus hatte große Angst, denn die Katzen kamen langsam immer näher. Zum Glück spürten die Familienmitglieder, daß Toti in Not war, und sie eilten herbei, ihr zu helfen. Mit einer List lenkten sie die Aufmerksamkeit der Katzen ab, so daß Toti fliehen konnte.

Toti beschloß, sich nie mehr allein auf den Weg zu machen.



Sie war glücklich, eine so nette Familie zu haben.

Überall ist es gut, aber zu Hause ist es am besten.

Sára Janovitz, 6. Kl.
Apáczai Bildungszentrum
Fünfkirchen

Das große Ferienrätsel 2010 (6)

Sommerferien – was kann es Schöneres für euch geben als Gedanken an Baden, Urlaub mit der Familie, eventuell Reisen nach Möglichkeit ins Ausland, aber auch etwas faulenzern, fernsehen und ähnliches. Schultasche und -bücher bekommen auch erst einmal eine Auszeit und lassen euch in Ruhe euren Lieblingsbeschäftigungen nachgehen. Doch die Ferien sind lang, manchmal regnet es auch und Fernseher und Computer sind schon zur Genüge strapaziert. Ein bißchen Abwechslung und Zeitvertreib bringen dann vielleicht ein Buch oder eine Zeitung. Wie jedes Jahr bietet euch

NZjunior für diese Wochen sein großes Ferienrätsel 2010 an und versucht, euch in jeder Nummer in ein anderes Gebiet zu entführen. Ihr beschäftigt euch mit berühmten Leuten, macht in Gedanken eine Weltreise, versetzt euch in Filme und Märchenwelt usw. usf. Und vielleicht erfahrt ihr so ganz nebenbei Dinge, die euch interessieren und die ihr bisher noch nicht wußtet. Ab und zu lohnt es sich auch, mal in einem Lexikon nachzuschlagen oder sich im Internet zu informieren.

Wir wünschen euch viel Spaß beim Lösen der Quizaufgaben!

Reise auf hoher See

1. Wir befinden uns im Jahr 1642 in London. Der 30jährige Krieg wird erst in sechs Jahren vorbei sein und der englische Bürgerkrieg wütet mittlerweile seit einem Jahr, als der 35jährige Londoner Paul Smith beschließt zu flüchten. Da es zu jener Zeit noch keine Flugzeuge gab, beschließt er über den Seeweg in die neue Welt zu flüchten.



Welcher Kontinent wurde zu dieser Zeit als neue Welt bezeichnet?

- a. Amerika b. Afrika c. Australien

2. Also begab sich Paul mit wenigen Habseeligkeiten zum Hafen. Einer der dortigen Kapitäne



erklärt sich tatsächlich bereit, ihn mitzunehmen. Laut seinen Aussagen ist dieses Schiff eines der schnellsten Handelsschiffe der Welt.

In welcher Einheit wird die Geschwindigkeit von Schiffen angegeben?

- a. in Kilometer pro Stunde
b. in Fuß c. Knoten

3. Das Schiff legte noch am selben Tag mit einer 20 Mann starken Besatzung ab. Nichts als das tiefe, endlose Blau war zu sehen, während London hinter Paul immer kleiner wurde. Er freundete sich mit einigen Besatzungsmitgliedern an. Unter ihnen ist auch ein junger Mann, welcher später als einer der bekanntesten Schiffbrüchigen in die Geschichte eingehen wird.



Von welchem bekannten Schiffbrüchigen ist hier die Rede?

- a. Jack Sparrow
b. Christopher Kolumbus
c. Robinson Crusoe

4. Nach nicht enden wollenden Wochen wurde Paul Smith eines Nachts durch Gepolter und Getrampel auf dem Deck geweckt. „Piraten!“ war das



einzige, was er unter dem Gebrüll und den hektisch umherrennenden Männern verstand. Die

Der Teddybär – ein beliebtes Kuscheltier

In kaum einem Kinderzimmer fehlt er – der kuschelige Teddybär. In der spielerischen Welt aller Kinder wird er, wie ihr von euch selbst wißt, lebendig und ein Wesen, das euch einerseits anvertraut ist und das ihr andererseits beschützt. Euer Teddy ist ein geduldiger Zuhörer, dem ihr alles, auch eure Geheimnisse anvertrauen könnt. Wenn ihr allein oder unsicher seid, findet ihr bei ihm Geborgenheit. Als Gegenleistung sorgt ihr für ihn und betreut ihn. Viele Jahre begleitet er euch durchs Leben.

Ja, sogar manche Erwachsene verbinden mit einem Teddybären Erinnerungen an ihre Kindheit oder sie sehen Teddybären als Sammelobjekt.

Wißt ihr auch, woher der Teddybär seinen Namen hat?

Der amerikanischen Legende nach bekam er seinen Namen durch den amerikanischen Präsidenten Theodore „Teddy“ Roosevelt. Im Jahre 1902 verbrachte Roosevelt einen Urlaub auf der Bärenjagd in Mississippi, die nicht gerade von Erfolg gekrönt war: Der einzige Bär, den er hätte töten können, war ein dürres Exemplar, das Fährtsucher an einem Baum gefesselt hatten. Einen wehrlosen Bären zu erschießen, erschien ihm aber weder sportlich noch war es eine Herausforderung. Er weigerte sich, diesen zu erschießen. Der Bär wurde dann allerdings von seinem Jagdkameraden John M. Parker (Gouverneur von Louisiana) mit einem Jagdmesser getötet.

Clifford K. Berryman, ein Karikaturist der Washington Post, hielt diesen Vorfall in einem Bildchen fest. Da Berryman den Bären in seinen Karikaturen weiter verwendete, wurde das Bärchen schnell zur Symbolfigur des Präsidenten.

Von der Zeichnung inspiriert, bastelten der russische Einwanderer Morris Michtom und seine Frau Rose einen Bären als Dekoration für das Schaufenster ihres Ladens in Brooklyn. Roosevelt soll ihnen schriftlich gestattet haben, ihn „Teddy's bear“ zu nennen.

Für eine starke Nachfrage nach dem Kinderspielzeug sorgte der Großhändler Butler Brothers. Daraufhin gründeten die Michtoms 1903 eine Firma und schufen einen Gelenk-Teddy.

Neben dieser amerikanischen Version gibt es eine, die in Deutschland in Giengen ihren Ursprung nahm. Dort entwickelte 1902 Richard Steiff, ein Neffe der deutschen Spielzeugherstellerin Margarete Steiff, den ersten Teddybären mit beweglichen Armen und Beinen, den 55 PB.

Ihn stellte Margarete Steiff dann auf ihrem Messestand in Leipzig aus. Ein amerikanischer Vertreter brauchte in letzter Minute ein „Verlegenheitsmitbringsel“ und erstand den Bären. Der oder die Beschenkte fand den Bären aber nicht besonders nett und verschenkte



ihn weiter, bis er schließlich seinen Weg in die Auslage eines Geschäftes fand.

Dort wurde er vom Sekretär Teddy Roosevelts entdeckt und kam schließlich auf der Geburtstagstafel der Tochter Roosevelts zu sitzen. Das Kind war von dem Bären so angetan, daß es ihn nach seinem Vater „Teddy“ taufte.

Von diesem Moment an wurde der putzige Geselle immer beliebter, und so kam es, dass 1903 auf der Leipziger Frühjahresmesse ein amerikanischer Vertreter bei der Firma Steiff 3.000 Teddybären bestellte.

Die Geschichte des Teddybären zeigt das Museum auf dem Gelände der Firma Steiff.

Der größte Teddy kommt aus Sonneberg von der Firma Martin. Er hat eine Höhe von 5,40 Meter. Auch der kleinste Teddybär der Welt kommt aus Deutschland. Er mißt nur 5 Millimeter, ist aber trotz seiner Winzigkeit voll beweglich. Er wurde von Bettina Kaminski aus Reinfeld genäht. Der von der Presse „Mini the Pooh“ getaufte Winzling wird im Museum „A World in Miniature“ in Carlisle dauerhaft ausgestellt.



Karikatur von Clifford K. Berryman