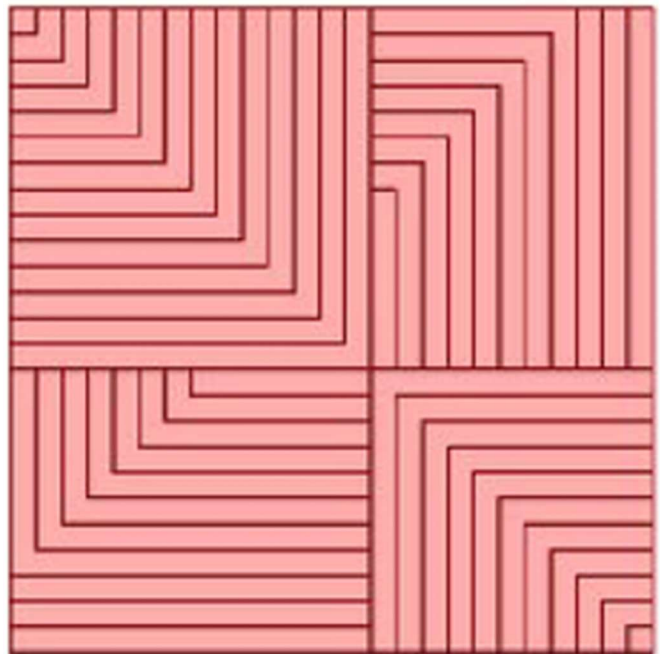


## Die dunkle Kammer

Nachdem du wieder zu dir kommst, bemerkst du, dass du endlich unten angekommen bist. Aber wo war dieses Unten? Egal!

Wichtig ist nur, dass du es wieder nach draußen schaffst. Deine Eltern müssen bemerkt haben, dass du gestürzt bist. Dein lautes Kreischen können sie nicht überhört haben, oder doch? Dachten sie vielleicht, dass es ein freudiges Jubeln gewesen sein könnte? Wann haben sie sich nach dir umgedreht und wirklich bemerkt, dass du nicht mehr hinter ihnen herläufst? Haben sie das Loch gefunden, in das du gestürzt bist? Du bemerkst, wie dich die Verzweiflung mit ihren kalten und grausamen Klauen packt. Es ist aber nicht dein Stil sich einfach geschlagen zu geben! Nein! Du musst aktiv werden! Deshalb beschließt du das naheliegendste zu tun: du schreist zu dem Loch hinauf nach deinen Eltern. Du rufst sie und lauschst anschließend. Du rufst und lauschst. Aber du hörst nichts. Wie tief bist du gefallen?

Da dich das Rufen nicht näher an dein Ziel, die Freiheit, gebracht hat, beschließt du dich, dir die Umgebung etwas genauer anzusehen. Es ist dunkel. Trotzdem kannst du deine Umgebung erkennen. Von irgendwoher muss ein schwaches Licht kommen, das du aber nicht ausmachen kannst. Um so besser! Du siehst zwar etwas, aber das ist nicht viel. Du befindest dich in einer Höhle. Der Boden ist angenehm weich. Es muss eine Art Moos am Boden wachsen, da es sich anfühlt, als läge dort ein dicker kuscheliger Teppich. Davon abgesehen befindet nichts in der Höhle. Du beginnst die Wände zu untersuchen und abzutasten. Nach einer Weile entdeckst du eine rechteckige Einkerbung in der Wand mit einem Muster darauf.



Eine nähere Untersuchung zeigt dir, dass du jedes einzelne Element dieses Musters eindrücken kannst. Die eingedrückten Teile bleiben eine Weile vertieft und springen nach einigen Minuten wieder heraus. Das muss doch was zu bedeuten haben! Du

**probierst stundenlang herum. Du drückst die verschiedensten Muster in die Wand, doch es tut sich nichts. Du beschließt dich weiter in der Kammer umzusehen.**

**Nach einer Weile entdeckst du knapp über dem Boden eine Markierung in der Wand:**



**Dieses Muster zieht sich um den gesamten Sockel der Kammer. Wieso fiel dir das nicht schon früher auf? Als du das Muster bis zur rechteckigen Vertiefung verfolgst, fällt es dir wie Schuppen von den Augen. Du weißt, was zu tun ist!**

Drücke die kreuzförmige Markierung in das Muster an der Türe. Notiere dir die Anzahl an Musterteilen, die du eindrücken musst.

In jeder neuen Ferienwoche bekommst du eine neue Lösungszahl. Du musst dir alle Lösungszahlen merken und in der ersten Schulwoche nach den Pfingstferien bei Herrn Hallmeyer abgeben, um an der Verlosung teilnehmen zu dürfen.