

Winivil-Geschichten

Kapitel 1

Maus: Hallo, Pferd. Hast du vom bösen Winivil gehört? Sein neuer Zauberspruch ist schrecklich.

Pferd: Oh, nein? Erzähl mir mehr? *Das Pferd ist geschockt.*

Maus: Alles ist süß. Wasser ist süß. Karotten sind süß. Bratwurst ist süß.

Pferd: Hilfe! Zucker mit böser Magie! Was können wir tun?

Maus: Ich habe eine Idee. Drei ist eine magische Zahl. Wir brauchen drei Tiere. Wir brauchen auch einen starken Zauberspruch. Und der richtige Ort ist wichtig.

Pferd: Ok. Wo sind unsere Freunde?

Maus: Das Krokodil ist am Fluss. Los, wir gehen zum Krokodil.

Sie laufen und laufen. Dann sind sie am Fluss.

Maus: Hallo Krokodil. Kannst du helfen? Winivils Zauberspruch ist schrecklich. Alles schmeckt süß.

Krokodil: Ja, das Wasser ist süß, voll Zucker mit böser Magie. Natürlich! Ich kann helfen.

Pferd: Drei ist eine magische Zahl. Nun sind wir drei. Das ist super.

Maus: Wir brauchen auch einen starken Zauberspruch. Und der richtige Ort ist wichtig.

Krokodil: Hm.... der richtige Ort.... Ich denke, ein Turm ist gut. Winivil steht oft vor seinem Turm. Dort sagt er seine Zaubersprüche. Wir machen einen Turm aus Sand.

Die Tiere arbeiten. Sie arbeiten und arbeiten. ... Fertig! Eine Sandburg mit einem hohen Turm.

Maus: Nun brauchen wir einen starken Zauberspruch. Was reimt sich auf 'Zucker mit böser Magie'?

Pferd: sie, nie, wie, Fantasie, Kikerikie... Oh, schau, dort ist Avi, der junge Zauberer.

Maus: Hallo, Avi, kannst du uns helfen? Wir brauchen einen starken Zauberspruch. Winivils Zauber ist schrecklich. Alles ist süß.

Avi: Kein Problem. Ich habe einen Zauberspruch. Er ist von meinem Opa.

Alles ist süß wegen böser Magie.

Doch hier ist der Zauber gegen sie.

Der Ort ist richtig, Drei ist wichtig.

Hex hex. Kikerikie.

Die drei Tiere finden den Spruch gut. Sie stehen vor dem Turm an der Sandburg. Sie zaubern zusammen mit Avi. Aber nichts passiert.

Maus: Ich hab's, ich hab's. Drei ist die magische Zahl! Aber wir sind vier.

Nun sagen nur die Maus, das Pferd und das Krokodil den Zauberspruch.

Alles ist süß wegen böser Magie.

Doch hier ist der Zauber gegen sie.

Der Ort ist richtig, Drei ist wichtig.

Hex hex. Kikerikie.

Avi: Super, der Wind ist stark und laut. Und Winivils Hut ist ohne Energie. Hurra, es funktioniert!

Das Krokodil schwimmt im Fluss.

Krokodil: Ist das Wasser wieder normal? *Das Krokodil trinkt Wasser.*

Krokodil: Ah, fantastisch! Frisches Wasser, ohne Zucker. Das Wasser ist nicht mehr süß.

Die Tiere und Avi essen, trinken und lachen.

Die Welt ist gerettet. Alle sind froh. Durch Teamwork und Mut ist am Ende alles gut.

Kapitel 2

Maus: Hallo, Pferd. Hast du schon gehört? Winivil hat seine Zauberkraft zurück. Das ist ein Geschenk von seiner Tante. Sie ist eine Hexe. Und Winivils neuer Zauberspruch ist schrecklich.

Pferd: Oh, nein? Erzähl mir mehr? *Das Pferd ist geschockt.*

Maus: Wir müssen 22 Stunden am Tag schlafen. Wir haben nur 2 Stunden für alle anderen Dinge, essen, arbeiten, lesen, lernen, spielen, Freunde treffen...

Pferd: Hilfe! Ein 22-Stunden-Schlaf-am-Tag-Zauber! Was können wir tun?

Maus: Ich habe eine Idee. Drei ist eine magische Zahl. Wir brauchen drei Tiere. Wir brauchen auch einen starken Zauberspruch. Und der richtige Ort ist wichtig.

Pferd: Ok. Wo sind unsere Freunde?

Maus: Der Bär ist am großen Baum. Los, wir gehen zum Baum.

Sie laufen und laufen. Dann sind sie am Baum. Und da ist der Bär.

Maus: Hallo Bär. Kannst du helfen? Winivils Zauberspruch ist schrecklich. Alle schlafen 22 Stunden am Tag.

Bär: Oh, nein, so ein böser Zauber. Ja, ich kann helfen.

Pferd: Drei ist eine magische Zahl. Nun sind wir drei. Das ist super.

Maus: Wir brauchen auch einen starken Zauberspruch. Und der richtige Ort ist wichtig.

Bär: Hm.... der richtige Ort.... Ich denke, ein Bett ist gut. Winivil steht oft neben seinem Bett. Dort sagt er seine Zaubersprüche. Wir machen ein Bett aus Zweigen und Blättern.

Die Tiere arbeiten. Sie arbeiten und arbeiten. ... Fertig! Ein Bett aus Zweigen und Blättern.

Maus: Gut. Jetzt noch ein starker Zauberspruch. Was reimt sich auf '22-Stunden-Schlaf-am-Tag'?

Pferd: 'mag, sag, quak ...' Oh, schau, dort ist Avi, der junge Zauberer.

Maus: Hallo, Avi, kannst du uns helfen? Wir brauchen einen starken Zauberspruch. Winivils Zauber ist schrecklich. Alle schlafen 22 Stunden am Tag.

Avi: Kein Problem. Ich habe einen Zauberspruch. Er ist von meiner Kusine.

Wir schlafen zu lange - 22 Stunden am Tag.

Sag einen Gegen-Zauber, den ich mag.

Der Ort ist richtig, Drei ist wichtig.

Hex hex. Quak quak.

Die drei Tiere finden den Spruch gut. Sie sagen ihn laut. Aber nichts passiert.

Maus: Ich hab's, ich hab's. Wir stehen nicht neben dem Bett.

Nun stehen sie neben dem Bett und sagen den Zauberspruch noch einmal.

Wir schlafen zu lange - 22 Stunden am Tag.

Sag einen Gegen-Zauber, den ich mag.

Der Ort ist richtig, Drei ist wichtig.

Hex hex. Quak quak.

Avi: Super, ich höre Musik, fröhlich und laut. Und Winivils Hut ist ohne Energie. Hurra, es funktioniert!

Bär: Ich bin nicht müde. Ich möchte feiern.

Maus: Hurra, eine Party!

Das Pferd, die Maus, der Bär und Avi lachen und feiern.

Die Welt ist gerettet. Alle sind froh. Durch Teamwork und Mut ist am Ende alles gut.

Kapitel 3

Maus: Hallo, Pferd. Hast du schon gehört? Winivil hat seine Zauberkraft zurück. Das ist ein Geschenk von seiner Tante. Sie ist eine Hexe. Und Winivils neuer Zauberspruch ist schrecklich.

Pferd: Oh, nein, Maus, du bist pink. Erzähl mir mehr? *Das Pferd ist geschockt.*

Maus: Grau ist Pink und Gelb ist Blau. Die Farben sind vertauscht.

Pferd: Hilfe! Ein Grau-Pink-Gelb-Blau-Zauber! Was können wir tun?

Maus: Ich habe eine Idee. Drei ist eine magische Zahl. Wir brauchen drei Tiere. Wir brauchen auch einen starken Zauberspruch. Und der richtige Ort ist wichtig.

Pferd: Ok. Wo sind unsere Freunde?

Maus: Die Katze ist in der Bäckerei. Los, wir gehen zur Katze.

Sie laufen und laufen. Dann sind sie an der Bäckerei.

Maus: Hallo Katze. Kannst du helfen? Winivils Zauberspruch ist schrecklich. Grau ist Pink und Gelb ist Blau. Schau, die Sonne ist blau und die Maus ist pink.

Katze: Schrecklich. Ja, ich kann es sehen. Und ja, ich helfe gern.

Pferd: Drei ist eine magische Zahl. Nun sind wir drei. Das ist super.

Maus: Wir brauchen auch einen starken Zauberspruch. Und der richtige Ort ist wichtig.

Katze: Hm.... der richtige Ort.... Ich denke, ein Garten ist gut. Winivil steht oft in seinem Garten. Dort sagt er seine Zaubersprüche. Wir backen Kekse. Sie sehen aus wie Blumen. Wir machen einen Garten aus Keksen.

Die Tiere backen. Sie backen und backen. ... Fertig! Ein Garten aus Keks-Blumen.

Maus: Nun brauchen wir einen starken Zauberspruch. Was reimt sich auf 'Grau-Pink-Gelb-Blau'?

Pferd: 'schlau, schau, wau wau, genau ...' Oh, schau, dort ist Avi, der junge Zauberer.

Maus: Hallo, Avi, kannst du uns helfen? Wir brauchen einen starken Zauberspruch. Winivils Zauber ist schrecklich. Grau ist Pink und Gelb ist Blau. Die Farben sind vertauscht.

Avi: Kein Problem. Ich habe einen Zauberspruch. Er ist von meiner Schwester.

Grau ist Pink und Gelb ist Blau.

Doch tausch zurück, das ist schlau.

Der Ort ist richtig, Drei ist wichtig.

Hex, hex. Wau wau.

Die drei Tiere finden den Spruch gut. Sie sagen ihn laut. Aber nichts passiert.

Maus: Ich hab's, ich hab's. Wir stehen nicht im Garten.

Nun stehen sie im Keks-Garten und sagen den Zauberspruch noch einmal.

Grau ist Pink und Gelb ist Blau.

Doch tausch zurück, das ist schlau.

Der Ort ist richtig, Drei ist wichtig.

Hex, hex. Wau wau.

Avi: Super, Blitze und Donner - und die Sonne ist wieder gelb. Maus, du bist wieder grau. Und Winivils Hut ist ohne Energie. Hurra, es funktioniert!

Katze: Ein Garten aus Keksen ist eine wunderbare Idee.

Maus: Hm, die Kekse schmecken gut.

Das Pferd, die Maus, die Katze und Avi lachen und backen für alle Freunde.

Die Welt ist gerettet. Alle sind froh. Durch Teamwork und Mut ist am Ende alles gut.

Kapitel 4

Maus: Hallo, Pferd. Hast du schon gehört? Winivil hat seine Zauberkraft zurück. Das ist ein Geschenk von seiner Tante. Sie ist eine Hexe. Und Winivils neuer Zauberspruch ist schrecklich.

Pferd: Oh, nein? Erzähl mir mehr? *Das Pferd ist geschockt.*

Maus: Alle Arbeiter haben vier Arme und nur einen großen Zeh. Sie müssen mehr und schneller arbeiten.

Pferd: Hilfe! Ein Arme-und-Zeh-Zauber! Was können wir tun?

Maus: Ich habe eine Idee. Drei ist eine magische Zahl. Wir brauchen drei Tiere. Wir brauchen auch einen starken Zauberspruch. Und der richtige Ort ist wichtig.

Pferd: Ok. Wo sind unsere Freunde?

Maus: Das Kaninchen ist in seiner Küche. Los, wir gehen zum Kaninchen.

Sie laufen und laufen. Dann sind sie an Kaninchens Haus. Sie finden Kaninchen in der Küche.

Maus: Hallo Kaninchen. Kannst du helfen? Winivils Zauberspruch ist schrecklich. Alle Arbeiter haben vier Arme und nur einen großen Zeh. Sie arbeiten zu viel.

Kaninchen: Oh, ein Arme-und-Zeh-Zauber. Ja, ich kann helfen.

Pferd: Drei ist eine magische Zahl. Nun sind wir drei. Das ist super.

Maus: Wir brauchen auch einen starken Zauberspruch. Und der richtige Ort ist wichtig.

Kaninchen: Hm.... der richtige Ort.... Ich denke, ein Sessel ist gut. Winivil sitzt oft in seinem Sessel am Fenster. Dort sagt er seine Zaubersprüche. Wir brauchen einen Sessel.

Die Tiere sind im Bad. Da ist ein Hocker. Sie sind im Kinderzimmer. Da ist ein Stuhl. Sie sind im Wohnzimmer. Da ist ein Sofa. Sie schauen ins Esszimmer. Da ist er – ein schöner, großer, bequemer Sessel. Gefunden!

Maus: Nun brauchen wir einen starken Zauberspruch. Was reimt sich auf 'Arme-und-Zeh'?

Pferd: See, Schnee, Tee, weh, he ... Oh, schau, dort ist Avi, der junge Zauberer.

Maus: Hallo, Avi, kannst du uns helfen? Wir brauchen einen starken Zauberspruch. Winivils Zauber ist schrecklich. Alle müssen mehr arbeiten und haben vier Arme und nur einen großen Zeh.

Avi: Kein Problem. Ich habe einen Zauberspruch. Er ist von meinem Onkel.

Vier Arme und ein großer Zeh.

Wir zaubern gegen diese Idee.

Der Ort ist richtig, Drei ist wichtig.

Hex hex. He he.

Die drei Tiere finden den Spruch gut. Sie sitzen im Sessel und zaubern. Aber nichts passiert.

Maus: Ich hab's, ich hab's. Der Sessel ist nicht am Fenster.

Nun schieben die drei Tiere den Sessel ans Fenster. Sie zaubern noch einmal.

Vier Arme und ein großer Zeh.

Wir zaubern gegen diese Idee.

Der Ort ist richtig, Drei ist wichtig.

Hex hex. He he.

Avi: Super, ich höre einen lauten Chor. Die Arbeiter sagen Dankeschön. Und Winivils Hut ist ohne Energie. Hurra, es funktioniert!

Kaninchen: Ah, fantastisch! Aber ich vermisse meine Kinder. Ich gehe nach Hause.

Das Pferd, die Maus, das Kaninchen und Avi sind glücklich. Sie gehen nach Hause. Die Welt ist gerettet. Alle sind froh. Durch Teamwork und Mut ist am Ende alles gut.

Kapitel 5

Maus: Hallo, Pferd. Hast du schon gehört? Winivil hat seine Zauberkraft zurück. Das ist ein Geschenk von seiner Tante. Sie ist eine Hexe. Und Winivils neuer Zauberspruch ist schrecklich.

Pferd: Oh, nein? Erzähl mir mehr? *Das Pferd ist geschockt.*

Maus: Winivil hasst Elektrizität. Es gibt keinen Strom mehr für Computer, Kühlschränke, Fernseher oder Handys. Auch das Licht funktioniert nicht mehr.

Pferd: Hilfe! Ein Strom-Stopp-Zauber! Was können wir tun?

Maus: Ich habe eine Idee. Drei ist eine magische Zahl. Wir brauchen drei Tiere. Wir brauchen auch einen starken Zauberspruch. Und der richtige Ort ist wichtig.

Pferd: Ok. Wo sind unsere Freunde?

Maus: Die Katze ist in der Schule. Los, wir gehen zur Katze.

Sie laufen und laufen. Dann sind sie in der Schule. Die Katze ist Lehrerin.

Maus: Hallo Katze. Kannst du helfen? Winivils Zauberspruch ist schrecklich. Wir haben keinen Strom.

Katze: Oh, ein Strom-Stopp-Zauber! Ja, ich möchte euch helfen.

Pferd: Drei ist eine magische Zahl. Nun sind wir drei. Das ist super.

Maus: Wir brauchen auch einen starken Zauberspruch. Und der richtige Ort ist wichtig.

Katze: Hm.... der richtige Ort.... Winivil sitzt oft in seiner Bibliothek. Dort sagt er seine Zaubersprüche.

Wir brauchen eine Bibliothek.

Die Tiere sind in der Schule. Dort gibt es eine kleine Bibliothek. Nicht in der ersten, nicht in der zweiten, nicht in der dritten Etage. Aber in der vierten Etage sind sie richtig. Die Tiere gehen geradeaus. Sie gehen weiter geradeaus, dann nach links und dann nach rechts. Gefunden!

Maus: Nun brauchen wir einen starken Zauberspruch. Was reimt sich auf 'Strom-Stopp'?

Pferd: top, Pop, hopp, Shop ... Oh, schau, dort ist Avi, der junge Zauberer.

Maus: Hallo, Avi, kannst du uns helfen? Wir brauchen einen starken Zauberspruch. Winivils Zauber ist schrecklich. Computer, Handys und auch das Licht – alles ist aus. Wir haben keinen Strom.

Avi: Kein Problem. Ich habe einen Zauberspruch. Er ist von meinem Vater.

Der Strom steht auf ‚Stopp‘.

Doch unser Zauber ist top.

Der Ort ist richtig, Drei ist wichtig.

Hex hex. Hopp, hopp.

Die drei Tiere finden den Spruch gut. Sie stehen in der Bibliothek und zaubern. Aber nichts passiert.

Maus: Ich hab's, ich hab's. Wir müssen sitzen wie Winivil.

Alle drei Tiere sitzen auf einer Bank in der Bibliothek. Sie zaubern noch einmal.

Der Strom steht auf ‚Stopp‘.

Doch unser Zauber ist top.

Der Ort ist richtig, Drei ist wichtig.

Hex hex. Hopp, hopp.

Avi: Super, es wird hell und laut. Und Winivils Hut ist ohne Energie. Hurra, es funktioniert!

Katze: Ah, fantastisch! So viel Licht. Und mein Handy geht wieder. Achtung! Ich mache ein Foto!

Die Katze macht ein Selfie und schickt es an alle Freunde.

Die Welt ist gerettet. Alle sind froh. Durch Teamwork und Mut ist am Ende alles gut.