



Ausgabe 6/16

# SAUSENDER HEULER

HOGWARTS SCHÜLERZEITUNG



7 Knut

Dienstag, 1. März 2016

## Sensation: Slytherin-Treiberin findet Klatscher

*Hart umkämpfter Sieg der Dachse nach Positionen-Chaos*

Das zweite Quidditchspiel der Saison, das am 7. Februar stattfand, versprach bereits vor Beginn, ein spannendes Match zu werden, da Titelverteidiger **Hufflepuff** das erste Mal in diesem Schuljahr aufs Feld fliegen und sich gegen ein nicht minder ambitioniertes **Slytherin** behaupten sollte. Mit dem bekannten Captain **Feli McLeod** und dem in der letzten Saison entdeckten Talent **Anner Whimply** war die gelbe Mannschaft bereits komplett, während die Schlangen bei ihrem Einflug zu sechst kurzzeitig das ganze Feld in einen smaragdgrünen Schimmer kleideten. Derweil ereignete sich auf den Tribünen ein kleiner Tumult, als das heraufbeschworene Banner von **Professor Strider** mehrmals die Farbe wechselte und schlussendlich durch **Professor McWilliams** in Flammen aufging. Diplomatisch schwang **Professor**

**Blackbird** aber noch einmal den Zauberstab, woraufhin der Aschehaufen nun die Tribüne in bunte Farben tauchte.

Auf dem Feld piff **Spielleiterin Horrible** das Spiel an und Hufflepuff, in Form von Whimply, führte den ersten Zug aus. Übermotiviert flog sie jedoch an mehreren Quaffeln vorbei und ihr Kapitän tat es ihr gleich. Auf der Tribüne ernannte sich **Frida Karlsson** daraufhin ungefragt zum Mentaltrainer der Dachse und brüllte teilweise unverständliche Kommentare aufs Spielfeld hinunter.

Slytherin-Jägerin **Kleowater** entging in ihrem ersten Spielzug nur knapp einer Gefahr. Treiberin **Hylerkan** schaffte es allerdings trotzdem nicht ganz, sich einen der begehrten Klatscher zu sichern. Sucherin Whimply wirkte noch so gekränkt von ihrem

Bei diesem mehr als positionschaotischen Spiel verwunderte ein Treiber gegen Ende der Partie mit dem tatsächlichen Fund eines für seine Position richtigen Klatschers nicht nur die eigenen Mitspieler, sondern auch die Zuschauer.



Fehlgriff als Jägerin, dass sie nun einen Quaffel fing und gleich eine Frage erwarf. Hüter **McDaniels** schien allerdings gut in Form und konnte den Schuss abwehren. Ein Konterquaffel gelang ihm aber nicht. Trotzdem stand es nun 15:0 für das grün gewandete Team und im Publikum schwoll ein Jubel aus den Reihen der Schlangen an. Es schien Sucherin **Bartling** zu Höchstleistungen anzuspornen, denn sie konnte mit ihrem geübten Auge das erste Glitzern des Abends erhaschen! Leider

erhaschte sie nicht auch noch den Klatscher, der ihr von der Seite ins Gesicht flog. Das magische Sanitäterteam kam jedoch sofort angefliegen und päppelte die Arme ein wenig auf. McLeod war erneut nicht imstande, einen Quaffel zu sichern und auch Whimply flog weit an den Klatschern vorbei. Hufflepuffs Pech schien von nun an ein wenig auf ihre Gegner abzufärben, denn weder Jägerin **Pharmakon** noch Treiberin **Aturis** konnten ihre jeweiligen Aufgaben erfüllen – sie flogen

an ihren Bällen vorbei. Sucherin Whimply schaffte es ebenfalls nicht, dem Schnatz mehr als ein Glitzern zu entlocken, was Frida Karlsson erneut zu Wuttiraden anstiftete. Eine inoffizielle Bewerbung Karlssons als Hauslehrerin von Hufflepuff konnte auf Nachfragen des Heulers allerdings nicht bestätigt werden, auch wenn laut der aufgebrachten Ravenclaw dann „ein anderer Wind wehen“ würde. Die Zuschauerin wirkte heute allgemein deutlich neben der Spur, denn alle fünf Minuten ließ sie einen Schwall an Kommentaren los. Teilweise kommentierte sie Aussagen, die bereits Minuten zuvor getätigt wurden. Verständlicherweise wirkten die meisten Anwesenden davon deutlich irritiert und nahmen Abstand. Um die Aufmerksamkeit wieder auf das Spiel zu lenken, fing Jägerin Whimply plötzlich den Schnatz, der hektisch kreischend verschwand. Vor Aufregung über diesen taktischen Schachzug konnte Professorin Horrible nun ihren Blaseninhalt, den >

sie vorher zu ignorieren versucht hatte, doch nicht mehr halten und flog hektisch mit den Armen fuchtelnd zu Boden, während sie schnell eine Werbepause ausrief. Glücklicherweise konnten kreative Improvisationstalente wie **Jeremy Fudd** (dessen Aufruf „Mach dich krass!“ nicht von jedem verstanden wurde) sowie **Professor Rig**, der zum Tassenkauf anregte, die spannende Pause überbrücken. So konnte das Spiel schnell weitergehen. Sucherin Bartling fing statt des goldenen Balls einen Quaffel und warf ihn überfordert daneben. Durch eine Wand an grünen Ponpons und Slytherinwappen verfehlte Whimply den roten Ball hingegen und auch McLeod hatte wieder kein Glück. Nun als Jägerin unterwegs fing Bartling wieder einen Quaffel und schoss ihn auch wieder daneben. Erneut auf der Suche nach dem Schnatz knallte Whimply in einen Klatscher und tat es damit ihrer Gegnerin Bartling gleich. Optimistisch verkündete sie: „Wie wir wissen, haben die besten Sucher gebrochene Arme!“ Die besten Jäger allerdings nicht, wie McLeod erneut bewies, als sie ächzend ihre Hände nach Quaffeln ausstreckte. Die Diskussion um Arme weitete sich aus – **Catherine King** kicherte

*„Wie wir wissen, haben die besten Sucher gebrochene Arme!“*

*Anner Whimply*

über McLeods „Dachsarme“, wobei Frida Karlsson bemerkte, dass Schlangenarme auch nicht besser seien. Auf dem Feld konnte mittlerweile kein Spieler mehr Nennenswertes erreichen, dafür entbrannte im Publikum eine Debatte über Qualität und Quantität bei Mannschaftsaufstellungen. Mit Treiberin Aturis konnte dann endlich mal ein Klatscher von einem Schläger statt von einem Suchergesicht verdroschen werden; sie holte Slytherin wichtige Punkte und bescherte diesem Artikel seine Überschrift in einem Match, in dem die Spieler nur selten ihrer Position zugewiesene Bälle fanden. Whimply war von diesem Erfolg angesteckt, denn nun fand sie als Jägerin tatsächlich einen Quaffel! Leider warf sie ihn daneben. Von Slytherin konnte auch noch ein roter Ball erspielt werden, doch auch dieser fand keinen Weg in einen Toring. Angespornt von einem Danceflashmob holte McLeod endlich zu einem erfolgreichen Treiber-Spielzug aus und verkürzte den Abstand zu Slytherin auf 50:60.

Auf der Tribüne kam die Frage auf, ob sich denn überhaupt noch Quaffel im Spiel befanden, was Aturis mit einem geübten Tor beantworten konnte. Die Sucher umkreisten nun weiter den Schnatz, doch konnten beide keine Erfolge verzeichnen. McLeod zischte weiter an Quaffeln vorbei, die Slytherin-Spielerinnen jagten ebenfalls alles außer Bälle, bis auf Team-Ass Aturis, die eine Frage erspielen konnte. Doch Kapitän McLeod hielt für die Hufflepuffs und holte sogar einen Konterquaffel heraus. Sie gab ihn weiter an Whimply, die ihn allerdings fallen ließ. Trotzdem hatten die Dachse nun den Ausgleich erreicht – es stand 65:65. Dies veranlasste das Triumvirat des Chaos, bestehend aus Karlsson, Fudd und Professor Rig zu grotesken Ausrufen, die laut Augenzeugen entfernt etwas mit „Sachen packen“, ominösen Personen wie „Robert“, „Kelenta“ und „Loredana“ und „Burnern“ zu tun hatten.

Whimply konnte sich davon nicht mehr ablenken lassen, ihre Augen waren fest auf ihr Ziel gerichtet und tatsächlich konnten ihre stark beanspruchten Finger nun ein zweites Mal in diesem Spiel (und zum ersten Mal auf der richtigen Position) den kleinen, goldenen Ball umschließen. Sie rundete

somit ein kurioses Spiel mit vielen Positionswechseln und Verfehlungen zugunsten der Dachse ab. Ihre Serie als gelber Joker scheint also noch keinen Abbruch gefunden zu haben – jubelnd sank sie mit ihrem Kapitän McLeod zu Boden und feierte den Endstand von **215:65** und ebenso den knappen zweiten Platz in der Tabelle. Die Slytherins gratulierten fair, doch verständlicherweise enttäuscht nach diesem kräftezehrenden Match ihren Widersachern und platzierten sich mit diesem Ergebnis vor Ravenclaw auf dem dritten Tabellenplatz. Die Schlangen durften sich nach diesem Spiel auf das nächste Match gegen Tabellenführer Gryffindor freuen, ihren Traditionsrivalen. •/æ

## Quidditch oder nicht Quidditch?

**Wenn die Tribüne spannender ist als das Spielfeld**

Am Valentinstag stand das erste Spiel der zweiten Runde im Kampf um den Quidditchpokal an. Die ewigen Rivalen standen sich nun gegenüber: **Slytherin** traf **Gryffindor**. Während Gryffindor einen guten Start in die Saison erwischt hatte, lag Slytherin nach der Niederlage gegen Hufflepuff schon weit abgeschlagen zurück auf Platz 3.

Das Spiel begann leicht verzögert, da **Spielleiterin Horrible** erst einen Tee brauchte und dann noch mit Sprachproblemen zu kämpfen >



So jubelnd wie hier waren die Zuschauer beim Spiel Slytherin vs. Gryffindor kaum: Sie waren mehr mit sich als mit Quidditch beschäftigt.



Abwechselnd verzauberten die Hauslehrer Strider und Blackbird das Fahnenmeer im Publikum, sodass nie wie hier beide Wappen gleichzeitig aufblitzten.

lehrer seinen Umhang angeekelt verbrannte. Dass Professor Blackbird diesen vorher rot gehext hatte, hatten sie natürlich nicht mitbekommen. Kurz darauf durften auch die Löwen aus Gryffindor das Feld endlich betreten.

Danach konnte es endlich losgehen: Während sich die Kapitäne **McDaniels** und **McFlurry** die Hände auf ein faires Spiel gaben, ließen einige Spieler die Muskeln spielen und drohten sich allerlei Nettigkeiten

hatte. Dabei war sie der festen Überzeugung, dass es nicht an ihr lag, sondern an dem magischen Megafon, das ihre Worte einfach nicht oder nur verzerrt ins Stadion übertrug. Die anwesenden Hauslehrer **Strider** und **Blackbird** nutzten die Verzögerung sinnvoll und dekorierten die noch leeren Tribünen in den Hausfarben.

Dann war es endlich soweit und die grünen Schlangen wurden auf das Spielfeld gerufen. Fröhlich stürmten sie mit wehenden Fahnen und fliegenden Pompons aus der Kabine, gerade rechtzeitig, um zu sehen, wie ihr Haus-

an. Statt beschwichtigend einzuschreiten, machten die Hauslehrer dabei auch noch mit und stichelten nun ihrerseits gegeneinander. Dadurch gingen die ersten, erfolglosen Spielzüge ziemlich unter, da außer den jeweiligen Spielern - Jägerin **Kleowater**, Treiberin **Hylerkan** und Jägerin **Laxness** - und Spielleiterin **Horrible** kaum jemand auf das Spiel achtete. Zu sehr waren alle mit dem meist verbalen Schlagabtausch abseits des Platzes beschäftigt. Treiberin **Taralom** vergriff sich derweil an einem Quaffel, obwohl sie einen Klatscher klatschen wollte.

Kurzerhand beförderte sie den ungewollten Ball durch einen **Torring** und holte so die ersten 5 Punkte für ihr Team.

Um diesen Rückstand möglichst schnell mit dem Schnatz auszugleichen, stürzte sich Sucherin **Bartling** in die Tiefe. Bis heute ist ungeklärt, ob sie wirklich den Schnatz sah oder einfach nur einen missglückten **Wronski-Bluff** versuchte. Sucherin **McFlurry** jedenfalls ließ sich davon nicht austricksen und flog weit über dem Feld und konnte so ein Glitzern erhaschen. Doch war es nicht deutlich genug, um sich den goldenen Ball schon sichern zu können. Spielleiterin **Horrible** verhedderte sich derweil mehrfach in den grünen Slytherinfahnen, die die Schlangen auf dem Feld herumzogen und verbannte diese vom Spielfeld auf die Tribüne. Schließlich war sie auch für die Sicherheit der Spieler verantwortlich.

Jäger **McDaniels** machte sich dann fahnen- und erfolglos auf die Quaffeljagd. Treiberin **Aturis** flog dann auf eine perfekte Position, um einen Klatscher in seiner natürlichen Umgebung zu beobachten, während Jägerin **Cloverleaf** auf der anderen Seite direkt in einen Haufen Quaffel hinein flog, die Bälle aber ansonsten in Ruhe

ließ. Ihre Kollegin **Sheep** auf der Treiberposition gesellte sich zu **Fereria Aturis** auf den Beobachtungsposten. Sucherin **Bartling** flog blindlings in das Glitzern hinein und verharrte dort für eine Weile ahnungslos. Jägerin **Pharmakon** machte sich derweil auf die neuerliche Jagd nach Quaffeln, blieb aber erfolglos und erreichte die umgebenden roten Bälle nicht. Auch Sucherin **McFlurry** flog in das Glitzern, dort hielt sie eindeutig einen Kaffeeklatsch mit der Sucherin der Schlangen und überließ das Weitere ihren Teamkameraden. Diese Taktik zahlte sich aus, denn prompt holte sich Jäger **Crowley** einen weiteren Quaffel und überwand Hüterin **Pharmakon** mit bloßer Geschwindigkeit. Während sich einzelne Spieler und die beiden Hauslehrer über den Sinn und Unsinn von gegenseitigem Knebeln unterhielten, raste Jägerin **Bartling** an mehreren Quaffeln vorbei und konnte nur mit Mühe einem Klatscher entgehen. Stattdessen griff die Schlangen-Treiberin **Hylerkan** nach einem Quaffel und warf diesen direkt durch einen **Torring**. Auf Seiten der Gryffindors fand daraufhin ein Spielerwechsel statt, als Jägerin **Cloverleaf** durch **Cathlyn Dream** ersetzt wurde. Jägerin **Laxness** erzielte im Gegen-

zug weitere 10 Punkte für Gryffindor, als sie einen gefangenen Quaffel gekonnt durch einen **Torring** beförderte. Die Slytherins nahmen dies zum Anlass, um munter das Spielfeld zu verlassen. Angefangen bei Hauslehrer Prof. Strider,

*„Die Ratten... äh, Schlangen verlassen das sinkende Schiff.“*

*Prof. Savenia Blackbird*

der sowohl **Lura Hylerkan** als auch **Cheerleader-Chefin Catherine King** mit hinunter in die Kerker nahm. Professor **Blackbirds** Aussage „Die Ratten... äh, Schlangen verlassen das sinkende Schiff“ sorgte fast automatisch für neuen Diskussionsbedarf, welche Tierart denn nun wasserscheuer sei. Inmitten dieser Diskussion erschlug Treiberin **Taralom** den ersten Klatscher des Abends und sorgte für eine vermeintlich komfortable 95:5-Führung der Löwen.

Den folgenden rot-goldenen Jubel nutzte Sucherin **Bartling**, um sich verwirrt einen Quaffel zu greifen und in 5 Punkte zu verwandeln. Löwen-Sucherin **McFlurry** hingegen irrte noch immer geblendet im Glitzern herum und fand doch keinen passenden Ball. Ähnlich >

erging es weiterhin zwei Jägern und zwei Treibern, die eher ziellos durch die Lüfte eilten. Sucherin Bartling zeigte den anwesenden Jägern noch einmal, welche Aufgabe diese eigentlich hatten und holte erneut 5 Punkte. Jägerin Pharmakon konnte diese Lehrstunde bei ihrem folgenden und erfolglosen Zug nicht nutzen. Sucherin McFlurry nahm nun erst ihr Herz und im folgenden Augenblick den Schnatz in die Hand und beendete ein Spiel, bei dem das Geschehen neben dem Platz eindeutig im Vordergrund stand. Gryffindor gewann mit **245:15** Punkten und baute die Führung in der Quidditchtabelle aus. • sb

## Dachs-Duo triumphiert

**Hufflepuff gewinnt haushoch gegen matte Ravenclaws**

Mitten in der laufenden Saison trafen am 21. Februar mit **Ravenclaw** und **Hufflepuff** die Tabellenletzten und –zweiten aufeinander, was das Spiel zu einem entscheidenden Wendepunkt für die weitere Entwicklung im Kampf um den Pokal machen würde. Momentan noch von Gryffindor angeführt, könnte die Tabelle nach diesem Spiel schon ganz anders aussehen, sollte

Hufflepuff gewinnen. Und auch Ravenclaw wirkte nach der beinahe beschämenden Punkteausbeute von 20 hochmotiviert, doch noch Plätze gutzumachen.

Zum Spiel fanden sich auf Grund dieser Ausgangslage viele Zuschauer ein, die angesichts der Unterbesetzung beider Teams verwundert wirkten. Im Gegensatz dazu waren zuvor nämlich für Slytherin und Gryffindor teilweise sogar zu viele Mitspieler aufgelaufen. Nichtsdestotrotz wirkten das Ravenclaw-Trio und das Hufflepuff-Duo nicht weniger entschlossen. Durch eine kurzfristige Personalumstellung konnten sich diesmal die Schwestern **McLeod** und **Karlsson** als Kapitäne ihrer Mannschaft die Hände reichen. Die blauen Adler bekamen dann den ersten Spielzug, doch Jägerin Karlsson schoss so weit an den Quaffeln vorbei,



Ein Dachs-Duo

dass sie sich selbst erschrak. Auch Treiber **Rockwood** schien sichtlich verwirrt vom Spielzug seines Kapitäns und ehe er sich versah, hielt er plötzlich den hektisch flatternden Schnatz in der Hand! Sensationsjubiläum und auch ein anschwellendes Gelächter machten sich auf den Tribünen breit, während der Treiber anmerkte, seine Position eventuell noch einmal überdenken zu müssen.

Die ersten Spielzüge der Dachsse waren da schon erfolgreicher, Treiber McLeod fing den ersten Quaffel und konnte diesen auch sogleich in erste Punkte verwandeln. In der Folge versuchte Karlsson ihr Glück als Sucher, konnte allerdings nicht an Rockwoods Talent anknüpfen und flog in die völlig falsche Richtung. Sucher-Ass **Whimply**, die bereits oft ihre Kunst bewiesen hatte, machte sich dieses Unvermögen zunutze und flog bereits in glitzernde Sphären. Trotzdem verleitete ihre vielleicht nicht zu 100 Prozent durchdachte Zielwahl Spielleiterin Horrible zu dem leidenschaftlichen Ausruf: „Was nimmst du denn H5, du Dumme?“ Als nächstes bekam Treiberin Karlsson von ihr den hilfreichen Tipp, dass ein gewünschter Ball „fast sehr nah“ zu sehen sei. Treiberin Whimply führte die Tradition der Dachsse

„Was nimmst du denn H5, du Dumme?“

*Spielleiterin Horrible, nach einem wenig durchdachten Spielzug einer Spielerin*

fort und fing einen Quaffel. Allerdings schaffte sie den Wurf nicht und der Ball flog daneben. Auf der Tribüne wurde wieder zum Drudentanz aufgerufen und Sucherin Karlsson bekam das erste, richtige Glitzern des Spiels zu sehen. Natürlich rief dies gleich wieder Whimply auf den Plan, die auf ihrer Suche nach dem goldenen Ball lieber wieder einen roten fing. Diesmal hallte dann auch der erlösende Torruf durch das Stadion! Als Jägerin ging es gleich weiter und sie schnappte sich den nächsten Quaffel. Dieser konnte jedoch nicht punkten. Und da Karlsson und Rockwood wieder nur bräsig in der Gegend herumflogen, fegte Whimply weiter über das Feld und sammelte fleißig Quaffel. Bei einer Frage konnte sie sich dann gegen Hüter **Edinburgh** durchsetzen und schoss ihn mitsamt dem Ball durch seinen gehüteten Ring.

Angespornt von der mittlerweile doch deutlichen Führung der Hufflepuffs schoss Sucherin Karlsson los, doch erhaschte wieder nur schwaches Glitzern.

Doch auch Whimply konnte ihren Adrenalinschub nicht gewinnbringend nutzen. Karlsson wirkte mittlerweile deutlich gereizt und verkündete, sie wolle heute „auch noch mal wenigstens einen Ball in der Hand haben“, was die anwesenden Augenzeugen verständlicherweise zu irritierten Blicken veranlasste. Es schien allerdings zu helfen, denn sie fing tatsächlich einen Quaffel! Leider warf sie diese einmalige Chance dann in die Botanik. In der Konsequenz flog sie als Sucherin dann sogar vom Schnatz weg! Zumindest Jäger Rockwood konnte noch Erfolge erzielen und erwarf eine Frage. Hüterin McLeod hielt den Schuss souverän – ein Konterquaffel gelang ihr aber nicht. Das brauchte es allerdings auch nicht mehr, denn in einem beinahe mühelos aussehenden Spielzug schnappte Anner Whimply der fassungslosen Adler-Kapitänin den Schnatz vor der Nase weg. Somit lautete der – für die Ravenclaws vernichtende – Endstand **220:0**. Ganz einholen konnten sie die führenden Gryffindors damit nicht, allerdings den Abstand auf eine hauchdünne Punktzahl verkürzen, was das Endspiel zwischen den beiden Mannschaften am 6. März noch spannender macht. • f/e