



Ausgabe 5/21

SAUSENDER HEULER

HOGWARTS SCHÜLERZEITUNG



7 Knut

Dienstag, 20. April 2021

Ein langes Spiel

Quaffel, Klatscher und ein geklauter Schnatz

Am 28. Februar trafen sich wieder viele Quidditchbegeisterte zum vorletzten Quidditchspiel der Saison 1-21. Nach dem Aufruf von Spielleiterin **Prof. Alenia Anderson** kamen die beiden Teams Ravenclaw und Hufflepuff voller Motivation auf das Quidditchfeld. Das Team von Hufflepuff bestand aus Kapitänin **Evi Kaessner** und ihren Teamkollegen **Kyralia Lonmar, Lavette Conebush, Ayana Trandafir, Kathy Hernandez** und **Ace Gallagher**. Das Team von Ravenclaw bestand aus **Yonna Madigan, Macy Banfox, Santina Qwen, Janya Hollow** und wurde von Kapitänin **Rosmarin Both** angeführt. Nachdem sich beide Kapitäninnen die Hand gegeben hatten, wurde die Bällebox von einem Troll auf das Spielfeld gerollt, weil Spielleiterin Anderson zu faul dafür war. Deswegen wurde erstmal reichlich diskutiert, ob Alenia nicht das nächste Mal gleich einen

Hauselfen leiten lassen sollte. Daher war der Spielbeginn auch für viele erstmal nebensächlich, da die ersten Züge auch relativ unspektakulär waren. Erst Sucherin Madigan gelang es, einen Quaffel zu fangen, der sogar hübsch glitzerte. Und da folgte auch schon die erste Frage des Abends. Nachdem Hüterin Lonmar den Quaffel abfangen konnte, gab sie ihn an Jägerin Kaessner weiter, die diesen auch direkt in ein Tor verwandelte. Aber auch Sucherin Lonmar gelang es, einen Quaffel zu fangen und diesen in eine Frage zu verwandeln. Aber dieses Mal war Hüterin Both schneller und gab den Quaffel an Jägerin Qwen ab, die den Quaffel zielsicher im See versenkte. Zuschauer Rowan Rig rannte daraufhin los, um den Quaffel aus dem See zu fischen. Währenddessen erlangte Jägerin Kaessner den nächsten Quaffel und verwandelte ihn erneut in ein Tor.



Auch ein Troll nahm an diesem Spiel teil...

Danach machte Jäger Gallagher seinen Zug und griff nach einem Quaffel, den er allerdings mitten in Richtung der Tribünen warf. Leider konnte Leiterin Anderson durch ihre schlechten Augen nicht erkennen, wer vom Quaffel getroffen worden war, aber das war auch nicht nötig. Mit einem lauten Geschrei wurde Zuschauerin **Leandra Elner** vom Quaffel vom Stuhl geworfen. Und als wäre das nicht schon genug Aufregung für den Abend gewesen, flog Sucherin Madigan sodann in einen Klatscher hinein. Als Trost dafür war dieser wenigstens schön am

Glitzern. Danach gab es einen kleinen Werbespot für die Anwesenden, da sich Jägerin Qwen mit ihrem Zug etwas Zeit ließ. Sucherin Lonmar begab sich erneut auf die Suche nach dem goldenen Schnatz, wurde aber noch nicht fündig. Jägerin Both schoss einen Quaffel im hohen Bogen an den Torringen vorbei und Treiberin Banfox traf einen Klatscher und schoss diesen Richtung Jägerin Kaessner. Doch diese konnte mit einer ungeschickten Faultierrolle ausweichen. Treiberin Hollow fand daraufhin schon den nächsten Klatscher und schoss ihn wieder Richtung Jägerin Kaessner, die aber erneut ausweichen konnte. Jägerin Both brachte den Punktestand nochmal nach oben, indem sie einen Quaffel mithilfe einer Frage von Jägerin Kaessner abbluchste. Als alle auf ein Spielende durch den Schnatzfang von Ravenclaw hofften, übte Jägerin Hernandez einen Schnatzklau von feinsten Art aus. Der Schnatz musste sich also eine neue Position suchen. Daraufhin verabschiede-

ten sich schon die ersten Zuschauer und das Spiel ging in eine neue Runde. Jägerin Qwen erlangte den nächsten Quaffel, der von Hüterin Lonmar abgewehrt wurde. Jägerin Hollow holte sich dafür den vorletzten Klatscher des Abends und schlug ihn Richtung Treiberin Trandafir. Aber Hufflepuff wird auch „Ausweichpuff“ genannt und somit wurde auch sie vom Klatscher verschont. Jägerin Kaessner und Hüterin Both lieferten sich noch ein spannendes Fragenduell, welches Kaessner verlor. Somit baute Ravenclaw den Vorsprung immer aus. Leiterin Anderson rief zur nächsten Runde auf und hoffte auf die letzte. Und ehe alle sich wieder auf das Spiel konzentrieren konnten, ergriff Treiberin Banfox den letzten Klatscher des Spiels und schoss Sucherin Lonmar vom Besen. Langsam begannen die >

„Quaffelpuff ist am Werk.“

Prof. Philia Wright

Spieler etwas müde auf ihren Besen umher zu fliegen und Krankenschwester Prof. Joel Marxen ging los, um die Spielleiterin mit ein paar Blutekeln zu behandeln. Dadurch, dass sich Sucherin Lonmar noch auf der Tribüne ausruhte, erkundete Sucherin Both das Glitzerfeld. Jägerin Kaessner leistete sich wieder mal ein Fragensduell mit Hüterin Both doch leider erfolglos. Denn Both war in Hochform und gab den Quaffel an Jägerin Qwen weiter, die ihn in ein Tor verwandelte. Somit stand es 310:30 für die Adler und Hufflepuff wirkte immer verzweifelter. Jägerin Qwen gefiel der Anblick anscheinend, denn sie holte sich den nächsten Quaffel und warf ihn durch einen Tarring. Danach gingen die beiden Sucher wieder auf Schnatzjagd und alle Anwesenden hofften auf ein Spielende, dem war aber leider nicht so. Dafür holte Treiberin Trandafir den nächsten Quaffel und holte für Hufflepuff weitere 15 Punkte. Doch der Vorsprung von Ravenclaw war nicht mehr aufzuholen. Aber Sucherin Lonmar erlöste alle Anwesenden und fing den kleinen goldenen Schnatz und man wusste nicht, ob sich die Anwesenden über den Schnatzfang oder das Spielende mehr freuten. Selbst der Schnatz konnte jedoch den

Punktstand nicht rumreißen und Ravenclaw gewann überragend mit 320:195. • *ek*

Das letzte Spiel

Kein Ende ohne Schnatz

Am 7. März stand das letzte Quidditchspiel der Saison an und wie immer hatten sich viele Quidditchbegeisterte auf dem Feld eingefunden, um die beiden Teams Hufflepuff und Gryffindor anzufeuern. Das Team von den Dachsen bestand aus Kapitänin **Evi Kaessner**, **Lavette Conebush**, **Ayana Trandafir** und **Kyralia Lonmar**. Gryffindor wurde von Kapitänin **Leandra Elner** angeführt und bestand aus **Ryiah Fields**, **Renesmee Culens**, **Nyuu Kaede** und **Aaron Hawthorne**. Zu Beginn reichten sich die Kapitäninnen fair die Hand und Spielleiterin **Prof. Alenia Anderson** ließ sich die Bällebox auf das Feld tragen, um sie zu öffnen. Die Jäger und Treiber beider Teams erkundeten die weite Leere des Spielfeldes, bevor Sucher Hawthorne den ersten Quaffel des Abends in den Händen hielt. Aber da er sich für diesen Abend nicht auf Quaffel spezialisiert hatte, flog dieser auch im hohen Bogen an den Tarringen vorbei. Auch nach diesem Spielzug wurde das Spielfeld weiter nach

leeren Feldern durchkämmt, doch wieder war es Sucher Hawthorne, der Glück hatte, und er begab sich in den Glitzernebel. Jägerin Elner beendete mit einem Quaffel die hoffnungslose Suche nach Bällen und warf diesen direkt in das Tor. Jägerin Kaessner versuchte währenddessen mit Jägerin Conebush Bäume vor ihr Tor zu pflanzen, damit keine Bälle mehr durchgeworfen werden konnten. Aber ob die Taktik funktionierte, würde sich erst später herausstellen, denn Jägerin Kaessner fing erstmal etwas unverhofft einen Quaffel. Doch der unverhoffte Quaffel landete mitten im See. Sucherin Lonmar drückte auf das Gaspedal und flog Sucher Hawthorne in den Glitzernebel hinterher. Aber sie war wohl nicht die Einzige, die Interesse am Glitzernebel hatte, denn Jäger Kaede flog ebenfalls hinein und kam mit dem kleinen, goldenen Schnatz wieder hervor. Ob das beabsichtigt war, ist fraglich. Der Schnatz wurde neu versteckt und es stand wieder 0:0. Aus Frust darüber, dass das Spiel nun doch noch nicht *„Du hast inzwischen alles, nur keine Dachse, wie wäre es mit etwas Gleichberechtigung.“* Prof. Jadzia Strawton

beendet war, erwischte Treiberin Fields einen Klatscher und schlug ihn Richtung Sucherin Lonmar. Sie versuchte zwar, mit einer Faultierrolle auszuweichen, allerdings wurde ihr dabei schwindelig und sie wurde vom Klatscher getroffen. Es stand 50:0 für die Löwen und Leandra führte nun auch Dachspflaster in ihren Arztkoffer ein. Jägerin Conebush fing im nächsten Zug einen Quaffel und musste sich zusammen mit Hüter Hawthorne einer Frage stellen. Doch Hüter Hawthorne nutzte einen unauffälligen Moment von Jägerin Conebush und erzielte einen Konterquaffel an Jäger Kaede, die diesen zielsicher in einen Tarring schoss. Die Löwen bauten ihren Vorsprung mit 90:0 aus. Treiberin Trandafir entdeckte einen Klatscher und schlug ihn Richtung Treiberin Culens, die anscheinend etwas verärgert darüber war, denn nachdem sie ausweichen konnte, fand sie ebenfalls einen Klatscher und schlug diesen in Richtung Jägerin Kaessner. Doch diese träumte noch etwas und wurde vom Besen geworfen. Somit sollte bei den Dachsen demnächst intensives Klatscher-Ausweich-Training stattfinden. Sucherin Lonmar begab sich währenddessen wieder in den Glitzernebel und fand dort etwas irritiert einen Quaffel, den sie ziel-

strebig in das Tor warf. Und auch Jägerin Kaessner fing einen Quaffel und versenkte diesen im Tor. Als wäre das nicht schon genug, traf Treiberin Trandafir auch einen Quaffel, aber sie war zu sehr auf Klatscher spezialisiert und traf in den Wald. Um diesen Quaffelwahnsinn zu beenden, flog Sucherin Lonmar in den Glitzernebel und kam mit dem kleinen glitzernen Ball wieder hervor, der diesmal in den richtigen Händen lag. Somit gewann Hufflepuff 140:215. • *ek*

Schnell erklärt, doch manchmal ganz schön schwer

Hangman beim Spieleabend

Zum Spieleabend am 13. März brachten die Organisatoren **Prof. Joel Marxen** und **Prof. Magnolia Plivea** einige knifflige Begriffe für das Spiel Hangman mit. Nachdem für alle geklärt wurde, welches Spiel das ist, konnte es auch schon losgehen. In einer festen Reihenfolge durften **Ryiah Fields**, **Rosmarin Both**, **Aroarez Trueshadow**, **Prof. Jadzia Strawton**, **Catherine King**, **Romymaja Roseprince**, **Tabi Winkel**, **Prof. Siri de Lioncourt** und **Lini Digter** Buchstaben raten. Noch mit wenig Mut unterwegs, >

„Ich bin langweilig, also ein E.“ –

„Rosmarin: ZMK X, ein Flubberwurm.“

Rosmarin Both und Prof. Magnolia Plivea starteten einige am Anfang gerne mit der Frage nach einem E. Doch beim ersten Begriff sollte das auch reichen, denn Catherine erkannte es blitzschnell: Trank der lebenden Toten. Und genauso kam es zu einigen erstaunten Gesichtern, als der nächste Begriff kein E enthielt, aber bereits mit dem vorhandenen I war sich Siri sicher, es muss Quidditch sein. Beim dritten Wort wurde dagegen sichtbar, dass das Verständnis von einem einfachen Wort auseinander geht. Wieder war es Siri, die die russische Sabberhexe Babayaga aus den Buchstaben erkannte.

Es ging spannend weiter, als es beinahe zu einer Erhängung kam, doch zwei Buchstaben vor Schluss während andere noch Worte wie „Ideen“ oder „Alien“ sahen, erkannte dann Aroarez richtigerweise zwischen den Buchstaben Rons Eule Pigwidgeon. Bei Magnolias Rätsel ging es danach russisch weiter, in Erinnerungen an einen vergangenen Spieleabend wurde nach der Zauberschule Koldovstoretz gesucht, einen Zungen-

brecher, den Catherine als erstes richtig tippte. Bevor es dann weiter ging, verschwand Siri kurz, und es kamen Vermutungen auf, dass sie eigentlich eine Muggel-Software wäre, die sich updated, doch schnell war sie wieder da und es ging mit einem kurzen Wort weiter. Recht schnell fand hier Aroarez, die auch häufig als Treiberin auf dem Quiditchfeld zu finden ist, den gesuchten Begriff: Treiber.

Knapp war es beim nächsten Wort, doch es war nicht die Hauselfe Winky, sondern Lavender Browns Kaninchen Binky gesucht, was Rosmarin auflöste. Der Flubberwurm, der als nächstes gesucht wurde, ging an Siri – oder vielleicht war auch Rosmarin gesucht, wie sich später herausstellte. Erstmals etwas sehr langes gesucht, doch entgegen Catherines Aussage, sollte es noch was längeres im Laufe des Abends geben. Abstrakt war es aber allemal, Jadzia riet ins Blaue: Dementorenmantelfäden. Dass es diese Fäden tatsächlich gibt und hin und wieder als Zauberstabkern verwendet werden, war dagegen allen unbekannt. Beim nächsten Wort begann Rosmarin und betitelte sich selbst als langweilig, als sie ein E wählte, woraufhin Magnolia weitersponn, dass die Schülerin demnach zur ZM-Klassifizierung X gehört und ein Flubberwurm

sei, nachdem vorhin gerade nach diesem gesucht war. Diesmal waren es stattdessen die allseits beliebten Bertie Botts Bohnen.

Zum Abschluss sollten dann noch alle Wortlängenrekorde gebrochen werden, als nach Zauberschulen-Zaubertrank-Meisterschaften gesucht wurde. Genau hier wurde Romymaja mutig und begann mit einem Z, was sich als sehr hilfreich erwies. Doch bis es wirklich gelöst wurde, dauerte es, aber dann schaffte es Catherine in einem engen Rennen kurz vor Jadzia. In der Endauswertung hatten so am Ende 5 Anwesende für ihre erratenen Wörter Punkte erhalten. Den zweiten Platz teilten sich mit je einem Punkt Rosmarin und Jadzia und auf dem ersten Platz mit jeweils drei Punkten landeten Siri, Aroarez und Catherine. •/s

Was wäre Quidditch ohne Verwirrung

Viele Bälle, nur in den falschen Händen

Nachdem die Slytherins den Quidditchpokal schon gewonnen hatten, forderten sie am 14. März die Professoren heraus. Bei diesem besonderen Spiel hatten sich natürlich auch viele Zuschauer eingefunden. Schülersprecherin **Yonna Madigan** leitete das Spiel

und schleppte die große Kiste mit den Bällen, im Gegensatz zu **Prof. Alenia Anderson** im letzten Spiel, selbst. Diese stand nämlich gemeinsam mit **Professor Jadzia Strawton**, **Professor Philia Wright** und **Professor Semira Pharmakon** auf dem Feld. Gegen sie traten **Celestina Everbleed**, **Shye Sangos**, **Aroarez Trueshadow** und **Yuri Glace** unter Führung von Teamkapitänin **Magda Bennet** an. Das Spiel begann mit der unendlichen Suche nach der Leere und erst Treiberin Trueshadow gelang es, einen Quaffel zu fangen, doch war sie so verwirrt von dem fremden Ball, dass sie ihn weit daneben warf. Während die Jäger ihre Suche nach dem Nichts fortsetzten, schaffte es ausgerechnet wieder eine Treiberin, nämlich Anderson, einen Quaffel zu fangen. Diese war wohl auch an den anderen Ball schon gewöhnt, denn warf sie elegant direkt in den Torring. Damit gingen die Professorin mit 5:0 in Führung und nach einer kurzen Verwirrung der Spielleitung ging es mit Jägerin Bennet weiter, welche auch sogleich einen Quaffel fing. Vollkommen überrascht von dieser Glanzleistung, warf sie ihn nur leider weit daneben. Sucherin Strawton hingegen hatte ihr Glitzerradar ausgerich-

tet, übersah dabei aber einen auf sie zukommenden Klatscher und wurde getroffen. Eigentlich wollte Yonna ihr noch eine Chance zum Ausweichen geben, doch dann fiel ihr auf, dass dies ja gar nicht erlaubt war und Strawton musste am Spielfeldrand versorgt werden. Damit waren die hart erkämpften ersten 5 Punkte der Professoren auch schon wieder weg und es gab eine weitere Verwirrung. Erst wollte **Yonna Strawton** auch zur Sicherheit noch eine Runde aussetzen lassen, doch war dies nicht so vorgesehen und es ging weiter. Der nächste Ball war schon wieder in den falschen Händen, denn Jägerin Glace flog in einen Klatscher und die nächste Runde begann. Auch in dieser konnte >



von Alyciara Deen

niemand den richtigen Ball in der Hand halten, denn Treiberin Anderson fing schon wieder einen Quaffel. Doch hier war Hüterin Bennet schnell und es kam zu einem Fragenduell. Dieses konnte die Hüterin souverän für sich entscheiden und auch der Konterquaffel gelang ihr. Sie gab an Jägerin Glace ab, doch sie warf motiviert daneben. Nach erst falscher Punktegebung verkündete Yonna den neuen Punktstand, nämlich 0:15 für die Slytherins. Nach diesem ereignisreichen Zug ging die Suche nach dem Nichts weiter und erst Jägerin Wright gelang es, einen Quaffel zu fangen. Anscheinend war sie sehr wissensdurstig, denn sie warf direkt zur nächsten Frage. Doch erneut konnte Hüterin Bennet halten und einen Konterquaffel ausführen. Sie warf zu sich selbst und dann direkt in den nächsten Tarring. Inzwischen stand es 0:55 für Slytherin. Endlich gingen die Bälle jagden richtig los, denn Treiberin Anderson schlug auf einen Klatscher und er flog geradewegs auf Sucherin Everdeen zu. Sie konnte nicht mehr ausweichen und wieder musste das Arztteam anrücken. Damit stand es nun 50:55 für Slytherin und um wieder einen größeren Vorsprung zu bekommen, stürzte sich Jägerin Bennet wieder auf einen Quaffel

und warf diesen gekonnt durch die Ringe. Also stand es nun 50:65 und die Suche nach dem Nichts ging in die nächste Runde. Jägerin Yuri fing zwar einen Quaffel, musste sich dann aber einer Frage stellen, welche Hüterin Pharmakon halten konnte und damit die nächsten 30 Punkte für die Profs sammelte. Zwar gelang ihr ein Konterquaffel, doch warf Jägerin Wright leider daneben. Nachdem die meisten die schöne Aussicht genossen hatten, stürzte sich Sucherin Strawton in den Glitzernebel und kam mit dem goldenen Schnatz wieder hervorgeschossen. Damit gewannen die Profs das Spiel mit 230:65. • rb

Spannender Häuserkampf beim Spieleabend der Slytherins

Jeder gegen jeden – oder alle gegen Slyth?

Spannend, lustig und auch turbulent wurde es am 17. März, als das Haus Slytherin zu dem mittlerweile traditionellen Spieleabend in der Prüfungsphase einlud.

Gespielt wurde „Hoggi ärgere dich nicht“, ein von den Slytherins in Teamwork erstelltes Brettspiel, welches an die Muggelversion „Mensch ärgere dich nicht“

angelehnt ist. Zuerst wurden die Teilnehmer in Häuserteams eingeteilt, wobei das Haus Slytherin von **Magda Bennet, Fiona Rowle, Aroarez Trueshadow** und **Mery Pollen** vertreten wurde, das Haus Gryffindor von **Leandra Elner, Nyuu Kaede** und **Celestina Everbleed** und das Haus Ravenclaw von **Rosmarin Both, Romymaja Roseprince** und **Yuri Glace**. Da von Hufflepuff kein Schüler anwesend war, wurde kurzfristig ein Professoren-Haus erstellt, welches von **Alenia Anderson, Tia Owen** und **Jadzia Strawton** vertreten wurde.

Durch den Abend führten **Arya Taralom** und **Shye Sangos**. Beginnen durfte das Team mit der höchsten Würfelzahl, und das war Gryffindor, woraufhin sich Magda sicher war, dass die Letzten am Ende die Ersten sein würden.

Somit konnte das Spiel starten und es ging zuerst darum, sich aus dem Haus auf das Spielfeld rauszuwürfeln, was den Schlangen als erstes gelang. Als nächstes durften auch Gryffindor und Ravenclaw aufs Spielfeld, und zuletzt das Team der Professoren.

Nun begann der Wettlauf um den Schatz, der sich für jedes Haus in der dazugehörigen Schatzkammer befand. Doch der Weg dorthin war alles andere als leicht,

denn das Spielfeld hielt viele Tücken bereit. Man konnte Peeves begegnen, der einem auf die andere Seite des Spielfeldes transportierte, was jedoch nicht immer gut war. Auf den Feldern von Mrs. Norris warteten Schüttelrätsel auf die Mitspieler, welche sehr gerne von den Professoren

angesteuert wurden. Natürlich schafften sie diese Rätsel ohne Schwierigkeiten, vor allem Prof. Anderson entdeckte ihre Stärke bei diesen Rätseln.

Auch bestand die Möglichkeit, sich gegen andere Schüler zu duellieren, wenn sie sich zufällig auf den Gängen begegneten. Zusätzlich gab es noch Duellierclub-Felder, auf denen ein Duell gegen einen der Spielleiter, in diesem Fall **Noa Hyde**, auf die Teilnehmer wartete. Zu Noas Bedauern kam bei den ersten Spielzügen keine Mannschaft auf ein DC-Feld, was sich jedoch im Laufe der Zeit schlagartig änderte, sodass Noa dann doch noch genug Duelle bestreiten durfte.



Richtig fies wurde es, wenn man Mr. Filch begegnete, denn dieser war drauf und dran, Schüler beim Regelverstoß zu erwischen und in seinem Büro einzuschließen, was für das Team eine Runde aussetzen bedeutete. Doch nicht nur die Schüler wurden von dem Hausmeister erwischt, sondern auch die Professoren.

Das Dunkle Mal war ein Feld, welchem die Teams nicht begegnen wollten, denn dort wurden die Spieler sofort nach Hause geschickt und mussten von Beginn an starten. Doch leider wurde auch dieses Feld von den Teams angesteuert.

Es war ein Auf und Ab zwischen den Häusern, kaum lag ein Team

„Die Letzten werden die Ersten sein.“

Magda Bennet

voran, kam es schon zu einem Duell und eines der Häuser wurde nach Hause geschickt und musste von vorne beginnen. Slytherin jedoch war ganz versessen auf den Sieg und schaffte es als erstes Team, kurz vor die Schatzkammer zu kommen. Doch dort verließ die Schlangen das Glück und sie schafften es 14 Runden lang nicht, die richtige Zahl zu würfeln und somit die Schatzkammer zu öffnen.

In der Zwischenzeit kamen alle anderen Teams den Schlangen bedrohlich nahe und wollten sie nach Hause schicken. Es war nun kein Häuserkampf untereinander mehr, sondern glich eher mehr einem „Alle gegen Slytherin“. Doch Magda verteidigte die Position Slytherins tapfer und trat im Duell gegen Leandra an, welches sie souverän gewann und die Löwen nach Hause schickte. Doch auch die anderen Häuser wollten Slytherin wieder in den Startlöchern sehen, denn als nächstes kamen die Professoren und forderten Slytherin zum Duell heraus. Aroarez trat gegen Professor Anderson an und gewann dieses Duell gegen ihre

Professorin, und somit musste das Prof-Team dann leider wieder an den Start zurück. Auch Celestina scheiterte an Magda, die einen nach dem anderen besiegte und den Platz vor der Schatzkammer somit gekonnt verteidigte. Zu guter Letzt trat noch einmal Leandra gegen Magda an, wobei sie auch diesmal scheiterte und nach Hause geschickt wurde.

Nach über vier Stunden endete das Spiel, als Slytherin nach 14 Runden endlich die von ihnen heiß ersehnte 1 würfelte und somit in die Schatzkammer einziehen durfte. Als Preis wartete auf die Siegermannschaft Slytherin eine Gellert-Grindelwald-Actionfigur. Den 2. Platz teilten sich die Professoren und Ravenclaw, die mit einer Konfettibombe belohnt wurden. Gryffindor schaffte leider nur den letzten Platz und bekam als Trostpreis eine Stinkbombe. • ss

Von der Maulenden Myrte bis zum Sprechenden Hut

Spieleabend der Dachse

Am 23. März wurde kurzerhand aus dem Haustreffen von Hufflepuff ein organisierter Spieleabend, geleitet von **Evi Kaessner, Chloe Miller** und **Lavette Conebush**.

Das Spiel bestand aus verschiedenen Aufgaben, um am Ende den Schatz von Hogwarts zu finden. Alle Teilnehmer wurden in 3 Teams aufgeteilt und zusammen mit einem Spielleiter in verschiedene Starträume geschickt. Nach einer kurzen Einweisung und Regelerklärung ging es für die Teams los, sich auf die Spuren des verlorenen Schatzes von Hogwarts zu begeben. Der Ablauf des Spiels war recht simpel. Nach einem kleinen Rätsel sollten sich die Teammitglieder eigenhändig in den gesuchten Raum begeben. Dort folgten dann weitere Aufgaben, die es zu lösen galt. Außerdem wurde in jedem Team ein Teamkapitän gewählt.

Für Team 1 ging es sofort los mit dem ersten Rätsel. Für Team 2 und 3 gab es ein kleines „Wer bin ich“ Spiel. Die erste Aufgabe fand in der Toilette bei der Maulenden Myrte statt. Dort musste ein Teammitglied in eines der Abflussrohre fassen, um dort nach einem ersten Hinweis zu suchen. Zum Glück fand sich in jeder Gruppe eine Person, die sich dieser Aufgabe stellte. Nach etwas suchen fanden alle Teams ein verzaubertes und sprechendes Buch, welches zukünftig bei der weiteren Suche helfen sollte. Nachdem alle mit wechselndem Erfolg das Buch

zum Sprechen brachten, ging es weiter in den Ballsaal. Dort gab es keine geringere Aufgabe als die, eine kleine Tanzaufgabe einzulegen. Als kleine Auflockerung durften alle Teammitglieder etwas tanzen. Durch Zufall entdeckten sie dort einen Geheimgang, der aus dem Schloss hinausführte. Wenige Sekunden später fanden sich alle auf dem dunklen Quidditchfeld wieder. Hier hatte das Sprechende Buch eine Aufgabe für die Teammitglieder, und zwar die Beantwortung von 10 Fragen über das Schloss Hogwarts. Danach schickte das Buch die Teams an die Torringe, um sie zu untersuchen und aus jedem Team hielt eine Person einen weißen Kittel in der Hand. Dabei mussten die Teams erst etwas überlegen, bevor sie herausfanden, dass sie in den Krankenflügel mussten.

Es war sehr still im Schloss und irgendwie fühlten sich alle etwas verfolgt und beobachtet. Leise sollten sich die Spieler im Krankenflügel umsehen, da in der hintersten Ecke ein versteinertes Schüler lag. Mit etwas Hilfe von den Spielleitern gelang es den Teams, ein verstecktes Blatt Pergament in der versteinerten Hand des Schülers zu entdecken. Darauf stand eine Nachricht für die Spieler. Anhand dieser Nach-

richt konnten sie in den nächsten und letzten Raum gelangen – die Große Halle. Eine Weile bewunderten alle die verzauberte Decke bevor sie auf den Sprechenden Hut aufmerksam wurden, der schon bereitstand, um in den nächsten Tagen die neuen Schüler in die Häuser einzuteilen. Auf eine Anfrage von Hilfe reagierte der Hut nicht. Er wollte die Spieler erst sein Häuserquiz beantworten lassen. Dabei mussten die Teams Schüler ihren jeweiligen Häusern zuordnen.

Nachdem alle Teams diese Aufgabe gemeistert hatten, bekam jedes eine Schatzkiste. Doch erst bei der Siegerehrung stellte sich heraus, dass nur eine Schatzkiste gefüllt war und die restlichen beiden waren leer.

Gewonnen hatte das Team mit der gefüllten Schatzkiste, welches Team 1 mit **Aroarez Trueshadow, Noa Hyde, Rosmarin Both, Leandra Elner, Kathy Hernandez** und **Chiara Snowrose** war. • ek

Suchspiel

Finden Sie den **komischen Formatierungsfehler** in einem der Artikel und erhalten Sie 1 Galleone und 10 Hauspunkte (Profs 3 Galleonen). Per PN an Prof. Horrible bis 28. April.