



# SAUSENDER HEULER

HOGWARTS SCHÜLERZEITUNG



Ausgabe 5/22

Freitag, 29. April 2022

7 Knut

## Wald, Verwandlungs-Klassenzimmer oder Gryffindor-Turm?

### Erhitzte Gemüter beim Spiel Ravenclaw gegen Slytherin

Am Sonntag, dem 20. Februar, hieß es wieder ab auf die Besen und ran an die Bälle, denn die dritte Begegnung der Saison 1-22 stand auf dem Programm. Es traten die Adler mit Kapitänin **Rosmarin Both** und ihrem Team **Patrick Zarelli** und **Santina Qwen** gegen die Schlangen mit Kapitänin **Aroarez Trueshadow** und ihrem Team **Catherine King** und **Celestina Everbleed** an. Durch den Abend führte Spielleiterin **Prof. Arya Taralom**.

Schon in der ersten Runde konnte Qwen einen Ball fangen, aber keinen für sie bestimmten Klatscher, sondern einen Quaffel, den sie jedoch zielsicher durch einen der drei Torringe schleuderte und ihrem Team somit die ersten 5 Punkte sicherte. Aber auch Jägerin King hatte den richtigen Riecher und fing schon den nächsten Quaffel, mit dem sie ihr

Wissen unter Beweis stellen wollte und Hüter Zarelli herausforderte. Zarelli fing den Quaffel sicher, jedoch gelang ihm kein Konterquaffel, aber er erhielt 30 Punkte für sein Team, das nun mit 35:0 die Führung weiter ausbauen konnte.

Kurz darauf schnappte sich King auch schon den nächsten Quaffel, der auf den Wunsch von **Leandra Elner** durch das Fenster des Verwandlungs-Klassenzimmers gehen sollte, aber Spielleiterin Prof. Taralom stellte zufrieden fest, dass dieser nicht in ihr Klassenzimmer, sondern in den See flog. Als Elner King den Tipp gab, beim nächsten Mal gleich auf das Fenster des Klassenzimmers zu zielen, konterte diese, dass sie das Tor als Ziel im Auge hätte, aber wenn schon, dann eher ein Fenster im Gryff-Turm anvisieren würde. Spielleiterin Prof. Taralom war mit

dieser Idee nicht sonderlich zufrieden, da sie es scheinbar nicht nötig fand, ihren Gemeinschaftsraum zu lüften. Both träumte schon von einem Krieg zwischen Slytherin und Gryffindor und griff deshalb auf der Suche nach Quaffel ins Leere. **Prof. Joel Marxen** verdächtigte schon **Prof. Philia Wright**, dass sie etwas in die Getränke gemischt hätte, da die Stimmung am Spielfeld und auf der Tribüne schon sehr aufgeheizt war, diese jedoch dementierte dies. Vielleicht sollte sie beim nächsten Mal etwas Beruhigendes in die Getränke mischen.

Treiberin Qwen wollte an diesem Abend scheinbar keine Klatscher treffen, da sie schon wieder einen Quaffel in den Händen hielt und diesen diesmal in den Wald warf, ebenso wie King kurze Zeit später. Elner und **Shye Sangos** waren so nett und erklärten sich bereit, die Quaffel nachher wieder zu holen. Solche selbstlosen Taten sollten echt belohnt werden. Auch Both bot ihre Hilfe an, aber sie hatte noch keine Zeit und musste



Vor welchem Klassenzimmer der Quaffel wohl in diesem Spiel landet?

vorerst einmal weiter nach Quaffeln suchen.

Die erste Glitzerspür war gefunden und auch Treiberin Qwen war auf Erfolgskurs, da sie endlich einmal den für sie bestimmten Ball ausfindig machen konnte. Sie schwang ihr Treiberholz und ließ es gegen einen Klatscher krachen, den sie auf Jägerin und Kapitänin Trueshadow abfeuerte. Diese konnte jedoch nicht rechtzeitig ausweichen und fiel vom Besen, wurde aber fürsorglich von ihrer Hauslehrerin Prof. Wright und

ihren Mitspielern versorgt. Doch schon kurz darauf sorgte die Slytherin für Revanche, da auch sie ihr Treiberholz auf einen Klatscher krachen ließ und damit Both anvisierte. Doch auch ihre fancy Ausweichbewegungen konnten ihr nicht helfen, denn der Klatscher streckte auch sie zu Boden. Ebenso versorgt von den Anwesenden, konnte sie sich ausruhen, aber lange hatte sie dazu keine Zeit, denn Sucher Zarelli sorgte schon für die nächste Aufmerksamkeit, denn er stürzte sich ins Glitzern und tauchte kurz darauf wieder mit dem kleinen goldenen Schnatz in seiner Hand auf. Damit endete das Spiel mit einem Sieg von 235:50 für Ravenclaw. Spielleiterin Prof. Taralom stellte fest, dass >

*„Ich ziel’ beim nächsten Mal hoffentlich ins Tor, ansonsten aber in das Fenster vom Gryff-Turm.“*

*Catherine King*



unter ihrer Leitung bisher immer 235 Punkte für Ravenclaw heraus kamen. Leider können wir diesen Trend nicht weiter beobachten, da das nächste Spiel der Adler nicht von Prof. Taralom geleitet wird. • 55

## Zielverfehlung am Fließband

*Premiere beim Quidditchclub*

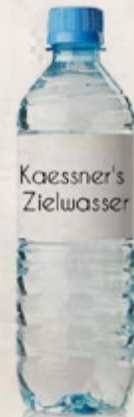
Der Abend des 26. Februars versprach feurig und wild zu werden, denn es war wieder einmal Zeit für Quidditch. Nach einer kleinen Pause konnte der Quidditchclub unter der neuen Leitung von **Evi Kaessner** endlich starten. Doch bereits am Anfang versprach der Abend große Verwirrung, denn die beiden Teams hatten in den Wartezimmern versehentlich die gleiche Trikotfarbe gewählt. Aber davon ließen sich M1: LARS – Löwenartiger, adlertastischer Regenbogenboa Schwarm – bestehend aus Kapitänin **Rosmarin Both** und den Mitspielern **Prof. Semira Pharmakon**, **Leandra Elnor** und **Aroarez Trueshadow**, als auch M2: Die schrecklichen Unkreativen mit Captain **Shye Sangos** und den Spielern **Catherine King** und **Santina Qwen** nicht aufhalten, weshalb auch sofort das Spiel

angepfiffen wurde. Doch auch hierbei blieb die Verwirrung nicht aus, denn Leiterin Kaessner rief versehentlich die falschen Spielerpositionen aus, woraufhin sie erst einmal einen Entwirrungstrank trinken musste.

Währenddessen stürzte sich Spielerin King in das Bällebad und schnappte sich einen Quaffel, der aber im See landete. Ihre Teamkameradin Qwen machte es ihr gleich, denn auch sie fing einen Quaffel und warf ihn Richtung See. Danach gab es eine kleine Pause von Bällen, denn die Verrenkungskünste bei den Spielern waren sehr fragwürdig und dadurch kam niemand so wirklich an die Bälle ran. Erst Jägerin King beendete die Pause mit einem Quaffel, den sie allerdings zur Abwechslung in den Wald warf. Daraufhin verteilte Leitung Kaessner an alle Beteiligten eine Flasche mit Zielwasser, was anscheinend Wirkung zeigte, denn Jägerin King konnte sich bei einem Fragenduell mit ihrem Quaffel durchsetzen und warf ihn direkt ins Tor. Jetzt kamen die Teams erst richtig in Fahrt und Treiberin Qwen schlug auf den ersten Klatscher des Abends ein und warf Jägerin Pharmakon vom Besen. Es stand mittlerweile 0:80 und M2 ließ nicht locker. King warf den

nächsten Quaffel auf direktem Wege ins Tor, dank Kaessners Zielwasser, und Treiberin Qwen schlug mit einem Klatscher erneut Jägerin Pharmakon auf die Bank. Aber der Punktstand von 0:140 gefiel M1 gar nicht, weshalb sich

Jägerin Pharmakon einen Quaffel schnappte und ihn ins Tor warf. Auch Treiberin Trueshadow wollte den Punktstand wortwörtlich nach oben treiben, erreicht stattdessen aber einen Quaffel, den sie nach einem Fragenduell an Hüterin King abgeben musste, die diesen allerdings in Richtung Gewächshäuser warf. Doch die Sucher ließen sich von dem ganzen Hin und Her nicht ablenken und so flog Sucherin Both in den Glitzernebel und schnappte sich den flinken Schnatz, womit sie das Spiel mit einem Punktstand von 160:170 beendete. Damit haben die schrecklichen Unkreativen mit 10 Punkten Vorsprung das Spiel für sich entscheiden können. • ek



Kaessners Zielwasser – vielleicht schon bald in der Winkelgasse erhältlich.

## Ein fragenreiches Spiel

*Verzweifelnde Löwen und Dachse*

Nachdem die meisten Teams nun schon ein oder zwei Spiele hinter sich gehabt hatten, war auch Hufflepuff mit seinem ersten an der Reihe und maß sich am 27. Februar mit den Gryffindors. Auf dem Quidditchfeld hatten sich einige Zuschauer versammelt und feuerten fleißig alle Spieler und die Spielleiterin **Prof. Jadzia Strawton** an. Auf Seiten der Dachse kamen **Lavette Conebush**, **Tata Hito** und Quidditchkapitänin **Evi Kaessner** auf das Feld geflogen. Bei den Löwen hingegen erschienen **Mathilda Timmons**, **Renemee Cullens** und Kapitänin **Leandra Elnor**, um den Dachsen die Stirn zu bieten.

Nach einem kurzen Handschlag konnte das Spiel beginnen und Jägerin Kaessner stieg sofort ein. Sie fing einen Quaffel und wollte schon zu Beginn ihr Wissen unter Beweis stellen – eine Frage. Sie musste gegen Hüterin Elnor antreten, welche einen Tick schneller war und auch noch einen Konterquaffel hinterhersetzen konnte. Diesen warf sie zu Timmons, doch leider konnte sie das Tor nicht treffen. Trotzdem sorgte das für eine Führung

von 0:30 für die Gryffindors in den ersten Minuten. Timmons wollte den verlorenen Konterquaffel aber nicht auf sich sitzen lassen und als die Jägerin an der Reihe war, fing sie ebenfalls einen Quaffel und warf diesen in das Tor, sodass die Führung rasch auf 0:40 ausgebaut wurde. Und damit kamen die Gryffindors gerade erst richtig in Fahrt. Treiberin Cullens holte aus und schlug auf den ersten Klatscher des Abends ein, welcher auch gleich in Richtung von Sucher Hito flog. Er konnte allerdings mit einer eleganten Faultierrolle ausweichen. Doch die Löwen hatten sich schon mit 0:90 abgesetzt. Nach einigen Zügen, in denen das Spielfeld zwar abgesehen und eingegrenzt wurde, aber niemand fündig werden konnte, entschloss sich Treiberin Cullens es erstmal mit einem anderen Ball zu probieren und schnappte sich einen Quaffel aus der Luft. Aber sie war als Treiberin wohl richtig eingesetzt, denn der Quaffel flog in hohem Bogen daneben. Auch Sucher Hito hatte sich einen anderen Ball ausgesucht, nur leider keinen Quaffel, sondern einen Klatscher, mit welchem er kollidierte. Rasch wurde er versorgt und ruhte sich erstmal aus. Der nächste Ball wurde wieder von den Löwen gefangen, denn Timmons >

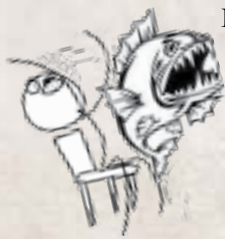


holte sich erneut einen Quaffel, musste aber zu ihrer Bestürzung eine Frage gegen Hüterin Conebush beantworten. Doch die Panik war unbegründet, denn schnell war sie in der Lage, die Frage richtig zu beantworten und sammelte damit die nächsten 30 Punkte für Gryffindor. Während Timmons die Reihe der Bälle in den falschen Händen kurz unterbrochen hatte, machte Sucherin Elner weiter damit und flog ebenfalls in einen Klatscher. Damit reduzierte sich der Vorsprung von Gryffindor wieder auf 0:115 und sie musste kurz verarztet werden, ansonsten ging das Spiel aber normal weiter. Nach so vielen Punkten für die Löwen, woll-

ten auch die Dachse mal und Treiberin Kaessner fand auch einen Klatscher, welchen sie in Richtung von Jägerin Timmons schlug. Diese

konnte zwar ausweichen, doch hatte Hufflepuff nun auch die ersten 50 Punkte. Nachdem sie so erfolgreich ausgewichen war,

holte sich die Jägerin auch gleich noch den nächsten Quaffel und warf diesen ins Tor. Während dies Jubel bei den Löwen hervorrief, folgte im nächsten Zug großes Gestöhne. Treiberin Cullens hatte einen Quaffel gefangen und eine wundervolle Frage geworfen. Nach fliegenden Tischen, Schneebällen, Türen, Steinen und Fischen auf beiden Seiten, konnte die Frage beginnen.



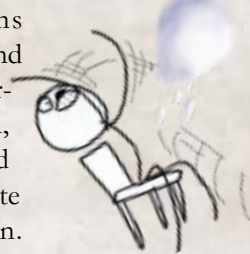
Die Sorge der Gryffindors war jedoch unbegründet, denn Cullens gelang es, die Frage zu beantworten und die nächsten 15 Punkte zu sammeln. Damit war der Spielstand bei 50:140 angekommen und im nächsten Zug war auch schon Sucher Hito an der Reihe. Er stürzte sich in den Glitzernebel und kam mit dem zappelnden Schnatz wieder hervor. Damit war Hufflepuff die Aufholjagd gelungen und sie gewannen mit 200:140. • rb

## Wissbegierige Adler und Löwen

**Ein knappes Spiel um den Quidditchpokal**

Am 6. März fanden sich wieder

viele Zuschauer auf dem Quidditchfeld ein, um den Löwen und Adlern dabei zuzusehen, wie sie ein spannendes Duell ausfochten,



welches für beide Mannschaften gleichzeitig das letzte Spiel der Saison darstellte und somit ihre Endpunktzahl entschied. Spielleiterin **Prof. Jadzia Strawton** lockte schon mit Konterwaffeln und Klatscherkompott und bei diesen Aussichten waren alle Spieler sehr motiviert und die Quidditchkapitäninnen **Leandra Elner** und **Rosmarin Both** reichten sich die Pfoten.

Schon ging es los und Treiberin **Renese Cullens** legte erst einen Spurt um das Feld ein, als sie versuchte, weg vom Spielfeld zu fliegen, bekam dann aber noch die Kurve und schnappte sich gleich den ersten Quaffel. Mit viel Geschick warf sie ihn durch das Tor und brachte Gryffindor damit mit 5:0 in Führung. Doch das ließen die Ravenclaws nicht einfach auf sich sitzen und Jäger **Patrick Zarelli** fing ebenfalls einen Quaffel, welcher im Tor landete. Nachdem die Löwen überholt waren,

Fragwürdige Flugobjekte beim Quidditchspiel



schiene die 5 Punkte auch nicht mehr so wichtig zu sein, denn Sucherin **Ryiah Fields** flog in einen Klatscher und setzte den Punktstand damit wieder auf 0. Sucher **Zarelli** hingegen fing sich einen \*Glitzer\*-Quaffel und warf mit diesem auch gleich eine Frage gegen Hüterin Fields. Mit Bravour konnte er diese beantworten und baute Ravenclaws Führung auf 0:25 aus. Nach einigen Zügen, in welchen die Spieler über das Feld schwebten und Ausschau nach Bällen hielten, gelang es Jägerin **Both** endlich, einen zu erblicken und rasch griff sie nach dem Quaffel. Sie hatte wohl geübt, denn dieser landete direkt im Tor. Doch auch die Löwen hatten einige Bälle im Blick und Jägerin **Mathilda Timmons** warf mit einem weiteren Quaffel ebenfalls ein Tor. Erneut folgten einige Runden, in denen die Bälle versteckt blieben, doch zumindest die Sucher konnten ein \*Glitzern\* ausmachen. Wieder war es Jägerin **Timmons**, welche einen Quaffel fing, doch dieses Mal forderte sie Hüterin **Both** zu einem Fragen-duell heraus. Allerdings war diese ein paar Sekunden schneller und

versuchte sich dann auch gleich an einem Konterquaffel, welcher gehörig schief ging. Trotzdem hatte sie nun weitere 30 Punkte für die Adler geholt und es stand 10:65. Die Gryffindors waren nun so richtig in Fahrt und auch Treiberin **Elner** fand einen Quaffel und beförderte diesen ins Tor. Nach langer Suche gelang es dann auch Treiberin **Both** den zweiten Klatscher zu finden und diesen in Richtung von Jägerin **Elner** zu schlagen. Während sie sich beschwerte, dass **Both** ja immer auf sie zielen würde, gelang es der Löwin elegant, dem Klatscher noch auszuweichen. Sucher **Zarelli** hoffte nun augenscheinlich schon auf den Schnatz, wurde aber nur teilweise fündig, denn schwebte dort ein \*Glitzer\*-Quaffel in der Luft. Die Ravenclaws hatten wohl Lust auf Fragen, denn auch dieses Mal stellte sich **Zarelli** wieder einem Duell gegen **Fields**. Erneut konnte er sich blitzschnell durchsetzen und auch Jägerin **Both**, welche im nächsten Zug schon einen weiteren Quaffel fing, stellte sich einer Frage. Doch auch sie war schneller und so baute Ravenclaw die Führung auf 15:160 aus. Als dann Sucherin **Fields** dran war, hatte sie genug von den Adlern und stürzte sich in den \*Glitzer\*-Nebel und >



hervor kam sie mit dem goldenen Schnatz in der Hand. Damit gewannen die Löwen dann doch noch knapp mit 165:160, blieben aber in der Gesamtwertung hinter den Ravenclaws zurück. Wer den Pokal bekommt, entscheidet das Spiel am 13. März. • *rb*

## Kartoskop

Monat Mai

### Widder – Königin der Stäbe:



Jetzt ist nicht der Zeitpunkt, sich in Selbstzweifeln zu verlieren und sich zurückzuhalten. Rufe dir deine Stärken in Erinnerung und überzeuge mit deinem selbstsicheren Auftreten.

### Stier – Der Herrscher:



Dein Pragmatismus und deine Standhaftigkeit finden guten Anklang. Es ist demnach keine Überraschung, wenn man dir gerne das Zepter überlässt.

### Zwillinge – Acht Stäbe:



Als agiles und kommunikatives Luft-Zeichen weißt du mit zahlreichen Nachrichten und rapiden Entwicklungsverläufen geschickt umzugehen. Diese Qualitäten wirst du in den kommenden Wochen sicherlich gebrauchen können, sei bereit!

### Krebs – Neun Münzen:



Endlich trägt deine harte Arbeit Früchte – und sie könnten nicht süßer schmecken. Du hast die richtigen Entscheidungen getroffen.

### Löwe – Acht Kelche:



Du hast erkannt, dass dir etwas nicht gut tut. Noch wichtiger ist es allerdings, den Kraftakt auf sich zu nehmen und den ersten Schritt in eine andere, bessere Richtung zu gehen. Du schaffst das!

### Jungfrau – Zwei Schwerter:



Du stehst vor einer wichtigen Entscheidung. Dafür kommt deine analytische Denkweise genau richtig. Wäge deine Optionen sorgfältig ab, ehe du einen Weg einschlägst.

### Waage – Zehn Kelche:



Dir stehen wundervolle Wochen bevor! Zusammenkünfte mit deinen Liebsten beflügeln dich aktuell besonders.

### Skorpion – Sieben Stäbe:



Du hast deine Entscheidungen gefällt und deine Meinung kundgetan. Nun ist es daran, diese zu verteidigen. Bleib standhaft und

steh für dich ein!

### Schütze – Ritter der Stäbe:



Für dich als unternehmungslustiges Feuer-Zeichen verlaufen die kommenden Wochen genau nach deinem Geschmack. Seien es Reisen, Partys oder neue Bekanntschaften – lass dich darauf ein und genieße die Zeit!

### Steinbock – Der Tod:



Wenn du dir etwas in Kopf gesetzt hast, ist es nicht so leicht, dich davon abzubringen. Doch ist es nicht immer gut, bis zum Ende an etwas festzuhalten. Lass los!

### Wassermann – Der Narr:



Jetzt ist es für dich besonders lohnenswert, offen und unvoreingenommen durch die Welt zu schreiten und dich auf etwas Neues einzulassen. Vielleicht kannst du dem mehr abgewinnen, als du es anfangs für möglich gehalten hast.

### Fische – Ritter der Kelche:



Als träumerisches Wasser-Zeichen betrachtest du die Welt gerne mal durch die rosarote Brille. Und diese kannst du

in den kommenden Wochen ruhig aufbewahren, denn ist die Aufmerksamkeit und Fürsorge, die dir widerfährt, aufrichtiger und liebevoller Natur. • *pw*

## Ostergedicht

und zwar von Finch, eurem liebsten Hauself-Grinch

Nun steh' ich hier, vor diesem Blatt,  
da fehlen mir doch die Worte  
glatt.  
Schon wieder ein Gedicht von mir,  
ich dachte, das läge bereits hinter uns hier.

Weihnachten war eine ganz schöne Last,  
doch schon bald darauf wurde mir gemacht solche Hast:  
Das Osterfest steht vor der Tür!  
Was muss denn alles vorbereitet werden dafür?

Doch der Osterhase, er ist plötzlich verschwunden,  
was habe ich mich doch da gewunden!  
Denn Ostern ohne Hase, das geht ja nicht,  
und alle starrten sie plötzlich – auf mein Gesicht!

Ich sähe Hasen doch so sehr

ähnlich,  
dieses Jahr soll ich also einer sein,  
wie dämlich!  
Wenn ich etwas mehr hassen könnte als die Weihnacht,  
dann ist das wohl dieses Fest – meine Wut ist also sofort wieder entfacht,  
was soll denn nur diese Pest!

Ostereier verstecken und flauschig sein,  
so soll ich mich jetzt verhalten,  
ganz rein!  
Ich, ein Osterhase, der umherhoppelt,  
dass ich nicht lache, und zwar doppelt!

Doch, herrje, meine Gutmütigkeit gewinnt doch immer zuletzt,  
und ich bin mal wieder ganz entsetzt;  
habe ich doch tatsächlich alle Ostereier versteckt,  
und niemand hat sich dabei erschreckt.

Denn ganz brav war ich, ohja,  
doch plötzlich war diese lilafarbene Kröte da...  
Die Horrible denkt, sie habe sich verlaufen,  
aber ich wollte sie verkaufen.  
Vor mir schreiend weggerannt ist sie sodann,  
doch eines Tages, da ist sie dran! • *hb*