

Chaos im Zoo

Spielablauf

Lest zunächst aufmerksam den **Kriminalfall** der drei ??? Kids ab Seite 2 dieser Anleitung. Das **Puzzle** legt ihr, **sobald** ihr in der Geschichte dazu **aufgefordert** werdet.

Empfehlungen und Puzzletipps

- Zum Puzzeln benötigt ihr eine ebene Arbeitsfläche von mindestens 90 x 70 cm.
- Schüttet die Puzzleteile in die Schachtel und sortiert zunächst alle Randteile heraus. Mit diesen legt ihr zuerst den Rahmen des Puzzles.
- Überprüft beim Zusammensetzen der Teile immer genau, ob die Bildausschnitte und die sich berührenden Formen der Teile exakt zusammenpassen.
- Habt ihr den Rahmen gelegt, empfiehlt es sich, die restlichen Teile nach Farben und auffälligen Merkmalen zu sortieren und passende Teile zusammenzusetzen.
- Die **Bildvorlage** zum Puzzle findet ihr auf **Seite 8** in dieser Anleitung.

Nehmt nach dem Puzzeln die beiliegende Lupe und schaut euch das Tatortbild genauer an. Könnt ihr mithilfe der Informationen aus der Geschichte und dem Bild den Fall lösen? Ob ihr richtig liegt, erfahrt ihr im **Lösungsabschnitt** auf **Seite 10** und **11** in dieser Anleitung.

Wir wünschen euch viel Spaß!

Chaos im Zoo

»Hilfe!«

Peter blieb abrupt stehen. »Hast du das ...«

»... gehört?«, beendete Bob den Satz seines Freundes. »Klar!«

Eine Frau rief um Hilfe, und das ganz in der Nähe! Die drei ??? waren zusammen mit Onkel Titus und Tante Mathilda zu einem Sonntagsausflug in den Zoo gefahren. Während sich die beiden Erwachsenen ins Café setzten, besuchten Justus, Peter und Bob lieber das Elefantengehege. Gerade zogen sie weiter – und jetzt das!

Peter rannte sofort los, seine beiden Freunde folgten. Der Hilferuf war von der Brücke nahe der Lagune der Flamingos gekommen. Und genau von dort hastete eine Frau in Stöckelschuhen auf sie zu. Sie war kreidebleich im Gesicht. Als sie sich ängstlich umsah, stolperte sie und fiel hin. Peter half ihr vorsichtig auf. »Haben Sie um Hilfe gerufen? Was ist passiert?«

»Dieses ... dieses ...« Sie schnappte nach Luft. »Da ist ein – ein Ungeheuer! Es verfolgt mich! Da ... da! Seht doch!«

Sie kreischte auf, als das *Ungeheuer* über die Brücke kam – auf langen, dünnen Vogelbeinen. Das rosa Gefieder leuchtete in der Sonne und das Tier sah alles andere als gefährlich aus.

»Ein Flamingo.« Peter verkniff sich ein Kichern.

»Er hat mich ... gepickt!«, entrüstete sich die Frau. »Grausig!« Sie schlüpfte aus ihren Stöckelschuhen und machte sich mit raschen Schritten barfuß davon.

»Ich finde das zwar nicht sonderlich gefährlich«, setzte Justus an, »aber ...«

»... lustig?«, fragte Bob.

»Genau! Jedoch auch seltsam. Wieso läuft der Flamingo frei herum?«

»Äh – Leute!« Peter deutete an seinen Freunden vorbei auf ein Kamel, das mit bedächtigen Schritten von rechts kam. Ein Totenkopffläschchen saß zwischen seinen Höckern. Mit seinen Ärmchen tat es so, als würde es das Kamel am Zügel führen. »Was ist denn da los?«, fragte Peter. »Sind die gemeinsam ausgebrochen?«

Justus schüttelte heftig den Kopf. »Mensch Peter, wir sind doch nicht in einem Zeichentrickfilm!«

Im nächsten Moment brach Chaos aus. Überall liefen Tiere herum, die aus ihren Gehegen ausgebüxt waren. Tierpfleger rannten fassungslos hinter ihnen her. Alle trugen rote Kittel mit dem Bild des Tieres darauf, für das sie zuständig waren. Gekonnt warf eine Tierpflegerin einer Giraffe eine Schlinge locker um den Hals und zog das Tier mit sich, das sich widerstandslos führen ließ. Zwei andere versuchten verzweifelt, ein Nilpferd vom Flamingogehege wegzuschieben.

Ein Lautsprecher knarzte, dann hallte eine tiefe Stimme über das Gelände des Zoos. »Liebe Besucher, wir haben einen Notfall. Es sind etliche Tiere frei. Wir ...« Die Männerstimme verhaspelte sich vor Aufregung. »Bewahren Sie Ruhe. Es gibt keine Gefahr. Bitte gehen Sie Richtung Ausgang, wir werden uns um alles kümmern. Die Pfleger sind unterwegs. Ich – ich komme jetzt auch und ...« Die Stimme brach ab. Da ertönte der Ruf eines Kindes ganz in der Nähe: »Ein Löwe!«

Peter drehte sich kreidebleich um.

»Quatsch, sei still, Amber!«, herrschte ein Mann das Mädchen an, das neben ihm hüpfte. »Hast du nicht gehört? Es sind keine gefähr-

lichen Tiere frei. Du machst den Leuten noch Angst!«

Die kleine Amber lachte. »Aber da, am ...«

Dann waren die beiden zu weit weg, als dass die drei ??? noch etwas hätten hören können. Kurz dachte Justus an seine Tante und seinen Onkel, die sich wahrscheinlich Sorgen machten. Vielleicht sollten die drei Freunde zum Café gehen und sie beruhigen. Andererseits bestand ja keine Gefahr ... und es war viel spannender herauszufinden, wieso die Tiere freigekommen waren!

»Los, kommt mit!« Justus lief in die Richtung, aus der die Frau und der Flamingo gekommen waren. Auf dem Weg trafen sie auf einen Pfleger, der gerade versuchte, ein Totenkopffläffchen anzulocken. Die Banane, die ihm der ältere Mann als Köder hinhielt, ließ der kleine Affe nicht aus den Augen.

Von hier aus sahen die drei ???, dass nicht nur die Türen des Flamingo-geheges und des Affenhauses offen standen, sondern auch die Türen des ganz in der Nähe liegenden Dunkelhauses. Im Dunkelhaus lebten nachtaktive Tiere, die tagsüber normalerweise schliefen. Dort waren die drei ??? ebenfalls schon gewesen, hatten Eulen und winzige Rennmäuse mit roten Augen gesehen und außerdem einen Tümpel voller Unken und Terrarien mit Schnecken und Igel.

Peter nutzte die Gelegenheit und fragte den Pfleger, der eben die Banane schälte: »Was ist denn passiert?«

»Die Tiere sind frei.«

»Das sehen wir, Sir. Aber wie konnte das passieren?«

»Weiß ich auch nicht!«, herrschte der Pfleger ihn an, dann presste er kurz die Lippen zusammen. »Entschuldige. Ich bin aufgeregt. Ihr findet

das vielleicht lustig, aber es ist schrecklich! Wenn wir die Tiere nicht einfangen können ...« Er brach mit einem Seufzen ab.

»Das wäre ein großer Verlust für den Zoo, nicht wahr?«, mutmaßte Bob. »Die Tiere sind ja sicher sehr wertvoll.«

»Das auch, ja«, sagte ein bärtiger Mann, der gerade auf sie zukam. Er trug eine Seemannsmütze und Gummistiefel. Auf seiner Schulter saß ein kleiner Rabe. »Es wäre ein großer finanzieller Verlust für uns.« Justus erkannte die tiefe Stimme wieder: Es war die des Mannes, der vorhin durch den Lautsprecher gesprochen hatte. »Darf ich fragen, wer Sie sind?«

»Ich bin der Direktor dieses Zoos. Larson ist mein Name. Und ich sorge im Moment dafür, dass alle Besucher in Sicherheit sind und das Gelände verlassen. Also auch ihr! Aber vorher noch zu deiner Frage: Wenn wir die Tiere nicht einfangen, ist das vor allem deshalb schlimm, weil die meisten gar nicht in Freiheit leben können. Sie brauchen unsere Pflege und die Bedingungen, die wir ihnen in ihren Unterkünften schaffen.«

»Halt, komm sofort zurück!«, rief der Pfleger dem Totenkopffläschchen zu, das dem Tierpfleger in einem unbeobachteten Moment die Banane stibitzt hatte.

»So, ihr drei«, drängte der Zoodirektor. »Nun aber nach draußen, sofort! Das Eintrittsgeld bekommt ihr an der Kasse zurück.« Er fasste an seinen Gürtel und stutzte: »Oh, verflixt!«

»Was ist los, Sir?«, fragte Bob.

»Mein Generalschlüssel. Ich muss ihn verloren haben. Nichts, was euch interessieren sollte.«, winkte er ab und eilte weiter.

»Ein verlorener Schlüssel, der überall im Zoo passt?«, überlegte Bob.

»Das finde ich sehr wohl interessant!«

»Und ich frage mich«, meinte Justus, »ob er wirklich verloren ging oder nicht eher ...«

»... gestohlen wurde!«, sagten die Freunde gleichzeitig und grinsten.

»Los, schauen wir im Dunkelhaus nach, ob wir dort Spuren finden«, rief Peter, der bereits Richtung Dunkelhaus lief.

»Seht euch das an!«, keuchte Justus. Aus der Tür zum Dunkelhaus huschte eben ein kleines stacheliges Etwas, das sich im Hellen gar nicht wohlfühlte und Schatten suchte. Ein Ameisenigel! Aber nicht nur das: Wenn man genau hinsah, erkannte man Spuren: Tapser von Tieren und die kaum erkennbare, blasse Fußspur eines Menschen. Seltsam! Ein einzelnes Quaken ertönte und etwas Graubraunes, Kleines hüpfte über Peters Füße.

Peter zuckte entsetzt zusammen. »Igitt! Was ist denn das für eine eklige Kröte!«

»Ein Froschlurch«, verbesserte Justus. »Genauer gesagt, eine Unke. Viele halten diese Tiere für hässliche und warzige Kröten. Die haben wir vorhin im Dunkelhaus gesehen, zusammen mit vielen Artgenossen. Seltsam, dass sie jetzt alleine ist. Die vom Aussterben bedrohten Unken sind sehr wertvoll.«

In diesem Moment kam ein bulliger Mann mit einer großen Kiste auf sie zu. Er trug den üblichen roten Kittel der Tierpfleger mit einem Affen darauf. Seine langen, grauen Haare waren zu einem Zopf zusammengebunden. Der Tierpfleger legte seine große Hand auf Bobs Schulter. »Ihr habt doch gehört, was der Zoodirektor gesagt hat!

Alle müssen gehen, sofort!«

»Die Tiere im Dunkelhaus sind auch frei«, sagte Peter. »Können Sie ...«

»Ich bin für das Trainieren der Affen zuständig!«, erwiderte der Pfleger.

»Mit dem Dunkelhaus habe ich nichts zu tun. Und ihr auch nicht! Also los, zum Ausgang mit euch!« Dann eilte er weiter in Richtung Affenhaus.

Das war eindeutig. Die drei ??? wollten keinen Ärger und machten sich auf, jedoch nicht direkt zum Ausgang, sondern zum Café, das auf dem Weg dorthin lag.

Dort warteten tatsächlich Tante Mathilda und Onkel Titus. Sie sahen unendlich erleichtert aus und schlossen nicht nur ihren Neffen Justus, sondern auch gleich Peter und Bob in die Arme. »Was für ein Glück!«, meinte Justus' Tante.

»Ich sagte dir ja«, meinte Titus grinsend, »dass die Jungs auf sich selbst aufpassen können und vernünftig genug sind, hierherzukommen. Die machen keinen Unfug.«

»In der Tat«, versicherte Justus. »Stattdessen haben wir herausgefunden, was hier passiert ist! Ich musste erst nachdenken, aber jetzt weiß ich, wer die Tiere freigelassen hat und warum!«

»Ach ja?«, fragte Peter verblüfft.

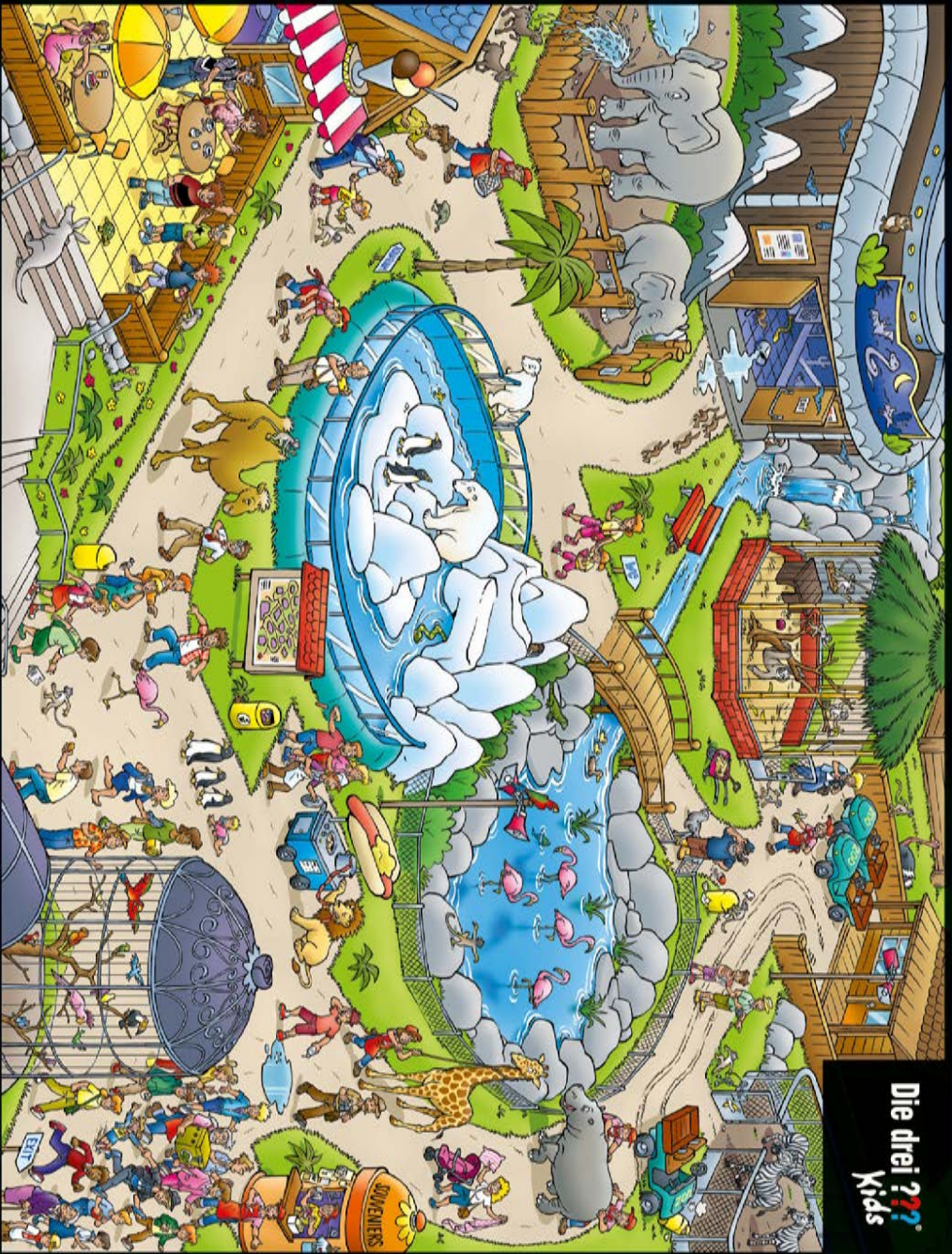
»Aber natürlich«, versicherte Justus zufrieden. »Schaut mal nach da drüben, dann seht ihr es auch!« Mit ausgestrecktem Arm zeigte er auf das Dunkelhaus. »Na? Und jetzt schnell, wir müssen den Schurken aufhalten!«



Nehmt euch nun die Puzzleteile und legt das Puzzle zusammen! Die Bildvorlage zum Puzzle findet ihr auf der nächsten Seite.

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9

Die drei ???
Kids



A | B | C | D | E | F | G

Nun gilt es, den Fall zu lösen!

Findet ihr heraus, was Justus entdeckt hat?

Wer ist der Täter? Warum hat er die Tiere freigelassen?

Findet ihr auch Zoodirektor Larsons Generalschlüssel? Offensichtlich hatte der Täter einen Gehilfen. Wer ist es?

Bonusfall für Meisterdetektive

Die Tierpfleger benötigen eure Hilfe! Einige der entflohenen Tiere haben sich sehr gut versteckt. Könnt ihr sie finden?

Gesucht sind:



4 Ameisenigel



3 Degus



1 Schlange im Freien



1 Fettschwanzmaki



1 Erdferkel



1 Uhu



ACHTUNG!

**Blättert erst um, wenn ihr den Fall gelöst habt
oder die Lösung auf Seite 10 und 11 lesen möchtet.**

Auflösung des Hauptfalls

Die drei ??? rannten zu dem bulligen Pfleger, mit dem sie vorhin gesprochen hatten. Dieser stürmte gerade zum Ausgang. »Haltet ihn auf!«, rief Peter, der am schnellsten durch die Menge flitzte und sich auch von einem herumstolzierenden Flamingo nicht aufhalten ließ.

Der Pfleger drehte sich um, schubste eine Frau aus dem Weg und versuchte zu fliehen. Peter erreichte ihn und packte ihn am Arm.

»Lass los, du Mistmade!«, herrschte der Pfleger ihn an. Aber einige Leute stellten sich ihm nun in den Weg.

Mr Larson, der Zoodirektor, kam aufgeregert hinzu. »Was wollt ihr von Jack?«, fragte er die drei ???. »Und was hast du denn da in der Kiste, Jack?«

»Nichts. Altes Futter. Ich ...«

»Er hat wertvolle Tiere gestohlen!«, empörte sich Justus. »Darum das ganze Brimborium mit den freigelassenen Tieren! Zur Ablenkung! Damit niemand merkt, dass er ...«

»Unfug!«, rief der Pfleger.

»Dann öffnen Sie doch die Kiste«, forderte Bob.

»Wie kommt ihr überhaupt dazu, mich zu beschuldigen? Das ist ja eine Unverschämtheit!«

»Ganz einfach!«, entgegnete Bob. »Sie haben uns gesagt, mit dem Dunkelhaus hätten Sie nichts zu tun. Aber sie waren drin!«

»Du lügst!«, schrie Jack erbost.

»Sie sind in nachtleuchtende Farbe getreten. Wahrscheinlich sollten damit für die Besucher Markierungen im Dunkelhaus angebracht werden. Der Eimer ist am Ausgang des Dunkelhauses umgefallen. Sie sind durch die Farbe gelaufen und haben deutliche Fußspuren hinterlassen bis zu dem Zoowagen, den Sie dann in dem ganzen Trubel gegen einen Mülleimer am Zebragehege gefahren haben. Von dort führen Spuren weiter bis hierher!«, erklärte Justus.

»Unfug!« Jack deutete auf den Boden hinter sich. »Da sind keine Spuren!«

»Sie sind nur nicht mehr so deutlich, weil Sie in eine Wasserpfütze getreten sind«, erwiderte Bob.

»Die Spuren könnten von jedem hier stammen!«, stammelte Jack.

»Dann schauen Sie doch mal auf Ihre Schuhsohlen und Ihre Hosenbeine!«, rief Peter. Jack fluchte vor sich hin.

»Öffne die Kiste!«, forderte der Zoodirektor energisch, nahm Jack aber die Kiste ab und sah gleich selbst nach.

Darin hockten etliche Unken und quakten. Eine wollte herausspringen. Peter re-

agierte am schnellsten und hielt das Tier mit der Hand zurück. »Igitt«, entfuhr es ihm. Der Zoodirektor schloss die Kiste. »Unken! Es gibt Tierschmuggler, die eine Menge Geld dafür bezahlen!« Wütend fragte er den Tierpfleger: »Hast du auch meinen Generalschlüssel gestohlen, um die Tiere freizulassen, Jack? Hast du denn gar nicht an die Tiere gedacht?«

»Damit habe ich nichts zu tun«, behauptete Jack.

»Er lügt schon wieder«, beharrte Peter. »Er hat zwar nicht selbst aufgeschlossen, aber er arbeitet doch mit den Affen ... offenbar hat er einen sehr gut trainiert – seht doch nur! Auf frischer Tat ertappt ...« Peter deutete mit ausgestrecktem Arm auf das Zebra-Gehege, wo ein Affe gerade mit dem Schlüsselbund klimperte.

»Und als Belohnung gab es Bananen, die an der Innenseite der Tür befestigt waren! Die Schalen haben wir bei jedem offenen Gehege gefunden!« fügte Justus hinzu.

Im nächsten Moment war das Klicken von Handschellen zu hören. Ein eilig herbeigerufener Polizist nahm den Dieb fest. Justus, Peter und Bob sahen erleichtert zu und freuten sich, dass auch dieser Fall gelöst war. Eine Belohnung hatten sie sich nun wirklich verdient: ein besonders großes Stück von Tante Mathildas köstlichem Kirschkuchen!

ENDE

**Liegt ihr mit eurer Lösung richtig?
Herzlichen Glückwunsch, ihr seid wahrhaftige Meisterdetektive!
Habt ihr das eine oder andere Detail übersehen?
Das ist in Ordnung! Ihr seid ja noch in der Ausbildung.
Also, gute Arbeit, Nachwuchsdetektive!**




Auflösung des Bonusfalls

Versteckt haben sich die gesuchten Tiere an diesen Orten:

Ameisenigel: F2, F6, D5 und C4; **Degus:** G3; **Schlange:** D5;

Fettschwanzmaki: B4; **Erdferkel:** G2; **Uhu:** A2

Schlagt nun Seite 8 der Anleitung auf, um die jeweiligen Orte im Puzzle zu finden. Eine Ortsangabe besteht immer aus einem Buchstaben und einer Zahl. Der Uhu versteckt sich zum Beispiel im Bereich A2. Sucht nun am linken Rand der Puzzleabbildung den angegebenen Buchstaben. Fahrt dann von dort mit dem Finger nach rechts, bis ihr unter der angegebenen Zahl seid. Sucht diesen Ort dann im richtigen Puzzle, um das versteckte Tier besser zu erkennen.



Konzept Krimi-Puzzle und Redaktion:
Katja Ermitsch, Christin Ganasinski
Textautor: Christoph Dittert
Illustration: Udo Smialkowski
Grafik: Kreativbunker

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.
MADE in GERMANY
Art.-Nr.: 697990