

# Nummer ①

Euer Onkel Stanley ist Wildhüter, und seine Tochter Jane ist eure Lieblingskusine. Sie haben euch zu einer Dschungel – Safari eingeladen, damit ihr die wilden Tiere in freier Natur sehen könnt. Vielleicht werdet ihr sogar den Kawamba sehen, eine wilde Affenart, die früher in den Hügeln von Dakara lebte.

Onkel Stanley glaubt, dass es noch einige wenige Kawabas gibt und dass sie dort leben, wo der Dschungel am dichtesten ist. Obwohl schon seit vielen Jahren niemand mehr einen Kawamba zu Gesicht bekommen hat, behaupten doch einige Leute, sie hätten seinen Ruf gehört – ein lang gezogenes, gedämpftes Pfeifen wie von einer Flöte.

Seid ihr bereit für die Safari?

Den ersten Tag der Safari verbringt ihr in Onkel Stanleys Landrover, mit dem ihr bis an den Rand des Narubi – Dschungels fahrt.

Jetzt ist es dunkelste Nacht. Ihr liegt auf einem Feldbett in eurem Zelt. Jane schläft schon. Am Himmel scheint ein blasser Mond und von draussen dringen die Schreie und Rufe der Tiere zu euch herein.

Onkel Stanley schläft in einem anderen Zelt. Ihr wünscht euch, er wäre bei euch, denn irgendetwas macht euch Angst. Bestimmt ist es nichts Schlimmes, redet ihr euch ein.

Endlich schlaft ihr ein. Ihr träumt von Affen, Flusspferden und Giraffen. Als ihr die Augen wieder öffnet, ist es heller Tag.

**ZSSSS !** Etwas kriecht über eure Beine. **ZSSSS !**

Es ist eine der giftigsten Schlangen der Welt – eine grüne Mamba!

**=> Wenn ihr euch von der Schlange wegrollen wollt,  
lest bei Nummer 3 weiter.**

**=> Wenn ihr beschliesst, vollkommen still liegen zu bleiben,  
lest bei Nummer 2 weiter.**

# Nummer 2

Ihr liegt vollkommen still. Einen Augenblick später kriecht die Schlange von euren Beinen und lässt sich auf den Boden fallen.

„Jane, wach auf!“ Ihr springt aus dem Bett, nehmt eine Schaufel und werft damit die Schlange aus dem Zelt. Dann zieht ihr schnell den Reisverschluss der Zeltklappe zu.

Jane sitzt im Feldbett und sieht mit grossen Augen zu. „Das habt ihr genau richtig gemacht“, lobt sie.

Doch ihr zittert zu sehr, um etwas zu sagen.

„Wie Dad immer sagt“, fügt Jane hinzu, „wenn man im Dschungel ist, muss man schnell denken.“

**=> Lest bei Nummer 14 weiter.**

# Nummer 3

Wie der Blitz rollt ihr euch aus dem Bett – so schnell, dass ihr gegen Janes Feldbett stösst.

„**SCHLANGE ! SCHLANGE !**“, kreischt Jane. Sie zeigt auf die Mamba, die sich auf dem Boden windet.

Onkel Stanley stürmt ins Zelt und gibt der Schlange mit dem Kolben seines Gewehrs einen Schubs. Die Mamba kriecht aus dem Zelt.

Ein Glück!

„Ihr habt die Zeltklappe nicht zugemacht“, schimpft Onkel Stanley. Er durchsucht das ganze Zelt nach weiteren Schlangen.

„Ich nehme an, von jetzt an werdet ihr vorsichtiger sein.“

„Dad klang richtig böse“, sagt Jane nachdem euer Onkel fort ist, „aber er macht sich Sorgen um uns. Es sind schon Leute in den Narubi – Dschungel gegangen und nie wieder zurückgekommen.“

**=> Lest bei Nummer 14 weiter.**

# Nummer 4

„Ich bin froh, dass wir uns für den Pfad entschieden haben“, sagt Onkel Stanley, der eure Gruppe anführt. „Vielleicht sehen wir ein Okapi – es ist mit der Giraffe verwandt – oder vielleicht sehen wir sogar einen Gorilla.“

„Hoffentlich sehen wir keine Leoparden“, sagt Jane.

Ihr wandert nun schon stundenlang durch den heissen, dampfenden Dschungel.

Zwei leuchtend bunte Papageien flattern mit viel Gekreische durch die Baumwipfel, und ihr bleibt stehen, um sie euch anzusehen.

Doch schon bald sind sie ausser Sicht – genau wie Jane und Onkel Stanley! Sie sind einfach weiter gegangen, und ihr seid jetzt ganz allein.

Ihr rennt den Pfad entlang, doch plötzlich bleibt ihr stehen. Ihr seid nicht allein. Durch das Gewirr aus Rankengewächsen beobachten euch zwei Augen.

Auf einmal erschallt ein ohrenbetäubendes Trompeten! Aus dem Gestrüpp kommt ein riesiger Elefant, der mit den Ohren wedelt und seinen Rüssel hin und her schleudert. Seine kleinen Augen sind genau auf euch gerichtet!

Jetzt müsst ihr euch schnell entscheiden. Sollt ihr versuchen, euch zu verstecken, oder lieber vor ihm weglaufen?

**=> Wenn ihr euch hinter einem Baum verstecken wollt, lest bei Nummer 5 weiter.**

**=> Wenn ihr weglaufen wollt, lest bei Nummer 6 weiter.**

# Nummer 5

Ihr rennt hinter einen Baum und macht euch ganz klein. Der Elefant schlingt seinen Rüssel um den Stamm und schüttelt den Baum wie einen Stock. Hier könnt ihr nicht bleiben!

Ihr rennt im Zickzack durch das Gestrüpp und werft euch schliesslich in einen besonders dichten Busch, wo ihr ganz still liegen bleibt. Der Elefant rast vorbei wie ein Expresszug!

Ihr wartet noch ein paar Minuten, dann steht ihr auf und geht weiter den Pfad entlang. Euch wird jedoch schnell klar, dass ihr euch verlaufen habt.

Ihr geht trotzdem den Pfad weiter.

Unter den Bäumen ist es warm und feucht. Ihr atmet auf, als ihr endlich offenes Land erreicht, über dem eine frische Brise weht.

Vor euch liegt eine Grassteppe, doch das Gras ist so hoch, dass ihr nicht sehr weit sehen könnt. Ihr seht aber einen Termitenhügel, der ungefähr anderthalb Meter hoch ist. Wenn ihr hinaufklettert, könnt ihr über das Gras hinwegsehen und feststellen, in welche Richtung ihr gehen müsst.

**=> Lest bei Nummer 7 weiter.**

# Nummer 6

Ihr rennt vor dem Elefanten davon und stürmt so schnell durch das Gestrüpp, dass die Dornen euch die Kleider zerreißen und eure Arme zerkratzen. Der Elefant verfolgt euch und walzt dabei Büsche und kleinere Bäume einfach nieder. Ihr hechtet zur Seite und klettert auf einen Baum. Von dort aus könnt ihr sehen, wie der Elefant wütend seinen Rüssel schwenkt. Doch plötzlich macht er kehrt und verschwindet.

Ihr steigt wieder vom Baum. Wenn ihr den Weg zum Fluss findet und flussabwärts geht, trifft ihr vielleicht Onkel Stanley und Jane wieder oder ihr stösst auf ein Dorf mit netten Menschen.

**=> Lest bei Nummer 15 weiter.**

# Nummer 7

Ihr klettert auf den Termitenhügel. Er ist so hart wie Stein. Diese Termiten bauen wirklich stabile Häuser! Von der Spitze des Hügels könnt ihr einen Pfad sehen, der auf einen steilen Berg führt. Ihr trinkt einen Schluck Wasser, klettert wieder herunter und fangt an, dem Pfad zu folgen. Nach drei Stunden kommt ihr an einen Fluss. Weil ihr so müde seid, spritzt ihr euch Wasser ins Gesicht, um euch zu erfrischen.

Dann seht ihr euch um und entdeckt eine Gorillafamilie. Sie ist nur ein paar Meter von euch entfernt. Die Gorillas hocken am Ufer und fressen wilde Selleriestängel. Ein grosser Gorilla mit silbernem Haar auf dem Rücken richtet sich auf. Er starrt euch an, trommelt auf seinem riesigen Brustkorb herum und stösst ein lautes Brüllen aus. Während ihr vor Angst zittert, betrachtet euch einer der kleineren Gorillas und schüttelt dabei den Kopf.

**=> Wenn ihr euch umdrehen und wegrennen wollt,  
lest bei Nummer 8 weiter.**

**=> Wenn ihr ebenfalls den Kopf schütteln und euch wie ein  
Gorilla verhalten wollt,  
Lest bei Nummer 9 weiter.**

# Nummer 8

Ihr wollt gerade losrennen, als der grosse Gorilla sich für den Angriff bereitmacht. Ihr versucht ihm auszuweichen, doch der Gorilla holt aus, trifft euch genau auf dem Hosenboden und schleudert euch hoch in die Luft. Eure anschliessende Landung ist so hart, dass ihr ohnmächtig werdet.

Als ihr wieder aufwacht, sitzt ein kleinerer Gorilla neben euch. Aus dem Augenwinkel könnt ihr auch den grossen Gorilla ganz in der Nähe sehen. Der kleine Gorilla steckt euch einen Selleriestängel in den Mund. Ihr wollt ihn zwar nicht, aber ihr nehmt trotzdem einen Bissen, weil euch klar wird, dass die Gorillas euch in ihre Familie aufgenommen haben.

In den folgenden Tagen lebt ihr bei den Gorillas. Sie füttern euch mit wildem Obst und Gemüse. Schon bald lernt ihr, selbst diese Früchte zu sammeln. Ihr schlaft auf einem Baum und spielt mit den Gorillakindern. Euer Essen ist roh und schmeckt bitter und ihr seid schon bald so schlank und widerstandsfähig wie ein wildes Tier.

Einen Monat später findet euch eine Gruppe von Wissenschaftlern. Sie sind in den Dschungel gekommen, um mehr über Gorillas zu lernen. Sie wollen alles über eure Abenteuer mit den Gorillas hören, denn ihr wisst mittlerweile mehr über diese wundervollen Tiere als jeder andere Mensch auf der Welt.

Wenig später bist du jedoch schon wieder bei Jane und Onkel Stanley. „Es ist schön dich wieder zu sehen“, sagt Jane. „Das finde ich auch“, stimmt ihr Onkel Stanley zu.

Er ist sich sicher, dass das Dschungelfieber euch nun auch gepackt hat und sagt: „Ich hoffe, ihr begleitet uns auch auf unserer nächsten Safari. Beim nächsten Mal finden wir den Kawamba ganz bestimmt!“

**ENDE**

**=> Geht nun wieder zurück zur Nummer 1,**

**dort könnt ihr euch auf einen feinen Zvieri freuen 😊**

# Nummer 9

Ihr greift noch etwas zögerlich nach einem Selleriestängel und steckt ihn euch in den Mund. Er schmeckt bitter. Während ihr auf dem Stängel herumkaut, schüttelt ihr den Kopf, wie es auch der junge Gorilla getan hat. Einen Moment später hört der grosse Gorilla auf, sich auf die Brust zu schlagen, und setzt sich hin. Vielleicht seid ihr in Sicherheit, solange ihr euch benehmt wie ein junger Gorilla.

Am Nachmittag halten die Gorillas ein Nickerchen, und ihr nutzt die Gelegenheit, um euch davonzuschleichen.

Doch während ihr einem Pfad folgt, der vom Fluss wegführt, hört ihr hinter euch, wie etwas durchs Unterholz bricht – und es kommt direkt auf euch zu! Ihr springt in einen Busch. Das Geräusch kommt näher.

Mit diesem Wesen hättet ihr allerdings nicht gerechnet: Es sind Jane und Onkel Stanley.

„Ein Glück, dass wir euch gefunden haben“, sagt Onkel Stanley.  
„Von jetzt an lasst uns bitte zusammenbleiben!“

***ENDE***

=> **Geht nun wieder zurück zur Nummer 1,**  
**dort könnt ihr euch auf einen feinen Zvieri freuen 😊**

# Nummer 10

Ihr kriecht durch die Öffnung in der Felswand. Dahinter liegt ein Tunnel. Er wird immer schmaler, und ihr habt Angst stecken zu bleiben. Doch dann wird er wieder breiter. Zum Glück habt ihr eure Taschenlampen dabei. Ihr schaltet sie ein und stellt fest, dass ihr euch in einer kleinen Höhle befindet. Die Wände sind nass und schleimig. Wasser tropft von der Decke. Wenige Meter neben euch liegen ein Haufen Knochen und viele Schädel. Ihr habt genug von dieser Höhle! Ihr geht zurück zum Ausgang, doch jetzt versperrt euch ein Skorpion den Weg. Er könnte giftig sein.

Ihr nehmt den längsten Knochen und schiebt damit den Skorpion aus dem Weg. Geschafft, der Ausgang ist wieder frei! Und das Nashorn ist auch verschwunden.

Ihr geht den Pfad hinunter. Was ist das für ein Geräusch? Es sind Trommeln. Durch ein Wäldchen aus Tamarindenbäumen rennt ihr darauf zu. Schliesslich erreicht ihr ein kleines Dorf.

Onkel Stanley und Jane sind dort!

„Wir haben schon den ganzen Tag nach euch gesucht“, sagt Onkel Stanley. „Die Dorfbewohner haben gehofft, dass ihr ihre Trommeln hört.“

„Das haben wir und sieh dir das an. Es stammt aus einer Höhle voller Knochen!“ Ihr zeigt ihm den Knochen, den ihr aus der Höhle mitgebracht habt.

Onkel Stanley sieht sich den Knochen genau an. „Wenn ich mich nicht irre“, sagt er schliesslich, „habt ihr den Begräbnisplatz der Kawambas gefunden. Wenn sie tatsächlich ausgestorben sind, könnten die Wissenschaftler jetzt ihre Knochen studieren, und wir werden erfahren, wie sie aussahen und wie sie gelebt haben.“

**ENDE**

**=> Geht nun wieder zurück zur Nummer 1,**

**dort könnt ihr euch auf einen feinen Zvieri freuen 😊**

# Nummer 11

Ihr rennt durch das hohe Gras, an der Felswand vorbei und in den Wald. Kurze Zeit später erreicht ihr den Fluss. Ihr geht am Ufer entlang und hört plötzlich ein lautes Brüllen vor euch.

Was hat es wohl mit dem Brüllen auf sich?

Durch die Lücke im Gestrüpp siehst du zwei Flusspferde, die miteinander kämpfen wie Gefechtspanzer! Sie wälzen sich am Ufer und im Fluss herum, dass das Wasser meterweit spritzt.

Ihr wisst, dass sie gefährlich sein können, und wollt ihnen nicht zu nahe kommen.

Dann entdeckt ihr Onkel Stanley und Jane ein Stück flussabwärts. Sie sind stehen geblieben, um den Flusspferden zuzusehen, doch euch haben sie nicht bemerkt. Ihr wagt nicht, zu ihnen zu laufen, denn dazu müsstet ihr zu dicht an den kämpfenden Flusspferden vorbei. Also zwängt ihr euch durchs Gestrüpp und hofft, schnell zu ihnen zu kommen.

Plötzlich hörst du ein lang gezogenes, tiefes Pfeifen wie von einer Flöte. Es scheint von einem hohen Baum zu kommen, der nur rund zwanzig Meter von dir entfernt ist.

**=> Wenn ihr zu dem Baum gehen wollt,  
von dem das Pfeifen kommt lest bei Nummer 12 weiter.**

**=> Wenn ihr so schnell wie möglich zu den anderen laufen wollt, lest bei Nummer 13 weiter.**

# Nummer 12

Wenn ihr nur das Pfeifen noch einmal hören würdet, dann wüsstet ihr auch, woher es kommt. Da hört ihr es wieder – genau über euch! Etwas springt vom Baum – ein Affe mit lockigem, orangefarbenem Fell und einem beinahe menschlichen Gesicht. Es ist ein Kawamba. Und er starrt dich an!

Dann hörst du ein weiteres Pfeifen – diesmal kommt es aus den Tiefen der Waldes. Der Kawamba verschwindet so schnell im Dschungel, dass ihr euch fragt, ob ihr ihn wirklich gesehen habt.

Ihr rennt an den kämpfenden Flusspferden vorbei und erreicht schliesslich Jane und Onkel Stanley. Sie staunen, als ihr ihnen von eurem Erlebnis erzählt und ihr macht euch gemeinsam auf die Suche nach dem Kawamba. Doch leider sieht und hört ihr nie wieder etwas von dem Kawamba, und als ihr wieder zu Hause seid, glaubt euch niemand eure Geschichte.

***ENDE***

**=> Geht nun wieder zurück zur Nummer 1,**

**dort könnt ihr euch auf einen feinen Zvieri freuen 😊**

# Nummer 13

Ihr rennt los und findet Jane und Onkel Stanley wieder. „Wir haben gerade eben den Ruf des Kawambas gehört“, berichtest du ihnen. „Schnell, führ uns hin!“, sagt Onkel Stanley. Gemeinsam wandert ihr stundenlang durch den Dschungel. Ihr hört das Pfeifen zwar noch einmal, doch keiner von euch bekommt das merkwürdige Tier zu Gesicht.

„Es gibt keinen Zweifel, dass das der Ruf des Kawambas war“, sagt Onkel Stanley auf dem Heimweg. „Ich bin froh, dass wir ihn wenigstens gehört haben“, sagt Jane. „Obwohl ich ihn natürlich viel lieber gesehen hätte.“

„Eines Tages werden wir wiederkommen“, sagt ihr. „Und dann werden wir den Kawamba finden.“

***ENDE***

**=> Geht nun wieder zurück zur Nummer 1,**

**dort könnt ihr euch auf einen feinen Zvieri freuen 😊**

# Nummer 14

Die Morgenluft ist frisch und kühl. Die unheimlichen Geräusche der Nacht sind verstummt. Ihr hört Tauben gurren. Schnell zieht ihr euch an und packt euren Rucksack für den Tag. Onkel Stanley breitet eine Karte vor euch aus. „Von hier aus gehen wir zu Fuss in den Narubi – Dschungel. Wenn wir diesen Pfad nehmen, müssten wir bei Einbruch der Dunkelheit die Hügel von Dakara erreicht haben. Dort wurden die Kawambas zuletzt gesehen.“

„Aber benützen nicht auch Löwen und Leoparden diesen Pfad?“, fragt Jane. „Wollen wir nicht lieber das Schlauchboot aufblasen und den Banta – Fluss herunterfahren bis zu den Hügeln?“

„Das wäre eine Möglichkeit“, sagt Onkel Stanley. „Aber wir kennen den Fluss nicht und ich habe gehört dort soll es sehr viele Stromschnellen haben, die lebensgefährlich sind.“

Jane willigt ein und ihr beginnt gemeinsam dem Pfad entlang zu gehen.

**=> Lest bei Nummer 4 weiter.**

# Nummer 15

Ihr geht weiter. Ihr folgt einem Tierpfad, weil ihr hofft, dass er euch zu dem Pfad zurückführt, auf dem ihr Jane und Onkel Stanley zuletzt gesehen habt. Sehr weit kommt ihr nicht, denn plötzlich steht ihr vor einer Felswand. Durch das hohe Gras seht ihr eine Öffnung in der Wand. Ist das vielleicht der Eingang zu einer Höhle? Plötzlich hört ihr hinter euch ein Geräusch.

Ihr dreht euch um. Hinter euch ist ein Nashorn und es kommt direkt auf euch zu.

**=> Wenn ihr euch in der Höhle in Sicherheit bringen wollt, lest bei Nummer 10 weiter.**

**=> Wenn ihr durch das hohe Gras in den Wald rennen wollt, lest bei Nummer 11 weiter.**