

MEISTER EDER UND SEIN PUMUCKL



S20
T1
L2



Das ist der erste Teil der Geschichte.
Lies es und dann... erstelle es neu!

SPUK IN DER WERKSTATT

Schon den ganzen Tag war es in der Werkstatt wie verhext zugegangen: Eder sollte ein Kästchen für die Frau Steinhauser im Nachbarhaus machen, aber er wurde und wurde nicht fertig damit. Jedes Werkzeug, jede Schraube musste er suchen. Nicht, weil er so schlampig gewesen wäre, sondern weil die Sachen einfach nie an dem Platz lagen, an den er sie eben noch gelegt hatte. Die Feile zum Beispiel, die er auf die Hobelbank gelegt hatte, fand sich auf einem Stuhl wieder, das Schloss, das er einpassen sollte, war spurlos verschwunden; das Scharnier entdeckte er nur durch einen Zufall unter der Hobelbank, als er sich nach Schrauben bückte, die – ohne jeden äußeren Anlass – vom Tisch gerollt waren.

Kurzum, es war zum Davonlaufen.

Meister Eder fing schon an zu glauben, dass er allmählich zu alt und vergesslich und untauglich für jede Arbeit wurde. Als er gerade wieder verzweifelt nach dem Schloss suchte, kam Frau Steinhauser und fragte nach ihrem Kästchen.

"Ich wäre ja schon längst fertig, Frau Steinhauser", jammerte der Meister, "aber ich finde einfach das Schloss nicht. Was ich in letzter Zeit alles verlege – ich weiß nicht, was mit mir los ist!"

Frau Steinhauser versuchte ihn zu trösten: "Ach, Herr Eder, jeder Mensch verlegt mal was. Aber das Haus verliert nichts, sagt man – das Schloss findet sich bestimmt wieder

Notiere dir die wichtigsten Informationen aus dem Text!

Am besten eignen sich dazu:

- Mindmaps
- Tabellen
- Zeichnungen, etc.



MEISTER EDER UND SEIN PUMUCKL



S20
T1
L2



Das ist der erste Teil der Geschichte.
Lies es und dann... erstelle es neu!

„Dabei schaute sie auch ein bisschen herum – und tatsächlich – mitten in einem Haufen Sägespäne sah sie etwas glitzern.“

„Da ist ja das Schloss!“, rief Frau Steinhauser und zog es aus dem Holzabfall. Meister Eder starrte auf das Schloss.

„Wenn’s schon so weit mit mir ist, dass ich das Zeug, was ich dringend brauche, auf den Abfallhaufen werfe, dann... dann...“

„Au!“, schrie Frau Steinhauser.

„Was haben sie denn?“

„Mich hat etwas gezwickt, hier am Bein – und... und jetzt läuft eine Masche!“

„Gezwickt? Das ist nicht möglich. Sie werden irgendwo hängen geblieben sein. Das tut mir aber leid. Eine Schreinerwerkstatt ist gefährlich für feine Strümpfe.“

„Ja, ich gehe lieber – wann ist denn das Kästchen fertig?“

Meister Eder hielt das wiedergefundene Schloss fest in der Hand, damit er es bestimmt nicht noch einmal verlegen konnte.

„Wenn nichts dazwischenkommt, dann bringe ich’s Ihnen heute Abend.“

Aber es kam etwas dazwischen. Und zwar etwas äußerst Seltsames. Zunächst schien alles gut zu gehen:

Notiere dir die wichtigsten Informationen aus dem Text!

Am besten eignen sich dazu:

- Mindmaps
- Tabellen
- Zeichnungen, etc.



MEISTER EDER UND SEIN PUMUCKL



S22
T1
L2



**Das ist der erste Teil der Geschichte.
Lies es und dann... erstelle es neu!**

Das Schloss passte genau und die Schrauben lagen auch auf ihrem Platz. Den Bohrer hatte Meister Eder zwar ganz bestimmt neben das Kästchen gelegt und nicht auf den Holzstapel, aber Eder fand ihn wenigstens gleich. Er bohrte also das erste Loch für die Schrauben vor und wollte gerade eine der Schrauben hineindrehen, da flog in hohem Bogen ein Kistchen voller Nägel auf den Boden. Eder fuhr zusammen.

Ratlos schaute er auf hunderte von Nägeln, die über den Werkstattboden verstreut herumlagen. Das Kistchen hatte doch gut zwei Meter von ihm entfernt auf einem Tisch gestanden. Wie war es möglich, dass es mit solchem Schwung auf den Boden knallte?

Seufzend sammelte Eder die Nägel ein und stellte das Kistchen wieder auf den Tisch.

"Wenn das so weitergeht, werde ich nie fertig!", brummte er und griff nach dem Schraubenzieher. Doch sein Griff ging ins Leere. Der Schraubenzieher war weg! Eder suchte auf der Hobelbank, unter der Hobelbank, im Werkzeugkasten, unter der Säge, auf dem Brettstapel, ja, zu guter Letzt wühlte er sogar noch die Hobelspäne um und um. Wer weiß, vielleicht hatte er nicht nur das Türschloss zum Abfall geworfen? Doch der Schraubenzieher war auch dort nicht zu finden.

Eder suchte noch einmal den Boden ab. Dabei fiel sein Blick zufällig auf den Leimtopf. Hatte er sich nicht eben bewegt? Eder fuhr sich über die Augen. Doch – der Topf bewegte sich!

Notiere dir die wichtigsten Informationen aus dem Text!

Am besten eignen sich dazu:

- Mindmaps
- Tabellen
- Zeichnungen, etc.



MEISTER EDER UND SEIN PUMUCKL



S22
T1
L2



**Das ist der erste Teil der Geschichte.
Lies es und dann... erstelle es neu!**

Nicht viel, aber ganz deutlich, so, als rüttelte jemand daran. Eder starrte auf den Leimtopf.

Da hörte er ein Piepsen.

"Eine Maus!", durchfuhr es Eder, "das könnte nur eine Maus sein!" Er griff nach einem Holzscheit. Er vertrug allerlei, aber Mäuse in der Werkstatt verabscheute er. Er schlich auf den Leimtopf zu, das Scheit zum Wurf erhoben. Er war nur noch zwei Schritte davon entfernt – da fiel der Leimtopf ganz von allein um. Eder fuhr zusammen und warf das Scheit vor Schreck auf den Topf. Im gleichen Augenblick ertönte ein schriller Schrei.

Dem Meister blieb fast das Herz stehen. Was war das? Das hatte doch geklungen, als hätte der Leimtopf aufgeschrien.

Eder machte einen Schritt auf das Gefäß zu, leise und vorsichtig, als wäre es ein heimtückisches Tier. Da sah er – ja, er sah deutlich etwas Rotes über dem Topfrand erscheinen, so, als zauberte jemand einen Farblecks in die Luft, es wurde immer deutlicher und deutlicher – aber es war keine Farbe, auch kein Blut, es war ein ungekämmter roter Haarschopf. Aus dem Haarschopf ragten zwei große Ohren, und unter dem Haarschopf glitzerten zwei wutfunkelnde Augen heraus, und eine helle Stimme schrie: "Jetzt haben wir die Bescherung!"

"Ich werd' verrückt!", murmelte Eder und hielt sich am Schraubstock fest. Das rothaarige Wesen hatte auch noch zwei Arme und zwei Beine, mit denen es verzweifelt zappelte!

Notiere dir die wichtigsten Informationen aus dem Text!

Am besten eignen sich dazu:

- Mindmaps
- Tabellen
- Zeichnungen, etc.

