

Elisabeth Matheis

Das Computerkind Charlie

Eine abenteuerliche Geschichte aus der Welt der Computer, der Märchen und der Sagen

bücher-und-bildung.de Elisabeth Matheis
alle Rechte vorbehalten
Unser Buchprogramm finden Sie im Internet unter
www.buecher-und-bildung.de
2012 bücher-und-bildung.de
Herausgeber und Autor: Elisabeth Matheis
ISBN-Nr. 978-3-941409-21-7

Titelpapier von www.papex.de

Abbildungen Microsoft cliparts
Copyright © Microsoft Corporation, One Microsoft Way, Redmond, Washington 98052-6399 USA

Inhalt.

<i>Wie alles begann.....</i>	<i>6</i>
<i>Ein Spiel wird zum Abenteuer.....</i>	<i>10</i>
<i>Niemand weiß die drei Antworten.....</i>	<i>18</i>
<i>Erster Versuch, die Rätsel zu lösen.....</i>	<i>22</i>
<i>Der erste Ferientag.....</i>	<i>25</i>
<i>Ein kleiner Schritt weiter.....</i>	<i>28</i>
<i>Ein weiterer Schritt zum Ziel.....</i>	<i>33</i>
<i>Die rettende Idee.....</i>	<i>40</i>
<i>Die Sage von Burg Hohenfels und seinen Bewohnern.....</i>	<i>46</i>
<i>Angie und Maxi lösen das Rätsel.....</i>	<i>52</i>

Wie alles begann

Angie und Maxi sind Geschwister. Gemeinsam beschäftigen sie sich gerne mit Papis Computer.

Besonders gerne malen sie schöne Bilder mit dem Zeichenprogramm oder erleben spannende Abenteuerspiele mit den Lieblingshelden ihrer Bücher.



Die neunjährige Angie hat zwar mit dem Lesen manchmal noch ihre Schwierigkeiten, aber ihr elfjähriger Bruder hilft ihr gerne dabei.

Heute Abend sind die Eltern der beiden bei Papis Freund Frank zum Geburtstag eingeladen. Maxi und Angie haben versprochen, brav ins Bett zu gehen.

Nachdem die Eltern das Haus verlassen haben, machen es sich Angie und Maxi mit Chips und Limonade vor dem Computer bequem. Obwohl Maxi gerne sofort ein spannendes Abenteuerspiel starten möchte, gibt er nach etwas Zögern dem Wunsch

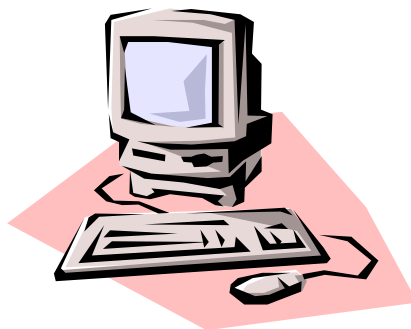
seiner Schwester nach, die zunächst ein Bild mit ihrem, beziehungsweise Vatis neuem Zeichenprogramm malen möchte.



Angie kann schon sehr geschickt mit der Maus umgehen und zeichnet ein wunderschönes Mädchen mit langen Haaren.

Sie sagt zu Maxi: „Schau, das Mädchen sieht genauso aus wie meine Puppe Charlie. So soll es auch heißen“. Dann schreibt sie den Namen Charlie neben das Bild. Sie überlegt sich gerade, ob das Kleid des Mädchens ein rotes oder ein blaues Muster erhalten soll, als die Kinder Stimmen an der Haustüre hören und das Geräusch eines Schlüssels, der ins Schloss gesteckt wird.

Oh Schreck, die Eltern beiden sollten längst im Schnell schalten sie den ins Kinderzimmer. Die die Bettdecke, die



kommen zurück, und die Bett liegen und schlafen. Computer aus und laufen Chipstüte stecken sie unter Limonadegläser stellen sie

in den Schrank, dann kuscheln Sie sich in ihre Decken.

Die Eltern sind zurückgekommen, weil sie das Geburtstagsgeschenk für Frank vergessen hatten. Natürlich geht Mami als erstes ins Kinderzimmer, um nach Angie und Maxi zu sehen.

Sie sagt zu Papi: „Schau mal, was wir für liebe Kinder haben, sie liegen schon im Bett und schlafen ganz fest. Andere Kinder hätten bestimmt den heutigen Abend dazu genutzt, Fernsehen zu gucken oder mit dem Computer zu spielen.“

Als die Eltern dann ein zweites Mal das Haus verlassen, bleiben die Kinder im Bett liegen. Ihnen ist nach dem Schreck die Lust vergangen, weiter am Computer zu sitzen. Schnell essen Sie die Tüte mit den Chips leer und trinken ihre Limonade, dann unterhalten sie sich noch eine Weile und schlafen schließlich ein. Als die Eltern nach Hause kommen, finden sie zwei liebe schlafende Kinder vor, eigentlich genau wie beim ersten Mal.

Nur Mami wundern sich über die Krümel auf dem Teppich und die leeren Gläser, die vorher noch nicht hier standen. Aber sie denken nicht weiter darüber nach.

Von niemandem bemerkt, ist aber in dieser Nacht etwas Besonderes geschehen, was für Angie und Maxi noch aufregende Stunden bedeuten sollte. Natürlich wissen beide, dass sie den Computer immer ordnungsgemäß beenden müssen. Das hat Vati

Ihnen immer wieder gesagt, damit seinen Geschäftsdokumenten nichts passiert.
Sie wissen, dass sie immer mit der Maus auf Start gehen und dort
„Herunterfahren“ anwählen müssen.

Aber in der Nacht hatten sie ja keine Zeit dafür gehabt. Deshalb war auch etwas
Seltsames geschehen. Das von Angie gezeichnete Mädchen ist nicht gelöscht
worden, sondern auf unerklärliche Weise im Computerspeicher erhalten geblieben.
Solange der Computer aus ist, befindet sie sich im Dunkeln und weiß nicht, was
eigentlich passiert ist.