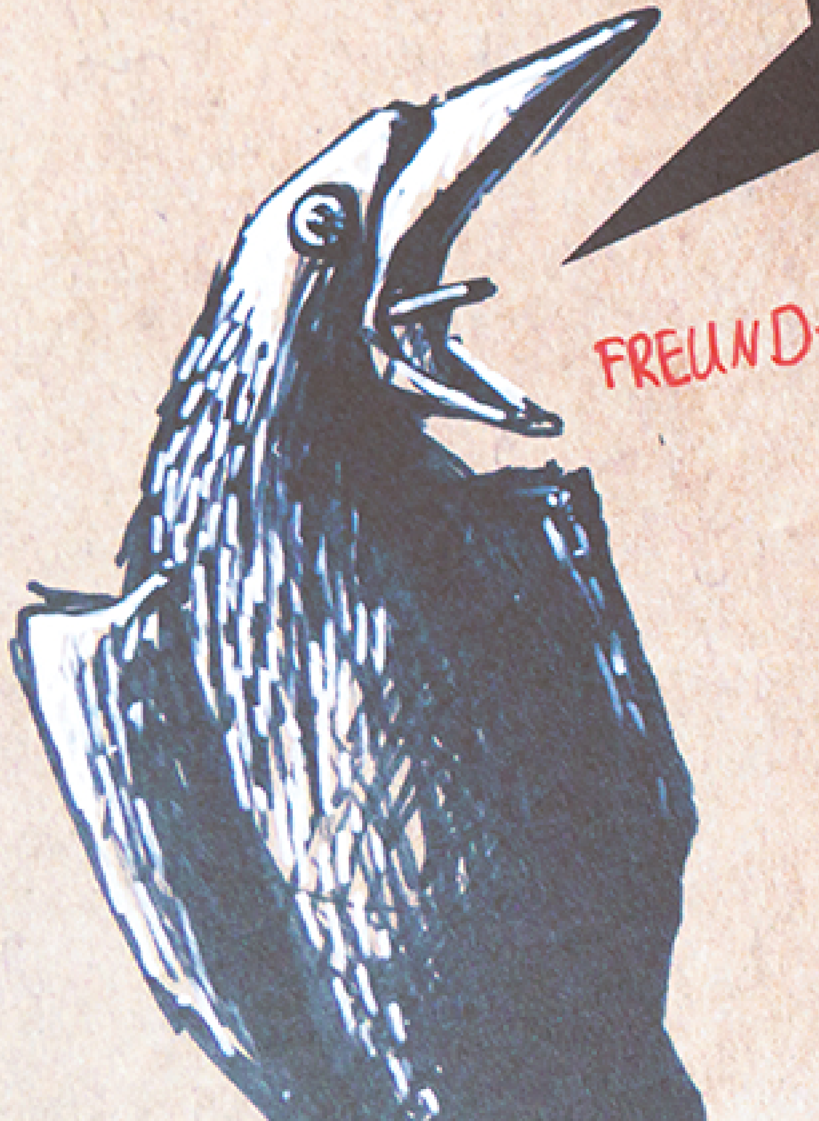

»NkurNa, ukNrsaEkrrEa
LkorsaukNrga iksrta
dkarsa, Wkarsa ikcrha
þkirNa ukNrda ikhrra
lkärNagksrta skcrhaokNr
saEkirda. skor saakgrta
fkrrEaukNrda ukNrda
fkirNadkErta dkErNa
EkurraEkNr aalksrþaaklrda.
kkrraa!«

FREUND

„KRA, KRA! – Gu'n Tag, gu'n Tag!“, krächzt euch eine Krähe vom Ufer
aus entgegen. Gerda steuert euer Boot zu dem fiedrigen Gesellen und
fragt sogleich, ob die Krähe nicht Kay gesehen habe. Und die Krähe
nickt ganz nachdenklich und sagt: „Es könnte sein! Es könnte sein!“

Die Krähe erzählt euch, dass sie einen Kay gesehen haben könnte. Do
sie erzählt auch, dass er Gerda gewiss für die Prinzessin vergessen
„Wohnt er bei einer Prinzessin?“, fragt das kleine Mädchen und d
Krähe fährt mit ihrer Erzählung fort:

„Eine kluge Prinzessin bewohnt dieses Königreich. So klug, das
irgendwann alle Anwerber gelangweilt haben, bis ein einfache
kam, der ihr in nichts nachstand. Er sah aus wie ein …“ „Kay
er sein“, ruft Gerda aus und drückt zuerst dich und dann d
fast tot und küsst sie. So sicher wie ein Knödel in die Suppe
weiß Gerda, dass nur Kay so klug ist. Vorsichtig bringst
ihr sodann in ein Schloss gelangen, an mies gelaunten W
unzählige Treppen hinauf und womöglich gegen Drache
müsst. „Keine Sorge“, krächzt die Krähe da. „Meine I
eine kleine Hintertür.“

Du bemerkst, dass die Stimme der Krähe immer be
fährt fort: „Doch es fällt mir schwer, eure Sprache
ihr die Krähensprache, so möchte ich euch unser
schlecht wird es auf jeden Fall. KRA!“

Da legt die Krähe mit kryptischem Gekrächze
steht noch du. So aufmerksam wie es eure Oh
der fremden Sprache.