Sabrina Tretter

Jetzt mitmachen und **Weihnachtstonie** gewinnen!

Das Zuckerwatteland

Rätseln, Stärken entdecken, Tonie gewinnen



TRETTER
Automobile

So machst du mit

1 Rätseln



Löse die Rätsel auf den nächsten Seiten. Bei jeder Aufgabe kommst du der geheimen Botschaft ein kleines Stück näher.

2 Lösungszettel ausfüllen



Wenn du alle Rätsel geschafft hast, trägst du deine Lösungen auf dem Lösungszettel ein.

3 Lösungszettel abgeben



Gib deinen ausgefüllten Lösungszettel bei Tretter Automobile in Landau oder Kandel ab.
Nur der Lösungszettel wird abgegeben.

4 Tonie gewinnen



Unter allen Kindern mit den richtigen Lösungen verlosen wir acht Tonies.

Teilnahmeschluss ist der **24.11.2026.**

Acht Tonies. Für acht Kinder aus unserer Region.

Diese acht Weihnachtstonies warten auf euch:



1 × Lebkuchenmann



1 × Mila



3 × Pumuckl



3 × Schüttel den Baum

Vielleicht habt ihr mitbekommen, wie begehrt die Weihnachts-Tonies gerade sind.
Einige werden gekauft, um sie anschließend für deutlich mehr Geld weiterzuverkaufen.
Genau das möchten wir mit unseren acht Tonies vermeiden.
Wir haben sie für Kinder aus unserer Region besorgt und möchten, dass sie am Ende auch wirklich bei acht Kindern landen, die sich darüber freuen.
Deshalb werden die gewonnenen Tonies **nur persönlich bei uns im Autohaus** und direkt an die Gewinnerkinder übergeben.
Zur Abholung bringt ihr bitte einen Erwachsenen mit.

Diese Aktion ist für Kinder aus unserer Region.

Und jetzt fehlt eigentlich nur noch eins: Rätselheft auf und los geht's!

Diese Geschichte habe ich ursprünglich
für meine Kinder Alara und Yves geschrieben.

Für dieses Rätselheft habe ich ihr Abenteuer
gekürzt und mit kleinen Rätseln verbunden.

Du kannst Alara und Yves auf ihrer Reise
durch das Zuckerwatteland begleiten
oder dich direkt an die Rätsel wagen.

Und falls du einmal nicht weiterweißt:
Manchmal versteckt sich der entscheidende Hinweis
ganz in der Nähe, mitten in der Geschichte.

Wie du durchs Zuckerwatteland reist,
entscheidest du selbst.



Willkommen im Zuckerwatteland

Man sagt, es gäbe einen Ort, den man nur findet,
wenn man gar nicht danach sucht.

Einen Ort, der so süß duftet wie der erste Ferientag
und so weich ist wie ein Lächeln im Schlaf.

Er zeigt sich auf keiner Karte.
Er hat keine Postleitzahl.

Aber manchmal, ganz selten, öffnet sich ein winziger Spalt –
zwischen zwei Atemzügen, zwischen Tag und Nacht
oder mitten in einem Moment, den niemand beachtet.

Und wer dann zur richtigen Zeit stolpert,
kann fallen.
Und landen.

In einer Welt aus Zuckerwatte und Magie.

Genau dort sind Alara und Yves gelandet.

Auf ihrer Reise begegnen sie Ritter Brause,
entdecken ein Land, das langsam seine Farben verliert,
und versuchen herauszufinden, warum.

Auf den nächsten Seiten kannst du sie begleiten.
Du wirst rätseln, suchen und entdecken.
Und vielleicht findest du dabei etwas,
das auch mit dir zu tun hat.

Kommst du mit?

Jetzt kommst du ins Zuckerwatteland!

Deine Fantasie gehört hier hin. ☺

Wie würdest du im Zuckerwatteland aussehen?

Male dich mitten hinein.

Vielleicht trägst du etwas Magisches.

Vielleicht hast du einen besonderen Begleiter.

Vielleicht entdeckst du sogar etwas, das es im Zuckerwatteland noch nie gegeben hat.

Hier ist alles erlaubt, was zu dir gehört.



Teil 1

Ein ganz normaler Dienstag

Alara, ein stilles, aber neugieriges Mädchen mit Locken wie Zimtschnecken,
wäre fast über die Schultasche ihres kleinen Bruders gestolpert.
„Yves! Schon wieder deine Katzen Autos überall! Wir kommen sowieso schon zu spät!“
Sie schnappte sich seine Hand, viel zu warm, klebrig und voller Keksbrösel,
und zog ihn hinter sich her.

Es war ein ganz normaler Dienstagmorgen in Herxheim. Bis auf den seltsamen Nebel,
der zwischen den Häusern hing.
Und die Baustelle, die gestern noch nicht da war.
„Komm, da geht’s schneller!“, rief Yves und flitzte unter einem rot weißen Absperrband
hindurch.
Alara zögerte. Sie hasste es, Wege zu nehmen, die sie nicht kannte. Aber sie hatten
wirklich keine Zeit.
Sie setzte zum Sprung an, trat auf etwas Glitschiges, taumelte und riss Yves mit.
Sie fielen.

Und es ergab sich, dass die Zeit zufällig gerade in diesem Moment in Streiche Stimmung war.
Für einen winzig kleinen Augenblick tat sich ein Riss auf. Nicht sichtbar, aber eindeutig da.
Niemand bemerkte, dass sie fielen.
Viel zu lange für so einen kleinen Sturz.
Und dann landeten sie.
Viel zu weich für diese harte Straße.

Alara blinzelte.
Sie lag auf etwas Flauschigem, das nach Vanille und Karamell duftete. Unter ihren Händen
waren Zuckerfäden, weich wie Wolken und klebrig wie zerlaufene Lollis.
Yves stöhnte neben ihr.
„Was in drei Katzen Namen …?“
Alara setzte sich langsam auf.

Bäume standen da, als wären sie aus Eiswaffeln gewachsen. Ein Bach floss vorbei
und roch nach Zitrone. Und irgendwo in der Ferne drehte sich ein Zuckerturm in den
Himmel wie eine Schnecke aus Sahne.
Doch so wunderschön alles war, es war irgendwie blass.
Verwaschen.
Fast farblos.

Yves sah Alara an.
„Ich glaub, wir sind nicht mehr in Herxheim.“
Dann sprang er auf, klopfte sich die Zuckerwatte von der Hose und grinste.
„Das ist der beste Unfall meines Lebens!“

ZUCKERWATTELAND

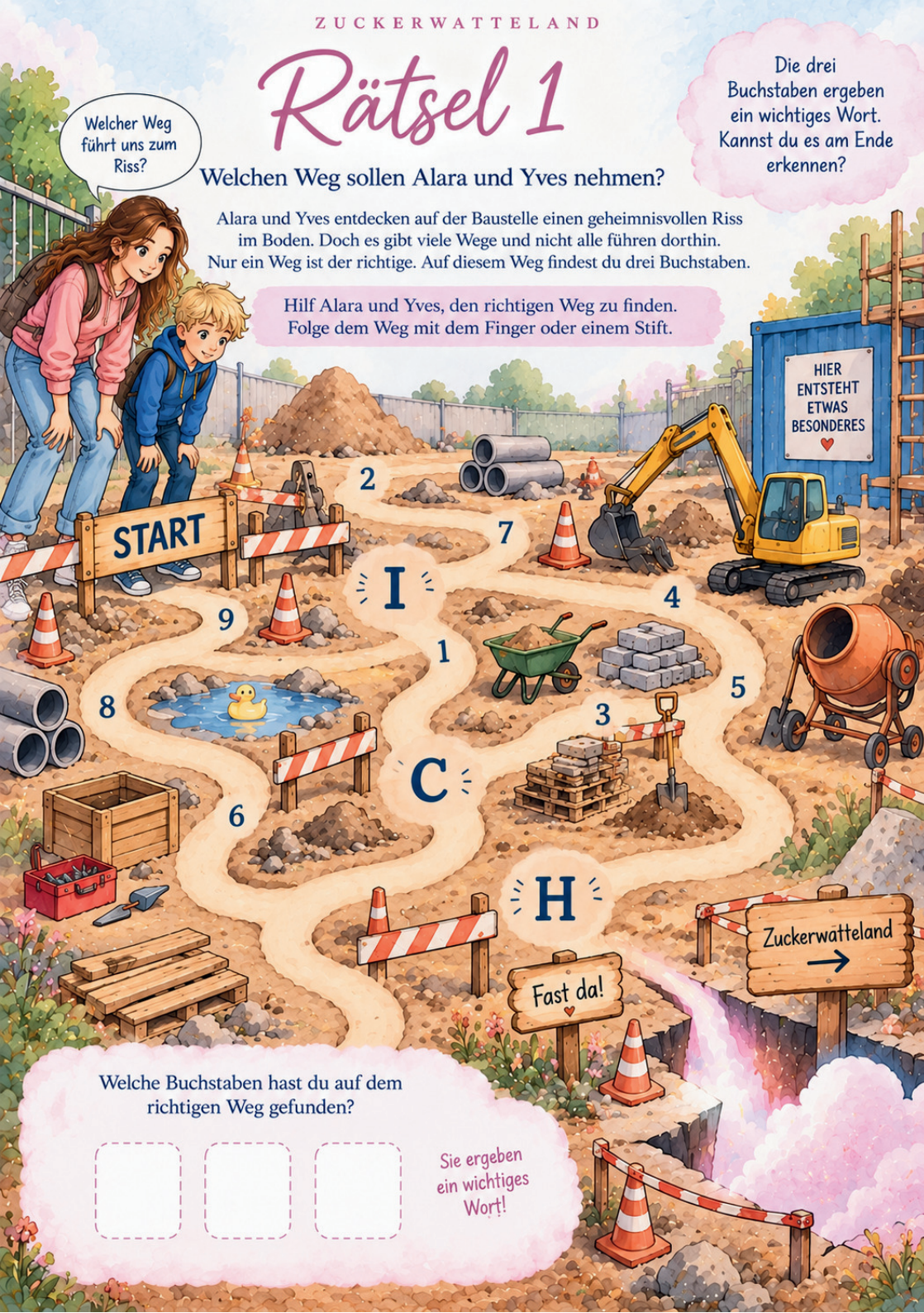
Rätsel 1

Welchen Weg sollen Alara und Yves nehmen?

Die drei Buchstaben ergeben ein wichtiges Wort. Kannst du es am Ende erkennen?

Alara und Yves entdecken auf der Baustelle einen geheimnisvollen Riss im Boden. Doch es gibt viele Wege und nicht alle führen dorthin. Nur ein Weg ist der richtige. Auf diesem Weg findest du drei Buchstaben.

Hilf Alara und Yves, den richtigen Weg zu finden. Folge dem Weg mit dem Finger oder einem Stift.



Welche Buchstaben hast du auf dem richtigen Weg gefunden?

Sie ergeben ein wichtiges Wort!

Plötzlich hörten sie ein Geräusch.
„Hatschi!“
Alara und Yves sahen sich an.
„Hast du geniest?“, fragte Alara.
Yves schüttelte den Kopf.
„HATSCHI!“
Diesmal kam es eindeutig von hinter einem riesigen Zuckerwattebusch.

Die beiden gingen vorsichtig näher. Dann raschelte es und eine Gestalt stolperte hervor.
Vor ihnen stand ein Ritter.
Zumindest sah er fast so aus.
Er trug einen Helm mit bunten Streifen, eine Rüstung, die verdächtig nach Schokolade aussah, und einen Umhang aus knisterndem Bonbonpapier.

Der Ritter richtete sich auf.
„Sir Brause“, verkündete er stolz. „Ritter des Sprudelpfads und Bezwinger des Zuckersturms.“
Dann verzog er das Gesicht.
„Ha … ha … HATSCHI!“
Yves grinste. „Du niest ganz schön viel für einen Ritter.“
Sir Brause wurde rot.

Alara sah sich um. Auch hier wirkten die Farben blass und verwaschen.
„Was ist hier passiert?“, fragte sie.
Sir Brauses Gesicht wurde ernst. „Das Zuckerwatteland verliert seine Farben.“
Er erzählte ihnen von Königin Kandis, die im Schloss lebte. Vielleicht konnte sie erklären, was mit dem Land geschehen war.
„Dann müssen wir zu ihr“, sagte Yves sofort.

Sir Brause nickte und führte sie zu einem seltsamen Gefährt.
Es sah aus wie eine Mischung aus Kutsche, Bonbondose und viel zu groß geratenem Spielzeugauto.
„Der Zuckerzisch 3000!“, sagte Sir Brause stolz.
Alara betrachtete das Gefährt skeptisch.
Yves war bereits eingestiegen. „Los!“

Kurz darauf sausten sie über den Sprudelpfad in Richtung Schloss.
Alara hielt sich fest und blickte auf das blasse Zuckerwatteland.
Irgendetwas stimmte hier ganz und gar nicht.



Rätsel 2

Was braucht Ritter Brause für den Zuckerzisch 3000?

Nur die drei richtigen Teile gehören zum Zuckerzisch 3000. Kannst du sie finden?

Ritter Brause möchte mit euch zum Schloss Kandis fahren. Doch der Zuckerzisch 3000 startet nur, wenn die drei richtigen Teile eingesetzt sind. Findest du die passenden Gegenstände? Die drei richtigen Teile ergeben ein Lösungswort.

Trage die drei Buchstaben der richtigen Teile in der richtiigen Reihenfolge ein. Welches Wort ergibt sich?

Auf geht's zum nächsten Abenteuer!

Als sie Schloss Kandis erreichten, wurde sogar Yves still.
Eine Brücke aus Zuckerfäden führte zu hohen Türmen, die zwischen rosa Wolken in den Himmel ragten.

„Willkommen auf Schloss Kandis!“, rief Ritter Brause.

Ein Diener mit einem Hut aus Puderzucker führte sie durch leise klingende Gänge bis zu einer großen Tür.

Dahinter saß Königin Kandis auf einem Thron, der aussah wie ein riesiger Marshmallow. Sie war klein und rund und hatte Augen, die funkelten wie flüssiger Honig.

„Ihr seid also angekommen“, sagte sie.

Alara trat einen Schritt vor. „Wir sind nicht absichtlich hier.
Aber wir glauben, dass hier etwas nicht stimmt.“
Die Königin nickte. „Kommt. Ich zeige euch etwas.“

Sie führte die Kinder in einen stillen Garten. In seiner Mitte lag auf einem Sockel aus rosa Marmor ein großes gläsernes Herz. Es war beinahe durchsichtig.

„Das ist das Farbherz“, sagte Königin Kandis leise.
„Früher hat es geglüht. Gesungen. Die Farben, die Freude und die Wärme im Zuckerwatteland kamen von hier.“

„Und was ist passiert?“, flüsterte Alara.

Die Königin senkte den Blick.
Das Farbherz war langsam verblasst. Die Menschen hatten aufgehört, an sich selbst zu glauben. Sie wollten nicht mehr anders sein und passten sich immer mehr an. Bis auch das Zuckerwatteland seine Farben verlor.

Hinter einem Zuckervorhang saßen ein Brausefuchs, ein Karamell Igel und ein winziges Einhorn aus Zuckerperlen. Alle grau. Alle stumm.

„Auch die Wesen verlieren ihre Freude und ihre Magie“, erklärte die Königin.

Da fiel ein Himbeer Bonbon aus Alaras Jackentasche und rollte bis zum Farbherz.

Plötzlich flackerte darin ein Hauch Rosa auf.
Nur für einen Moment.
Doch Königin Kandis hatte es gesehen.

„Manchmal ruft das Land nicht nach den Mutigsten“, sagte sie.
„Es ruft nach denen, die noch spüren können.“

Dann sah sie Alara und Yves an.
„Bitte helft uns, die Farben zurückzubringen.“

Alara schluckte. „Wir helfen.“
Yves zögerte kurz.
„Also gut. Was müssen wir tun?“

Das Farbherz hat fast alle seine Farben verloren.
Hilf Alara und Yves und mach es wieder bunt.
Male das Herz aus.

Aber schau genau hin:
Zwischen den einzelnen Flächen haben sich
fünf Buchstaben versteckt.
Findest du sie?



Welches Wort ergibt sich?

Königin Kandis ging langsam um das Farbherz herum und strich mit der Fingerspitze über eine der blassen Adern im Glas.

„Es gibt nur eine, die sich mit den alten Farben noch auskennt. Sie lebt im Schatten der Lutscherberge."

Yves zog die Stirn kraus.
„Im Schatten? Klingt ungemütlich."

„Ihr Name ist Frau Frostig", sagte die Königin leise. „Einst war sie die Hüterin der Farbhöhle. Heute lebt sie allein. Manche sagen, sie ist kalt geworden. Ich glaube, sie ist einfach nur traurig."

Alara spürte ein leichtes Ziehen in der Brust.
„Wie finden wir sie?"

Königin Kandis reichte ihnen eine kleine Karte aus Zuckerglas.
„Folgt dem süßen Wind. Je näher ihr ihr kommt, desto klarer wird, was euch fehlt."

Alara, Yves und Ritter Brause machten sich auf den Weg.
Der Pfad führte zwischen knisternden Zuckerbüschen hindurch. Ritter Brause bestand darauf, sie zu begleiten.

„Ein Ritter lässt seine Gefährten schließlich nicht allein", erklärte er und rückte seinen Helm zurecht. „Auch dann nicht, wenn es in Richtung Lutscherberge geht."

„HATSCHI!"

Yves grinste. „Klingt überzeugend."

Mit jedem Schritt wurde es kühler. Der Schnee unter ihren Füßen knirschte wie feinster Puderzucker. In der Ferne lag eine Höhle. Vor ihrem Eingang stand eine große Gestalt, eingehüllt in ein Cape aus gefrorener Sahne.

„So so", sagte eine Stimme, weich wie Schneefall. „Die Kandis hat also Kinder geschickt."

Alara griff unbewusst nach Yves' Hand. Ritter Brause stand dicht hinter ihnen und sah ungewöhnlich ernst aus.

„Wir sollen helfen", sagte Alara.

Frau Frostig trat näher. „Helfen? Und was wisst ihr überhaupt von dem, was fehlt?"

Alara wusste keine Antwort. Da räusperte sich Yves.
Dann miaute er. Ein langgezogenes, perfektes Katzenmiauen hallte durch die frostige Stille.

Frau Frostig blieb stehen. „War das ein Kater?"
Yves nickte. „Sherlock. Mein Kater. Ich kann alle seine Stimmen."

Für einen winzigen Moment zuckte Frau Frostigs Mundwinkel.
„Ein Kind, das noch miauen kann, ohne sich dafür zu schämen", murmelte sie.
„Vielleicht ist noch nicht alles verloren."

Sie trat beiseite. Hinter ihr öffnete sich mit einem leisen Knistern der Eingang zur Höhle.
„Na schön. Ihr dürft mitkommen. Aber tretet vorsichtig."

Frau Frostigs Blick wanderte von Alara zu Yves und schließlich zu Ritter Brause.

„Erinnerungen sind zerbrechlicher als Zucker."

Rätsel 4

Frau Frostig hat den Weg zur Höhle mit drei Zeichen markiert.
In jeder Reihe gibt es zwei Möglichkeiten.
Schau genau hin und finde den richtigen Weg.
Verbinde die passenden Bilder.
Die Buchstaben auf den Schildern ergeben das Lösungswort.



Lösungswort: ☐ ☐ ☐

Die Luft in der Höhle war still. An den Wänden glitzerten feine Fäden aus Licht.
Sie schwebten langsam durch die Luft, wie zarte Spinnweben.

„Was ist das?“, flüsterte Yves.
„Das sind Erinnerungsfäden“, sagte Frau Frostig. „Sie zeigen euch den Moment,
in dem ihr begonnen habt, etwas von euch zu verstecken.
Genau deshalb verliert das Farbherz seine Farben. Wenn Menschen glauben, sie müssten
anders sein, um richtig zu sein, verstecken sie, was sie besonders macht. Ihre Träume,
ihre Gefühle, die Dinge, die sie lieben. Und irgendwann vergessen sie sogar selbst,
was ihre eigene Farbe ist.“

Ein warmer Lichtfaden löste sich von der Wand und schwebte auf Alara zu.
Er berührte ihre Schulter. Plötzlich sah sie sich selbst in einem Klassenzimmer.
Sie malte eine Himbeerefee mit Locken wie Zimtschnecken und lächelte.

Dann hörte sie eine Stimme. „Das sieht doch kindisch aus.“
Die Lehrerin nahm ihr das Bild weg. Alara wurde still.
Der Lichtfaden verblasste.

„Danach habe ich aufgehört, solche Bilder zu malen“, sagte Alara leise.
„Du hast einen Teil von dir versteckt, weil jemand anderes ihn falsch fand“, sagte Frau Frostig.

Nun schwebte ein hellblauer Faden zu Yves. Er sah sich selbst mit seinem liebsten
Katzenauto in der Hand. Sir Miauto. Die anderen Kinder bauten Burgen und spielten zusammen.
Yves sah auf sein Auto und steckte es schließlich in die Tasche.

„Ich dachte, wenn ich so bin wie die anderen, mögen sie mich mehr“, flüsterte er.
„Und dafür hast du versteckt, was du liebst“, sagte Frau Frostig.

Da begann hinter ihnen Ritter Brauses Rüstung zu klimpern.
Ein weiterer Erinnerungsfaden löste sich von der Wand und berührte seine Stirn.
Ritter Brause sah sich selbst als kleinen Jungen. Vor vielen Menschen sollte er ein Gedicht aufsagen.
Er hatte lange geübt. Er war furchtbar aufgeregt. Sein Herz klopfte. Seine Hände zitterten.
Dann musste er niesen. „HATSCHI!“
Ein paar Kinder lachten. „Der Brause ist ja schon wieder nervös!“
Der kleine Brause wurde rot. Von diesem Tag an versuchte er, niemandem mehr zu zeigen,
wenn er aufgeregt war. Er machte Witze über sein Niesen. Er tat so, als wäre ihm alles egal.

Ritter Brause sah lange auf die Erinnerung.
„Ich dachte, ein richtiger Ritter darf keine Angst haben“, sagte er leise.
„Also habe ich versucht, meine Aufregung zu verstecken.“
Frau Frostig schüttelte den Kopf. „Mut bedeutet nicht, keine Angst zu haben.
Mut bedeutet, etwas trotzdem zu tun. Und vielleicht niest du gerade deshalb so oft,
weil dir die Dinge wichtig sind.“
Ritter Brause lächelte. „Dann war ich die ganze Zeit mutiger, als ich dachte.“

Vor ihnen erschienen drei Tropfen. Alaras leuchtete warm und rosig.
Yves’ schimmerte zartblau. Ritter Brauses war sanftrosa, mit einem goldenen Wirbel.

„Das sind eure Farben“, erklärte Frau Frostig. „Sie waren nie verschwunden.
Ihr habt nur aufgehört, sie zu zeigen.“

Die drei Tropfen leuchteten immer heller.

„Jetzt versteht ihr, was dem Zuckerwatteland fehlt“, sagte Frau Frostig.
„Bringt eure Farben zum Farbherz. Dann kann sich die Welt wieder erinnern.
Seid mutig und zeigt, wer ihr seid.“

Alara, Yves und Ritter Brause haben ihre Erinnerungen gesehen.
Jeder von ihnen hat einen Teil von sich versteckt.
Doch genau diese Teile gehören zu ihnen.
Ihre Farben kommen zurück, wenn sie sich wieder trauen,
sie zu zeigen.

Damit sie zum Farbherz gelangen können, müssen sie noch ein Rätsel lösen.
In der Höhle der Erinnerungen ist ein versteckter Hinweis.
Findet die richtigen Buchstaben und setzt sie in der richtigen Reihenfolge
zusammen. Dann wisst ihr, was euch auf eurem Weg begleitet.

Welche Antwort passt?

Die markierten Buchstaben ergeben das Lösungswort.

1. 

Was hat Alara in der Erinnerung gemalt?

- ☐ **S** Eine Himbeerfee
- ☐ **M** Einen Drachen
- ☐ **B** Ein Auto

2. 

Wie heißt Yves' liebstes Auto?

- ☐ **T** Sir Miauto
- ☐ **L** Blitzflitzer
- ☐ **R** Krümelkarre

3. 

Warum musste Ritter Brause in der Erinnerung niesen?

- ☐ **N** Weil er krank war
- ☐ **A** Weil er aufgeregt war
- ☐ **S** Weil es staubig war

4. 

Was kommt zurück, wenn man sich wieder traut, man selbst zu sein?

- ☐ **R** Die eigene Farbe
- ☐ **D** Ein neuer Freund
- ☐ **Z** Mehr Spielzeug

5. 

Was passiert, wenn man versucht, jemand anderes zu sein?

- ☐ **K** Die Farben verschwinden
- ☐ **F** Man wird größer
- ☐ **E** Man bekommt Flügel

Tragt die Buchstaben von oben nach unten in die Kästchen ein.

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Alara, Yves und Ritter Brause machten sich mit ihren Farbtropfen auf den Rückweg zu Schloss Kandis.

Je näher sie kamen, desto blasser wurde das Zuckerwatteland. Die Bäume verloren ihre Farben und der Himmel wirkte fast grau.

Als sie den Burghof erreichten, standen die Tore weit offen. Königin Kandis wartete bereits im Garten. Vor ihr lag das Farbherz. Es war beinahe durchsichtig geworden und ein tiefer Riss zog sich durch das Glas.

„Ihr seid zurück", sagte sie leise. „Habt ihr eure Farben gefunden?"

Yves trat als Erster vor. Vorsichtig legte er seinen zartblauen Tropfen in das Farbherz. Ein kleiner Funke leuchtete auf.

Dann war Ritter Brause an der Reihe. Er sah den Tropfen in seiner Hand und lächelte. „HATSCHI!"

Yves grinste. „Nervös?"

Ritter Brause schüttelte den Kopf. „Ja. Weil mir das hier so wichtig ist. Weil euch das hier so wichtig ist. Und weil mir so vieles am Herzen liegt." Er legte seinen sanftrosa Tropfen in das Farbherz. Goldene Spiralen zogen sich durch das Glas.

Doch das Herz war noch immer nicht vollständig geheilt. Alle sahen Alara an.

Ihr Tropfen war warm und pulsierte in ihrer Hand. Sie dachte an die Himbeerfee. An Yves. An Ritter Brause. Und an all die Momente, die ihr gezeigt hatten, dass sie genau richtig ist.

Alara trat einen Schritt vor. „Ich weiß jetzt, wer ich bin." Dann legte sie ihren Tropfen mitten in das Farbherz.

Für einen Moment geschah nichts. Und dann … schoss ein heller Lichtstrahl in den Himmel.

Die Farben strömten zurück ins Zuckerwatteland. Die Bäume leuchteten wieder, Blumen aus Zucker öffneten ihre Blüten und das Schloss begann zu singen. Der Himmel strahlte in Rosa, Blau und Gold.

Königin Kandis lächelte. „Manchmal braucht es keinen Thron, um etwas zu verändern. Nur den Mut, man selbst zu sein."

Ritter Brause sah die beiden an und lächelte. „HATSCHI!" Diesmal mussten alle lachen.

Da begannen Zuckerwattefäden durch die Luft zu wirbeln. Vor Alara und Yves öffnete sich ein leuchtender Weg nach Hause.

Alara nahm Yves an die Hand. Gemeinsam traten sie ins Licht.

Alara und Yves landeten sanft.

Nicht mit einem Ruck.
Sondern wie eine Feder, die sich nach einer langen Reise niederlässt.

Der Gehweg unter ihren Füßen war noch derselbe.
Der graue Morgenhimmel über Herxheim ebenso.

Die Baustelle war verschwunden.
An ihrer Stelle war nasser Asphalt und eine einzelne Pfütze.

Yves griff in seine Jackentasche.
Etwas knisterte.
Er zog einen Lolli hervor, spiralförmig und in zarten Regenbogenfarben.

„Siehst du?“, flüsterte Alara.
„Nicht alles war ein Traum.“

Yves nickte.
Und dann liefen sie nach Hause.

In Alaras Zimmer war alles an seinem Platz.
Die Kissen. Die Bücher. Ihr leerer Schreibtisch.
Aber sie war anders.

Sie setzte sich und schaute lange aus dem Fenster.
Dann öffnete sie die unterste Schublade und nahm einen Pinsel heraus.

Und sie malte.
Bunt. Wild. Ehrlich.

Eine Himbeerfee mit Locken wie Zimtschnecken.
Ein Mädchen, das still war und trotzdem genau richtig.
Einen Jungen, der spielte, wie er wollte.
Und einen Ritter, der nieste, weil ihm alles wichtig war.

Oben auf das Bild schrieb sie:

Für alle, die manchmal glauben,
sie seien zu leise:
Die Wahrheit ist: Eure Farbe fehlt,
wenn ihr euch versteckt.

Und für einen winzigen Moment roch die Luft
in ihrem Zimmer nach Himbeerbonbons.

Ende.

P.S.:
Egal wer du bist:
Du bist genau richtig.

Und wenn du das mal vergisst,
dann lies die Geschichte nochmal.

Nicht, weil du sie nicht kennst.
Sondern weil sie dich kennt.

Denn das Zuckerwatteland ist nicht irgendwo da draußen.
Es lebt in dir.
In dem Teil,
der nie aufgehört hat zu träumen.
Und der leuchtet,
wenn du du selbst bist.

Bevor du gehst …

Was macht dich zu dir?

Male oder schreibe hier etwas,
das du an dir magst.
Etwas, das du gut kannst.
Oder etwas, das einfach zu dir gehört.

Denn deine Farbe fehlt,
wenn du dich versteckst.

Mein Mut-Moment

Manchmal zweifeln wir an uns.
Dabei steckt in jedem von uns ganz viel Stärke.
Diese kleine Übung hilft dir, dich daran zu erinnern,
wie mutig und besonders du bist.

1



Kurz durchatmen

Setz dich bequem hin, schließe die Augen
und atme drei Mal ganz langsam ein und aus.
Spür, wie dein Körper ruhiger wird.

2



Denk an einen Moment

Erinnere dich an eine Situation, in der du mutig warst.
Vielleicht hast du etwas Neues ausprobiert,
jemandem geholfen oder nicht aufgegeben,
obwohl es schwierig war.

3



Spür, was das mit dir macht

Wie hast du dich gefühlt?
Was hast du dabei über dich gelernt?
Spür dieses gute Gefühl noch einmal ganz genau.
Es ist immer in dir – und du kannst es jederzeit wieder spüren.

ZUCKERWATTELAND

Datenschutzhinweis
zur Weihnachts-Tonie-Verlosung

1



Welche Daten werden erhoben?

Auf dem Lösungszettel gibst du den vollständigen Namen des Kindes (Vorname und Nachname) sowie den Wohnort (Postleitzahl und Ort) an. Eine Telefonnummer oder E-Mail-Adresse ist nicht erforderlich.

2



Wofür werden die Daten verwendet?

Die auf dem Lösungszettel angegebenen Daten (Name und Wohnort) werden ausschließlich zur Durchführung des Gewinnspiels verwendet.

3



Veröffentlichung im Gewinnfall

Im Gewinnfall werden ausschließlich der Vorname und der erste Buchstabe des Nachnamens auf unseren Social-Media-Kanälen veröffentlicht.
Der Wohnort wird nicht veröffentlicht, um Verwechslungen auszuschließen.

4



Weitergabe an Dritte

Die Daten werden nicht für Werbezwecke genutzt. Eine Weitergabe an Dritte erfolgt nur, soweit dies zur Durchführung des Gewinnspiels erforderlich ist oder eine gesetzliche Verpflichtung besteht.

5



Speicherung und Löschung

Nach Abschluss des Gewinnspiels werden die eingereichten Lösungszettel und personenbezogenen Daten gelöscht, sofern keine gesetzlichen Aufbewahrungspflichten entgegenstehen.

6



Gewinnabholung

Bei der Abholung nennt das Kind bzw. der begleitende Elternteil den vollständigen Namen und den Wohnort. Diese Angaben werden mit dem eingereichten Lösungszettel abgeglichen.

Beispiel:

- Intern: Mila Klein, 76870 Kandel
- Veröffentlichung: Mila K.
- Wohnort wird nicht veröffentlicht.

7



Abholfrist

Der Gewinn muss bis spätestens **15.12.2026** abgeholt werden.
Nicht abgeholte Gewinne verfallen nach Ablauf dieser Frist.

ZUCKERWATTELAND

Teilnahmebedingungen
zur Weihnachts-Tonie-Verlosung

1 Wer darf mitmachen?



Teilnehmen können Kinder aus unserer Region.
Die Teilnahme ist kostenlos und nicht an einen Kauf gebunden.

2 Wie mache ich mit?



Löse die Rätsel in diesem Heft und fülle den Lösungszettel aus.
Gib ihn bis zum **24.11.2026** bei uns ab oder sende ihn per Post.

3 Was kann ich gewinnen?



Es gibt acht Weihnachts-Tonies zu gewinnen.
Also haben 8 Kinder die Chance, einen Tonie zu bekommen!

Diese acht Weihnachtstonies warten auf euch:



1 × Lebkuchenmann



1 × Mila



3 × Pumuckl



3 × Schüttel den Baum

4 Wie werden die Gewinner ermittelt?



Unter allen richtigen Einsendungen werden acht Gewinnerkinder per Zufallsverfahren ausgelost.
Die acht Tonies werden zufällig zugeteilt, eine Wunschauswahl ist leider nicht möglich.

5 Wichtige Termine



Teilnahmeschluss: **24.11.2026**
Verlosung: **27.11.2026**
Die Gewinner werden am 27.11.2026 auf unseren Social-Media-Kanälen mit Vornamen und dem ersten Buchstaben des Nachnamens bekanntgegeben.

6 Wie bekomme ich meinen Gewinn?



Bei der Abholung nennt das Kind bzw. der begleitende Elternteil den vollständigen Namen und den Wohnort.
Diese Angaben werden mit dem eingereichten Lösungszettel abgeglichen.

7 Sonstiges



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Pro Kind ist nur eine Teilnahme möglich.
Bei Manipulationsversuchen oder Verstößen gegen die Teilnahmebedingungen behalten wir uns vor, Teilnehmende von der Verlosung auszuschließen.



Abholfrist:
15.12.2026.
Nicht abgeholte Gewinne verfallen nach Ablauf dieser Frist.

Hinweis: Dieses Gewinnspiel wird ausschließlich von Tretter Automobile veranstaltet und steht in keiner Verbindung zur tonies GmbH.
Es wird von **tonies** weder gesponsert noch unterstützt oder organisiert.

Epilog

Für dich.

Vielleicht bist du wie Alara.
Leise. Voller Wärme.
Und manchmal vergisst du, wie wertvoll das ist.

Oder wie Yves.
Mit einem Herzen für Dinge, die andere vielleicht
nicht verstehen. Und die trotzdem wichtig sind.

Vielleicht bist du auch wie Ritter Brause.
Manchmal aufgeregt, manchmal unsicher.
Und viel mutiger, als du selbst glaubst.

Oder du bist von allem ein bisschen.
Ein bisschen wild. Ein bisschen weich.
Mit Farben, die vielleicht nicht jeder sofort sieht.

Egal, wer du bist:
Die Welt braucht dich genau so.

Es gibt auf dieser Welt niemanden,
der die Dinge genauso fühlt, träumt und lacht wie du.
Und du musst heute noch gar nicht wissen,
wer du einmal sein möchtest.

Du darfst ausprobieren.
Du darfst Fehler machen.
Du darfst deine Meinung ändern.
Und du darfst dir Zeit lassen.

Manchmal braucht es eine ganze Weile,
bis man herausfindet, wo man hingehört.

Aber eines sollst du wissen:

Du musst dir deinen Platz auf dieser Welt
nicht erst verdienen.
Du hast ihn längst.

Von mir, die lange nach ihrem Platz in der Welt gesucht hat,
für alle Kinder dieser Welt, die ihren noch nicht gefunden haben.

Sabrina

ZUCKERWATTELAND

Mein Lösungszettel

Schön, dass du mitgerätselt hast und Teil des Zuckerwattelandes bist!

Fülle diesen Zettel aus und nimm an der Verlosung teil.
Wir freuen uns auf dich!

Meine Lösung:

Mein Name:

Bitte gib deinen vollständigen Vor- und Nachnamen an.

Mein Wohnort:

Postleitzahl | Ort

Dein Name (und der erste Buchstabe deines Nachnamens) wird im Gewinnfall auf unseren Social-Media-Kanälen genannt, um Verwechslungen auszuschließen. Dein vollständiger Name und dein Wohnort werden nicht veröffentlicht.

Hier möchte ich meinen Tonie im Gewinnfall abholen:

- ☐ Tretter Automobile Kandel
- ☐ Tretter Automobile Landau

Teilnahmeschluss ist der
24.11.2026

Die Verlosung ist am
27.11.2026

Abgabe möglich:

- persönlich bei Tretter Automobile Kandel oder Landau
- in den Briefkasten
- oder per Post an:
  Tretter Automobile GmbH & Co. KG
  Lauterburger Str. 9
  76870 Kandel

Wir freuen uns darauf, die Tonies persönlich an euch zu übergeben!

TRETTER Automobile | auto Liebe

Gemeinsam unterwegs. Für unsere Region.

Ein Rätselheft von Tretter Automobile
für Kinder aus unserer Region.

Mit ganz viel Fantasie, Abenteuer
und einer wichtigen Botschaft.

