

Wouter de Jong

DAS BUMERANG BUCH



STÄRKE DEINE
MENTALEN
SUPERKRÄFTE

Mit Illustrationen von Hein de Kort

Übersetzung aus dem Niederländischen
von Verena Kiefer

Noch mehr tolle Bücher, viele Videos und Ideen zum Basteln, Rätseln, Backen, Zeichnen und Spielen gibt's hier: baumhausbande.com

Die Bastei Lübbe AG verfolgt eine nachhaltige Buchproduktion. Wir verwenden Papiere aus nachhaltiger Forstwirtschaft und verzichten darauf, Bücher einzeln in Folie zu verpacken. Wir stellen unsere Bücher in Deutschland und Europa (EU) her und arbeiten mit den Druckereien kontinuierlich an einer positiven Ökobilanz.



Titel der niederländischen Originalausgabe: „Het Boemerangboek“

Für die Originalausgabe:

Copyright © 2023 Wouter de Jong / Maven Publishing B.V., Amsterdam

Illustrationen © Hein de Kort / Comic House

Für die deutschsprachige Ausgabe:

Copyright © 2025 by Bastei Lübbe AG, Schanzenstraße 6–20, 51063 Köln, Deutschland

Bei Fragen zur Produktsicherheit wenden Sie sich bitte an:

produktsicherheit@bastei-luebbe.de

Vervielfältigungen dieses Werkes für das Text- und Data-Mining bleiben vorbehalten.

Textredaktion: Kerstin Ostendorf

Umschlaggestaltung und -motiv: Der Anton

Satz: Helmut Schaffer, Hofheim a. Ts.

Gesetzt aus der Aalto Sans Essential

Druck und Verarbeitung: Mohn Media Mohndruck GmbH, Gütersloh

Printed in Germany

ISBN 978-3-8339-0983-2

5 4 3 2 1

Für Anneke, Emmas Mutter
(und für alle anderen Mütter und Mütter von Müttern)



HUCH, BUMERANGBUCH?

Das ist ein Mitmachbuch für dich und deinen Vater, deine Mutter oder eine andere Person, zu der du eine enge Beziehung hast.



ENTDECKE DIE FÄHIGKEITEN, DIE DICH GLÜCKLICH MACHEN.



Zum Beispiel, warum freundlich sein eine Superkraft ist.

Gestalte zusammen mit deinen Eltern ein tolles Porträt, und entdeckt so eure Superkraft Kreativität.



Und wusstest du, dass dein Kopf eine wahre Schatzkiste voller Geschichten ist?



WAS IST DENN DAS NUN WIEDER?



Ihr meistert abwechselnd eine Challenge. Mal allein, mal gemeinsam. Und nach jeder Aufgabe checkst du im Bumerangbalken, wie du dem oder der anderen das Buch übergibst.

GANZ EINFACH!
EIN BUCH, DAS IMMER
WIEDER ZU DIR
ZURÜCKKOMMT.



Mit den Challenges
trainierst du die Superkräfte
in deinem Kopf. Und natürlich
stehen in diesem Buch lauter
witzige Tipps und Wissenswertes
für dich und deine Eltern.

Und ganz
nebenbei verdienst
du einen Haufen
Münzen für fette
Preise.



PREISE, HAST DU GESAGT?

ICH WEISS GENUG ...

HER MIT DEM BUMERANGBUCH!



DAS BITTE ZUERST LESEN



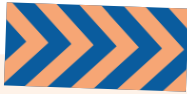
(es sei denn, du möchtest
keine Preise gewinnen)

Schau mal kurz in deinen Kopf

(und in den Kopf deines Vaters oder deiner Mutter*)

Mal angenommen, du bekommst einen funkelneuen Harry-Schnodder-Zauberstab. Du kannst damit nicht nur Rotzstrahlen schießen, sondern auch in den Kopf einer anderen Person schauen. In den deines Vaters oder deiner Mutter, deines kleinen Bruders, deiner besten Freundin, des netten Jungen dahinten oder deines Lehrers ... oder natürlich in deinen eigenen Kopf!

Guter Deal, oder?



Ja, gib mir diesen Zauberstab! Ich möchte gern mal einen Blick in einen anderen Kopf oder in meinen eigenen werfen.



Nein, Unsinn. Was bringt mir das?

Hast du „Ja“ angekreuzt?

DANN BIST DU AUF DEM BESTEN WEG, WEIL DU DIESEN TEXT LIEST!

In diesem **Bumerangbuch** wirst du nämlich mit 39 richtig fetten Challenges dein eigenes Hirn und das deiner Eltern erforschen.

Und außerdem kannst du damit auch noch Preise gewinnen!

Hast du dich für „Nein“ entschieden, weil du das blöd findest?

HEY, WART, NICHT AUFHÖREN ZU LESEN!

Denn in deinem Kopf steckt mehr, als du denkst.

Jeder Mensch hat Superkräfte in seinem Kopf. Auch du!



Das glaube ich nicht, Wouter,
lass erst mal was sehen ...

* Du kannst dieses Buch gemeinsam mit deinen Eltern durchgehen. Aber natürlich dürfen es auch andere Erwachsene sein wie dein Opa, deine Tante, deine Nachbarin oder eine andere Person, zu der du eine enge Beziehung hast. Überall in diesem Buch, wo „deine Eltern“, „dein Vater“ oder „deine Mutter“ steht, meine ich die erwachsene Person, die du dir dafür ausgesucht hast.

Speedkurs glücklich werden

Nimm mal kurz deinen Harry-Schnodder-Zauberstab und stell dir vor, dass du dir mit diesem Stab einen Wunsch erfüllen könntest. Wofür würdest du dich dann entscheiden? Kreuze an:

- ☐ Eine Million Euro in deinem Sparschwein (und ein Sparschwein, das so groß ist wie dein Zimmer!)
- ☐ Ein eigenes Zimmer für deinen nervigen Bruder oder deine kleine Schwester
- ☐ In der Nationalelf Fußball spielen
- ☐ Mit dem nettesten Mädchen oder dem witzigsten Jungen der ganzen Schule gehen
- ☐ Trage selbst etwas ein:
-
-

Hast du etwas im Kopf? Schön. Dann spiele jetzt einmal neugieriges kleines Kind und frage die ganze Zeit „Warum?“. Überlege dir, WARUM du gerade diesen Wunsch in Erfüllung gehen lassen möchtest. Frage so lange immer wieder „Warum?“, bis du nicht mehr weiterkommst. Egal, was du dir wünschst, letzten Endes landest du wahrscheinlich bei dieser Antwort: „Weil ich glücklich sein will.“

Vielleicht glaubst du, dass du erst dann wirklich glücklich sein kannst, wenn alle deine Wünsche wahr geworden sind und du keine Probleme mehr hast. Aber glaubst du wirklich, dass dieser Tag irgendwann kommt? Dass du aufwachst und nie wieder Probleme hast?

NATÜRLICH NICHT!

Toller Anfang für ein Buch, Wouter.
Kannst du nicht etwas Fröhlicheres schreiben?
Aber klar! Lies schnell weiter!





Probleme im Leben sind wie Zombies beim Zocken. Jedes Mal, wenn du einen erledigt hast, steht der nächste vor deiner Nase. Hast du gerade ein Problem gelöst, ploppt schon wieder das nächste auf.

Ein schwieriger Test in der Schule, ein Streit mit einem Freund, dein Computer, der sich plötzlich aufhängt, oder Eltern, die meinen, du seist noch nicht alt genug, um allein mit dem Fahrrad zum Sport zu fahren.

Das ist das große Geheimnis

Du kannst glücklich sein, OBWOHL du Probleme hast. Tatsächlich kannst du sogar glücklich sein, WEIL du Probleme hast. Dank der Superkräfte in deinem Kopf!

Denk noch einmal ans Zocken. Entscheidest du dich für ein Level voller Hindernisse, Feinde und Endgegner? Oder nimmst du das allerlangweiligste aller langweiligen Levels, in dem buchstäblich nichts passiert? (Du kannst dieses Spiel nur zu Ende spielen, wenn du 80 Jahre auf dem Sofa hockst und darauf wartest, dass endlich *Game over* erscheint.) Leichte Entscheidung, würde ich sagen.

Deine täglichen PROBLEME sind nun genau die HERAUSFORDERUNGEN, die Farbe in dein Leben bringen. Klingt schon netter, oder? Und mit den Superkräften in deinem Kopf kannst du diese Herausforderungen viel besser annehmen. Superkräfte sind äußerst praktisch. Sie helfen dir:

**WENIGER ZU
GRÜBELN**

**DICH LEICHTER
AUFZUMUNTERN, WENN
ES MAL SCHLECHT LÄUFT**

**BEI DEINEN ELTERN ÖFTER
DEINEN WILLEN ZU BEKOMMEN**

**DICH BESSER ZU
KONZENTRIEREN**

So kannst du alle deine Probleme – äh ... ich meine natürlich Herausforderungen – cleverer lösen. Und was, wenn es um Dinge geht, die gar nicht zu lösen sind, wie ein plötzlicher Regenschauer, wenn du gerade mit dem Fahrrad zur Schule fährst? Dann lässt du dich dank deiner Superkräfte nicht verrückt machen und bleibst völlig entspannt.



Mach dich auf die Suche nach deinen Superkräften ...

In diesem Bumerangbuch entdeckst du gemeinsam mit deinen Eltern deine Superkräfte. Die Aufträge führt ihr abwechselnd durch. Ist ein Auftrag erledigt, steht anschließend im Bumerangbalken rechts an der Buchseite, wie der andere das Buch bekommen soll. Es geht also wie ein Bumerang hin und her.

... und gewinne FETTE Preise

Aber das ist noch nicht alles. Du kannst nämlich die besten Preise gewinnen!

Und zwar nicht nur, indem du Aufträge erledigst, sondern auch dadurch, dass du Superkraftmünzen sammelst. **Mit** diesen Münzen kannst du geniale Belohnungen kaufen. Jedes Mal, wenn du einen Auftrag ausgeführt hast, kannst du von dem Du-bist-dran-Anzeiger, dem Lesezeichen, das zu diesem Buch gehört, eine Superkraftmünze herausdrücken. Und mit diesen Münzen kannst du Preise kaufen! Achtung: Du kannst die Münzen immer nur einmal ausgeben. Überlege also gut, wofür!

Insgesamt kannst du 24 Münzen verdienen. Geh schnell zur Preisliste!





Preisliste



ANZAHL
MÜNZEN

PREIS

- 0 Du darfst deinen Eltern ein Kompliment machen.
- 1 Du darfst dir einen Aprilscherz bei deinen Eltern erlauben, obwohl gar nicht der 1. April ist.
- 2 15 Minuten später ins Bett gehen
(Hierbei darfst du maximal 4 Münzen auf einmal eintauschen. Du darfst also höchstens eine halbe Stunde später ins Bett.)
- 3 Deine Eltern überweisen Geld für einen guten Zweck deiner Wahl.
(Leider, leider zählt dein eigenes Sparschwein nicht als guter Zweck). Spende zum Beispiel an eine Organisation, die sich für die Natur einsetzt, für Tiere in Not oder dafür, dass Kinder zur Schule gehen dürfen.
- 4 Ein Eis nach dem Essen
- 5 Du darfst deine Eltern auffordern, etwas (Essbares) zu essen, was ihnen nicht schmeckt.
(Hahaha, da kannst du ihnen endlich einmal all den Rosenkohl heimzahlen, den sie dich haben essen lassen!)
- 6 Deine Eltern spielen ein von dir ausgesuchtes Brettspiel mit dir.
- 7 Du darfst so viele Brote mit süßem Aufstrich futtern, wie du willst, ohne vorher „etwas Gesundes“ zu essen.
- 8 Geschenkerunde! Deine Eltern überraschen dich mit einem kleinen Geschenk. Du darfst es nicht aussuchen, also weißt du nicht, was du bekommst. Spannend!
- 12 Ein neues Poster für dein Zimmer

ANZAHL
MÜNZEN

PREIS

- 16 Eine Nacht mit der ganzen Familie im Wohnzimmer campen. Erst die Matratzen nebeneinanderlegen, dann zusammen einen Film schauen (den du ausgesucht hast) und deinen Kopf bequem auf die Füße deines Vaters legen.
- 17 Du wählst die Kleidung für deine Eltern aus. Lass deinen Vater ein Kleid von deiner Mutter anziehen! So erledigt ihr dann den Einkauf oder geht ein Stück spazieren.
(Besprich das aber besser vorher kurz mit deinen Eltern!)
- 19 Du brauchst einen Monat lang dein Zimmer nicht aufzuräumen.
- 20 Etwas, das ihr gemeinsam vereinbart:

Aber es gibt noch mehr ...



Wenn du und deine Eltern alle Challenges aus diesem Buch erledigt habt, gewinnt ihr den großen
WIR-HABEN-DAS-BUCH-DURCH-PREIS:

den Ja-Ja-Tag!

Am Ja-Ja-Tag antworten du und deine Eltern für ein paar Stunden auf alle Fragen rundheraus JA. Wenn du deine Mutter also fragst, ob du die Sahnespritze an den Mund setzen darfst, antwortet deine Mutter: „JA-JA.“ Aber du ahnst es schon: Es gibt einen Haken. Wenn deine Eltern möchten, dass du alle Bücher im Regal alphabetisch sortierst, dann sagst du auch: „Ja-Ja“. Und **Nein-Nein**, darüber darfst du nicht meckern.

So gewinnst du den Ja-Ja-Tag:

- Du unterschreibst mit deinen Eltern den Vertrag auf **Seite 20**. Darin vereinbart ihr, was ihr am Ja-Ja-Tag verlangen dürft (und auch, was nicht).
- Du gewinnst den Ja-Ja-Tag, wenn du UND deine Eltern alle Challenges aus dem Buch gemeistert habt.
- Sobald du aufwachst, beginnt der Ja-Ja-Tag für deine Eltern, er endet um 13:00 Uhr. Danach bist du an der Reihe, von 13:00 Uhr bis abends, wenn du ins Bett gehst.

Du kannst das Ganze auch umdrehen,
aber, pst, kleiner Tipp: Der Nach-
mittag- und Abendteil ist VIEL länger!



Und so funktioniert ein Bumerangbuch:

Es gibt 39 Challenges, die ihr abwechselnd angeht. Manchmal braucht ihr auch die Hilfe der anderen Person. (Du darfst dich natürlich immer dafür entscheiden, auch mehr Challenges gemeinsam auszuführen.)

Schritt 1

Welches Versteck wollt ihr vereinbaren?

Jedes Mal, wenn du oder deine Eltern einen Auftrag durchgeführt habt, liest du rechts an der Buchseite (auf dem Bumerangbalken), wie du dem anderen das Buch übergeben sollst. Wenn nichts anderes angegeben wird, ist das euer festgelegtes Versteck:

- ☐ In der Sockenschublade von Vater oder Mutter
- ☐ Im Kühlschrank (dann bitte das Buch in eine Plastiktüte stecken, damit es nicht nass wird 😊)
- ☐ Im Kamin (nicht aus Versehen anzünden!)
- ☐ Einfach so im Bücherregal (laaaangweilig!)
- ☐ Im Papierkorb (schlechte Idee)
- ☐ Oder überlegt euch selbst einen passenden Ort:



.....

.....

.....

Schritt 2

Wie lautet euer Codewort?

Überlegt euch gemeinsam ein Codewort, mit dem ihr Bescheid gebt, dass ihr mit eurer Challenge fertig seid. Dann weiß die jeweils andere Person, dass sie das Buch nehmen kann.



Trage hier euer Codewort ein:



Zum Beispiel „Karnevalshit“
(nicht falsch aussprechen!)
oder „yorokobi“. (Das
bedeutet Spaß auf Japanisch.)

Schritt 3

Wenn du einen Auftrag erledigt hast, nimmst du den Du-bist-dran-Anzeiger dazu. Das ist das Lesezeichen, das im Buch liegt. Du nutzt es für zwei Dinge:



Als Lesezeichen, damit die andere Person weiß, wo sie anfangen soll



Als Bank, aus der du all deine Superkraftmünzen herausdrücken kannst



Vergiss also nicht, nach jedem Auftrag den Du-bist-dran-Anzeiger an eine andere Stelle im Buch zu legen!

Hast du den Anzeiger verloren, oder ist er nicht im Buch, weil du es zum Beispiel aus der Bücherei geliehen hast?

Dann scanne diesen QR-Code für eine ausdrucksfähige Version.



Lasst uns den Du-bist-dran-Anzeiger einmal ausprobieren. Du darfst deine erste Superkraftmünze herausdrücken!

JIPPIE!
GRATIS-
MÜNZE!



Vertrag



Ich (trage hier deinen Namen ein)

und mein Elternteil / Erziehungsberechtigter

versprechen feierlich, die Aufträge auszuführen. Und noch feierlicher versprechen wir, alle Preise zu vergeben, die wir damit gewinnen.

**DEINE
UNTERSCHRIFT**

**UNTERSCHRIFT(EN)
DEINER ELTERNTEILE/
ERZIEHUNGSBERECHTIGTEN**

Trage nachfolgend die Ausnahmen ein, um die du am Ja-Ja-Tag nicht bitten darfst, wie:
„Papa, ich möchte gern eine neue Farbe in meinem Zimmer. Darf ich die Wände in Pipi-Gelb streichen?“ oder „Mama, ich möchte gerne jetzt sofort eine PlayStation. Kauf am besten gleich zwei, falls eine kaputtgeht.“

Eure Spielregeln am Ja-Ja-Tag:

- Nichts Illegales tun
- In einem Umkreis von 15 Kilometern vom Haus bleiben
- Keine teuren Geschenke kaufen
- Maximales Budget €



**Wir versprechen auch,
NIE, NIEMALS
weiterzulesen als bis
dort, wo wir sind.
(Noch mal zurückblättern
ist natürlich erlaubt!)**

HINWEIS!

Das Kleingedruckte

Braucht der oder die andere länger als drei Tage, um einen Auftrag auszuführen, darfst du das Wort „ruckizuck!“ rufen. Die Person hat danach noch 2 Tage Zeit, die Challenge zu meistern. Hat sie den Auftrag nach den 2 Bonustagen IMMER NOCH nicht ausgeführt, wird sie zu deinem **Limonadenbutler**. Den darfst du dann so oft rufen, wie du willst, und dir ein leckeres Getränk einschenken lassen: „Butler, ich möchte etwas trinken, und zwar ein bisschen dalli!“ Du wirst schon sehen, wie schnell der andere seinen Teil im Buch erledigt!





**Achtung,
fertig ...**

LOS!

