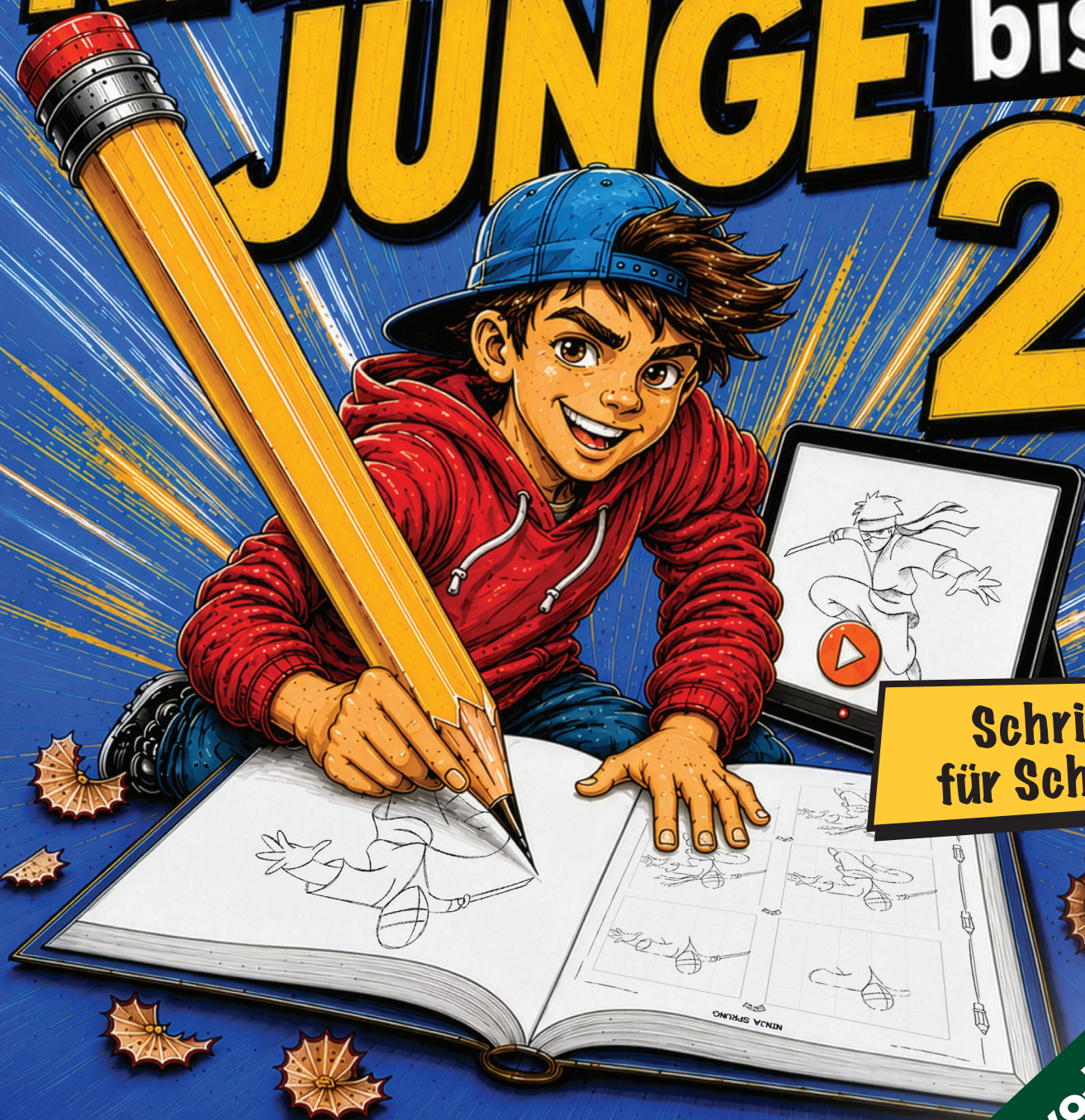


Weil du ein

# KREATIVER JUNGE

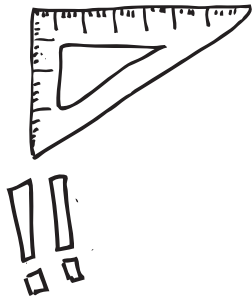
bist



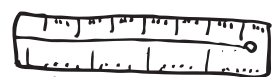
Schritt  
für Schritt

**Bravo-Birgit®**  
Bücher & Spiele  
für Kinder





**Dieses  
Buch  
gehört:**



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Hänge einen großen Magneten unter die Drohne. Lass ihn einen Schraubenschlüssel hochziehen.

Zeichne eine Strickleiter unter die Drohne. Sehr praktisch für geheime Fluchten.

Setze der Drohne einen viel zu kleinen Pilotenhelm auf.

Male einfache Flammenzeichen auf ihre vier Arme.

Baue der Drohne vier kleine Räder an. Fliegen wird offenbar überbewertet.

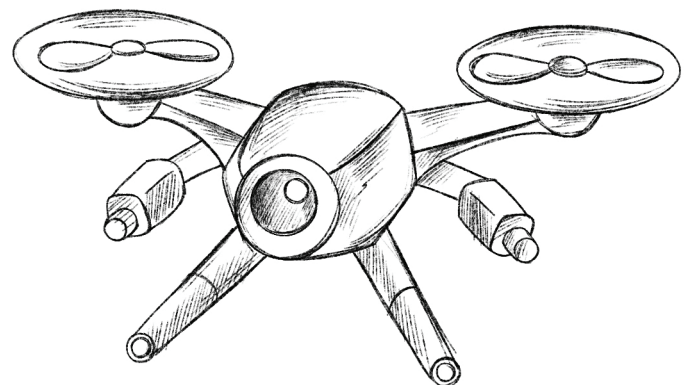
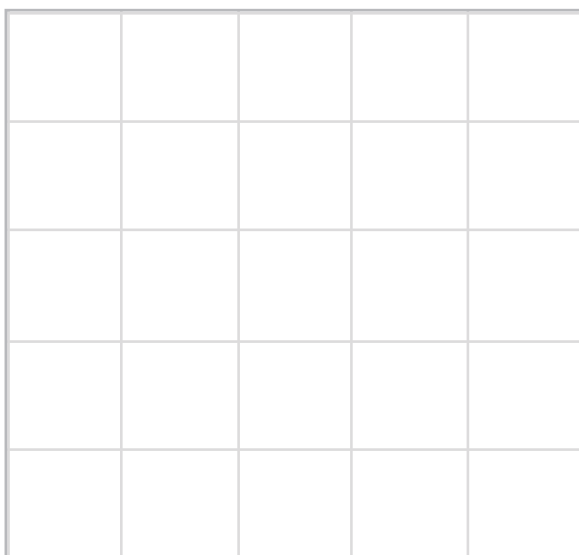
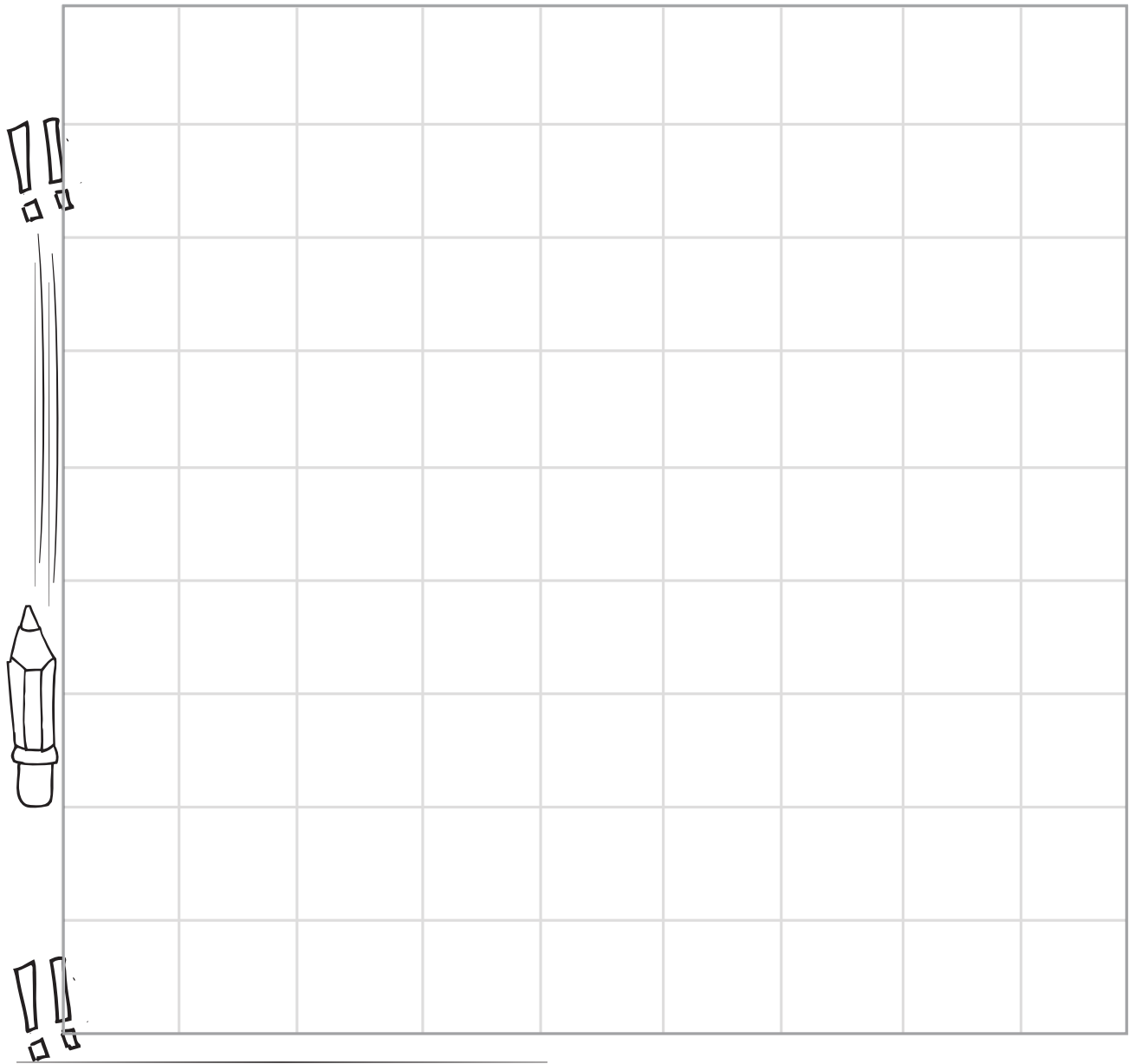
Binde einen Luftballon hinten an die Drohne.

Zeichne eine kleine Piratenflagge mit Totenkopf auf das Gehäuse.

Setze eine Zielscheibe oben auf die Drohne. Keine Sorge, bestimmt nur Dekoration.

Zeichne eine einfache Fernsteuerung neben die Drohne.

Füge hinter der Drohne schnelle Bewegungslinien und eine kleine Staubwolke hinzu.



# **Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen**

Baue an die Kopfhörer ein Gamer-Mikrofon an.

Zeichne zwei kleine Hörner oben auf den Kopfhörerbügel.

Verwandle die Ohrmuscheln in zwei Fußbälle.

Gib dem Jungen ein breites Siegergrinsen.

Zeichne ein Pflaster quer über seine Wange.

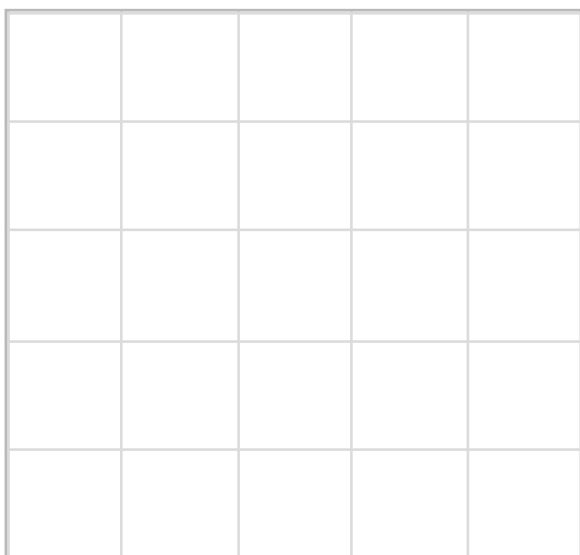
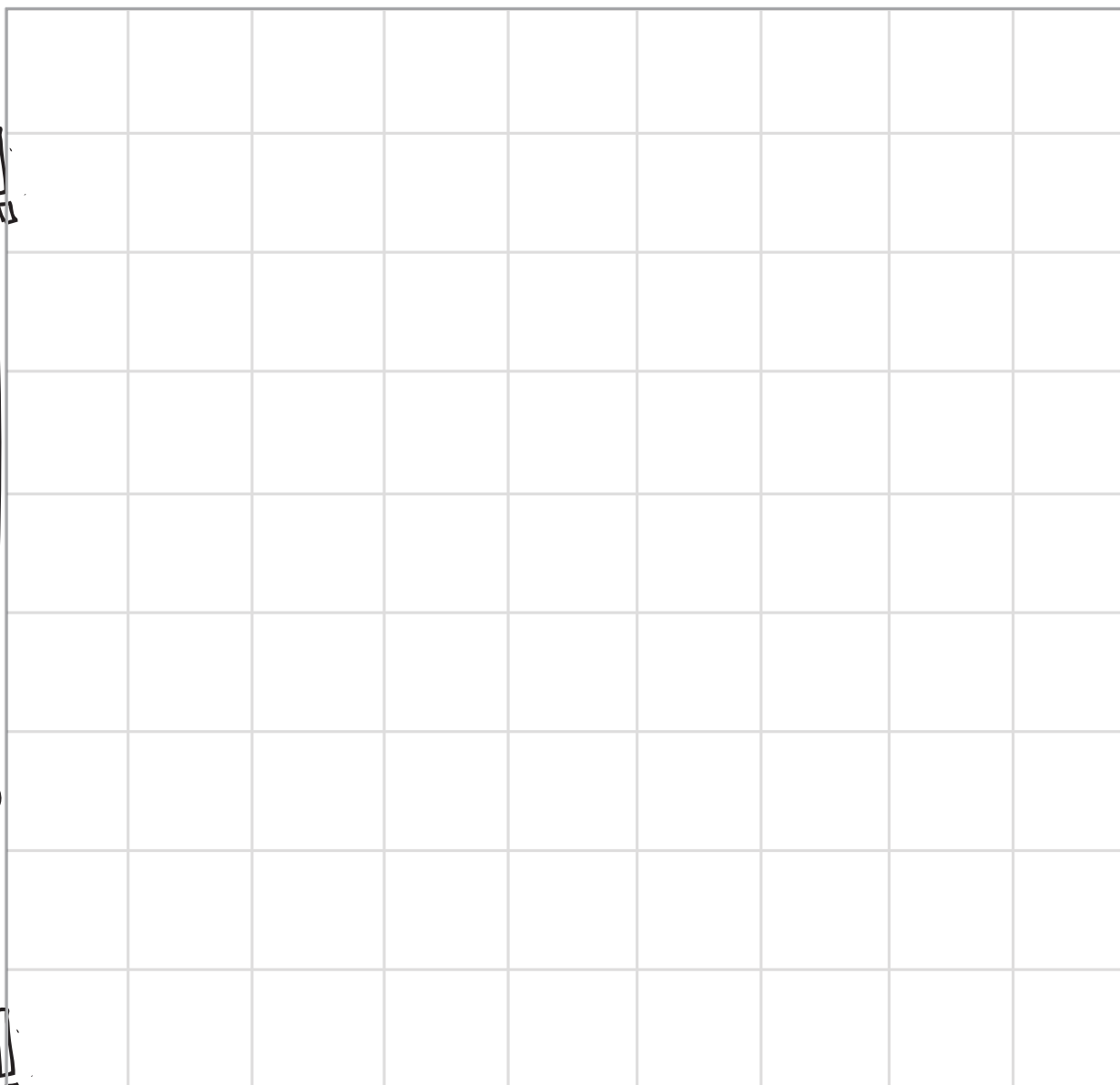
Male ein Gamepad-Zeichen auf den Hoodie.

Füge dem Hoodie eine große Bauchtasche hinzu.

Zeichne drei Kratzspuren auf einen Ärmel.

Lass ein Kopfhörerkabel in seiner Tasche verschwinden.

Zeichne ein paar Musiknoten neben seinen Kopf.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Zeichne kleine Krallen an alle fünf Fingerspitzen.

Setze runde Saugnäpfe auf die Finger. Festhalten kann er jetzt.

Baue ein kleines Akku-Display in das Handgelenk ein.

Zeichne eine feste Schutzplatte auf den Unterarm.

Lass ein loses Kabel seitlich aus dem Roboterarm hängen.

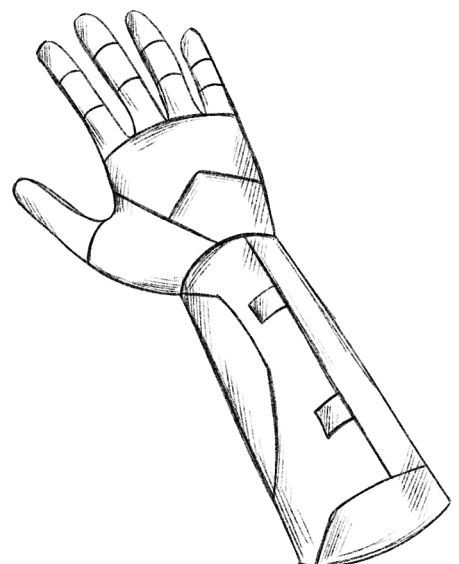
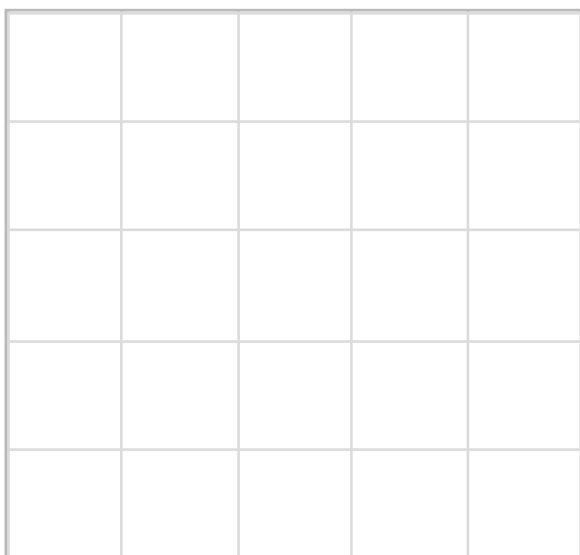
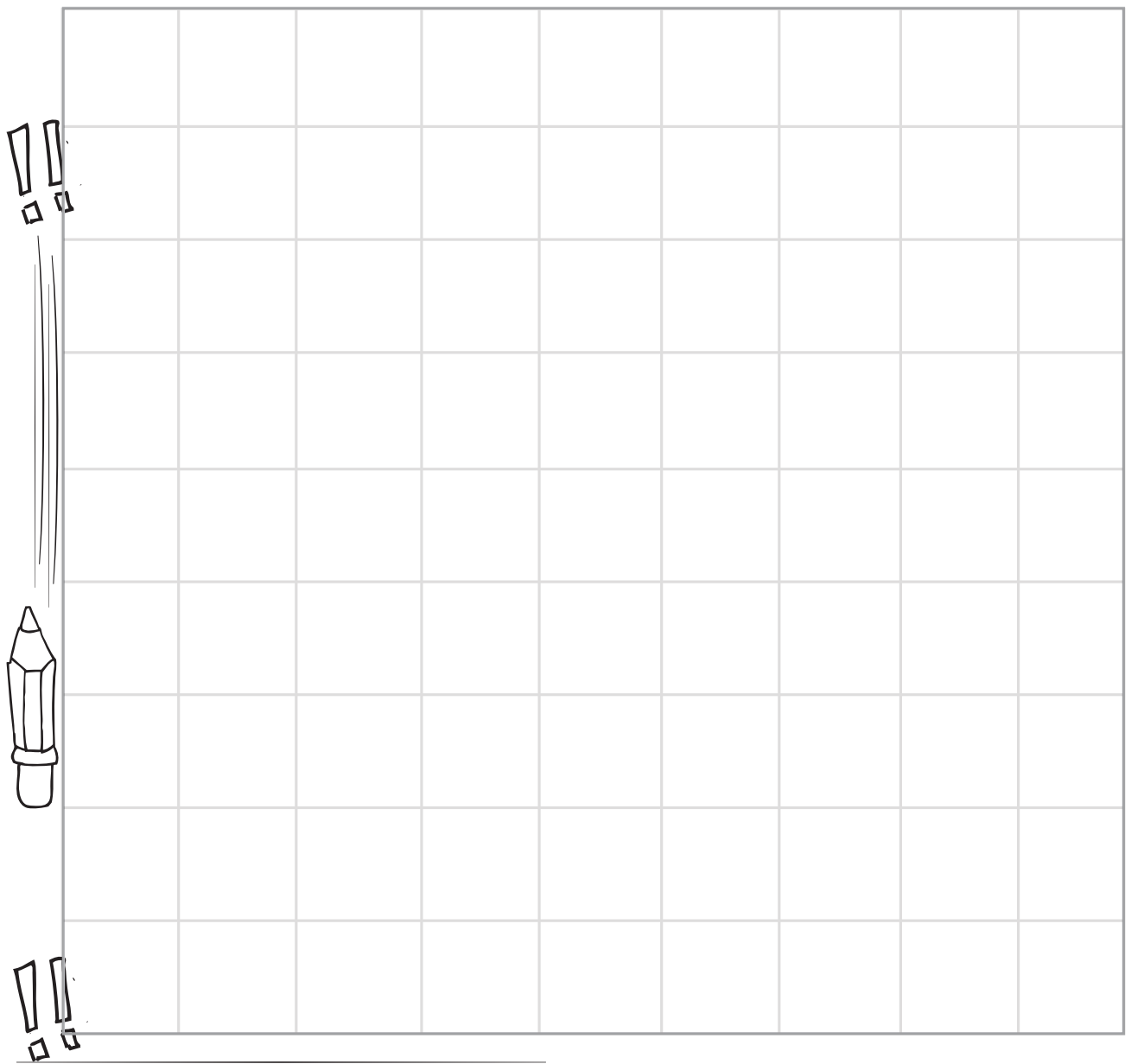
Füge mehrere kleine Nieten entlang des Arms hinzu.

Zeichne eine offene Klappe mit einem Zahnrad darin.

Lass etwas Rauch aus dem runden Handgelenk steigen. Klingt teuer.

Zeichne ein Schachbrettmuster um den unteren Arm.

Setze einen kleinen Käfer auf einen Finger. Mutiger Käfer.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Verwandle die Flammen eines Reifens in einen Drachenkopf.

Setze kurze Metallstacheln auf das Profil des vorderen Reifens.

Wickle eine dicke Kette um den hinteren Reifen.

Zeichne eine große Rennnummer in die Mitte eines Reifens.

Gib beiden Reifen ein neues Profil aus Zickzacklinien.

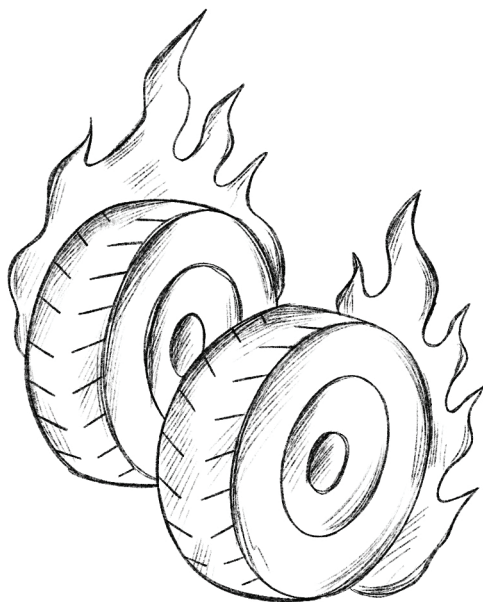
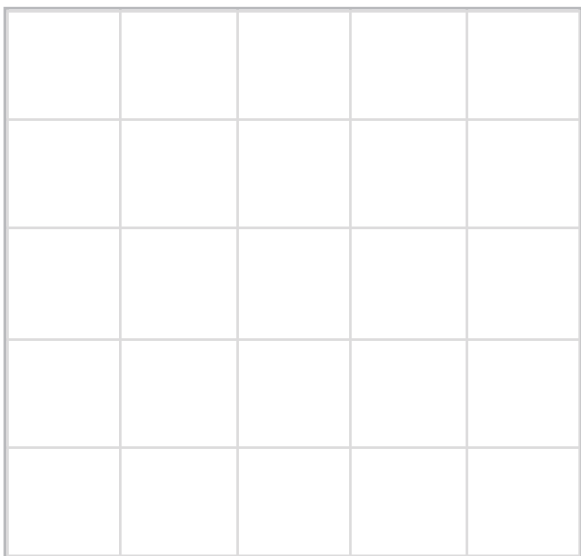
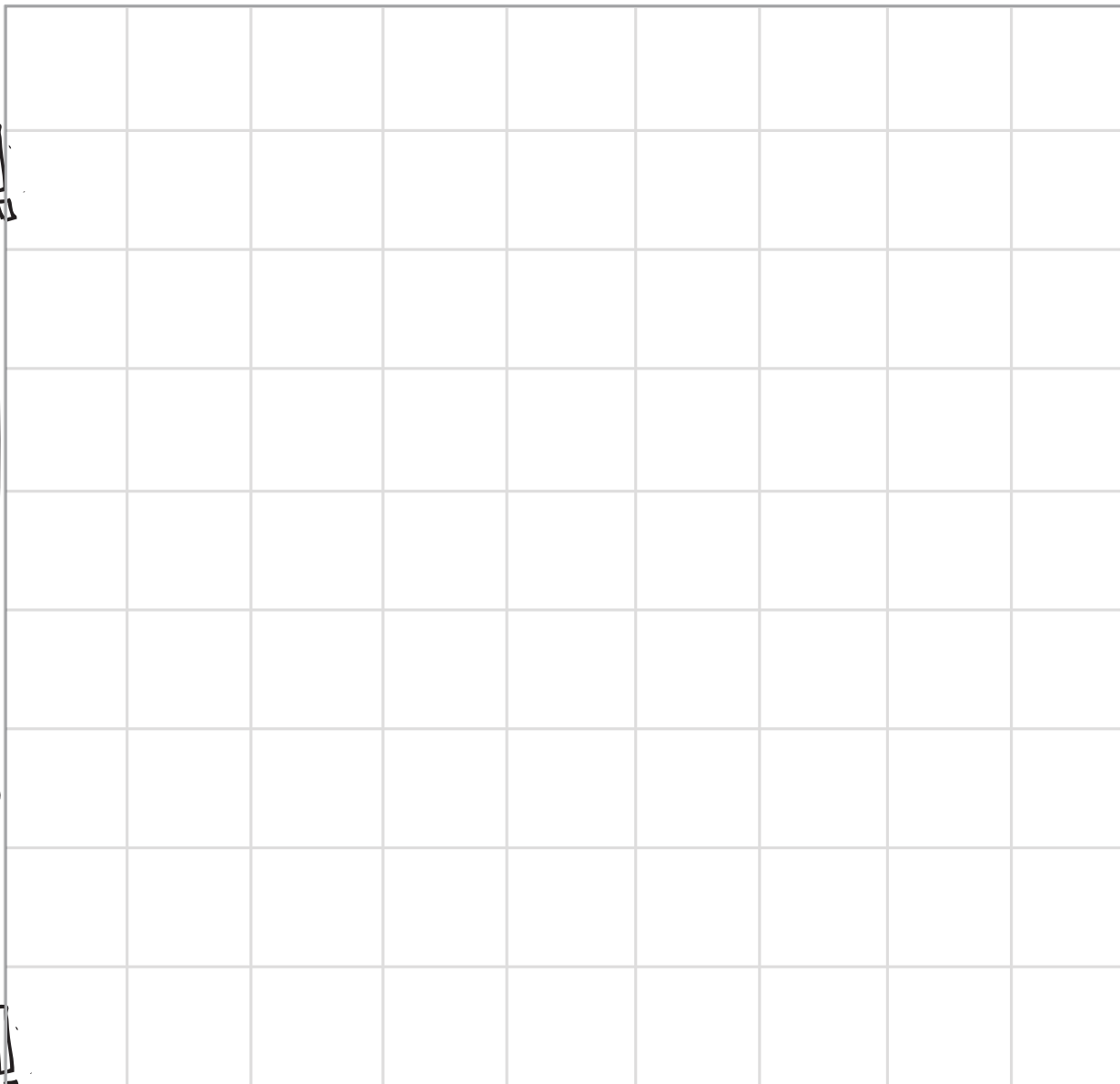
Zeichne eine rechteckige Reparaturstelle auf einen Reifen. Hält bestimmt. Vielleicht.

Lass den vorderen Reifen über eine zerdrückte Dose rollen.

Zeichne lange Bremsspuren hinter die Reifen. Bremsen war offenbar zu spät.

Füge einen umgefallenen Verkehrskegel neben den Reifen hinzu.

Zeichne einen kleinen Siegerpokal vor die beiden Reifen



## **Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen**

Baue oben am Controller eine kleine Punkteanzeige mit „999“ ein.

Lass einen der runden Knöpfe auf einer Feder herausspringen.

Zeichne ein Kronenzeichen zwischen die beiden Steuerknüppel.

Füge breite Griffbänder mit einfachen Streifen hinzu.

Zeichne zwei kleine Füße unter die Griffe. Der Controller haut ab.

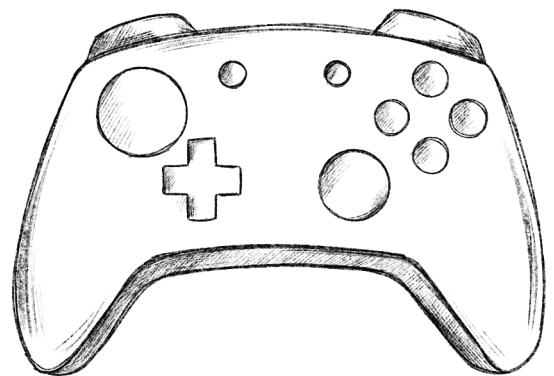
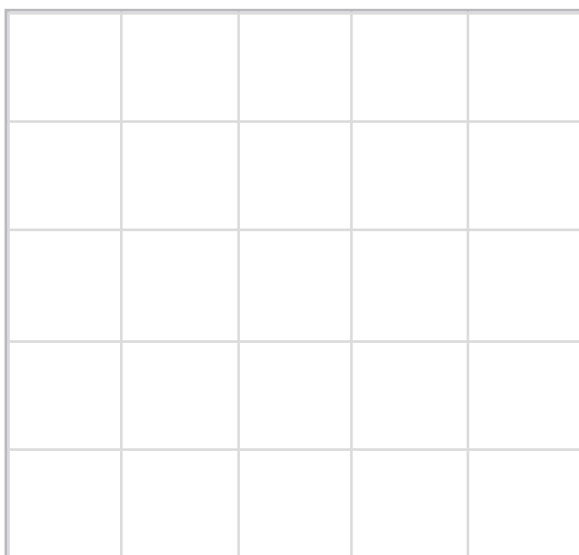
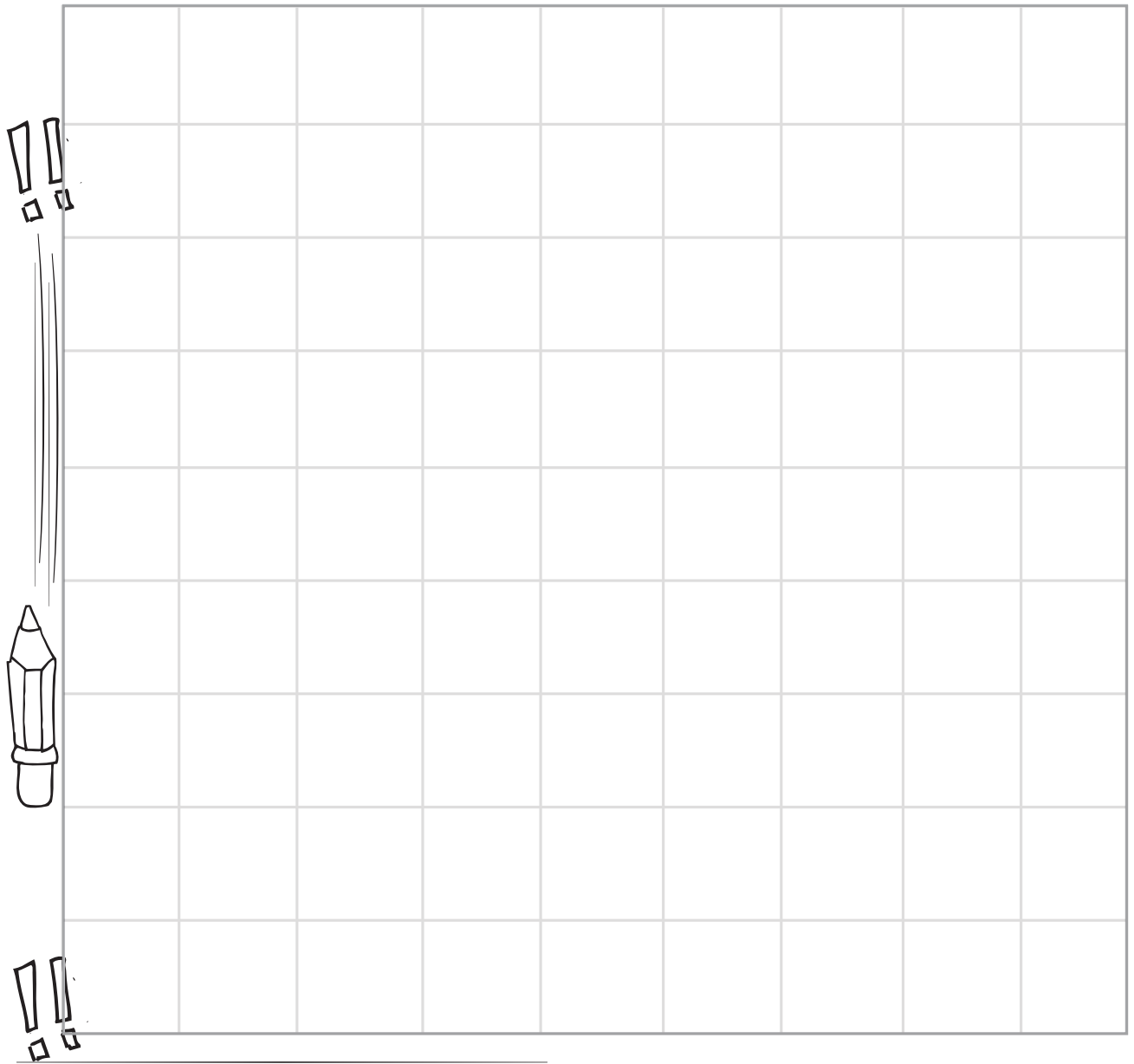
Stelle den Controller auf eine einfache Ladestation.

Zeichne eine offene Chipstüte neben den Controller.

Verteile ein paar Krümel zwischen den Knöpfen. Verdächtig.

Füge einen kleinen Pausenknopf mit zwei Strichen hinzu.

Zeichne einen Pfeil auf den Controller und schreibe daneben „Geheimfach“.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Stelle eine Schatztruhe zwischen seine Füße.

Verwandle die Schwanzspitze in eine stachelige Kugel.

Zeichne zwei kleine Löcher in einen Flügel. Flugprüfung knapp bestanden.

Binde den langen Drachenschwanz zu einem Knoten.

Setze einen kleinen Rucksack zwischen seine Flügel.

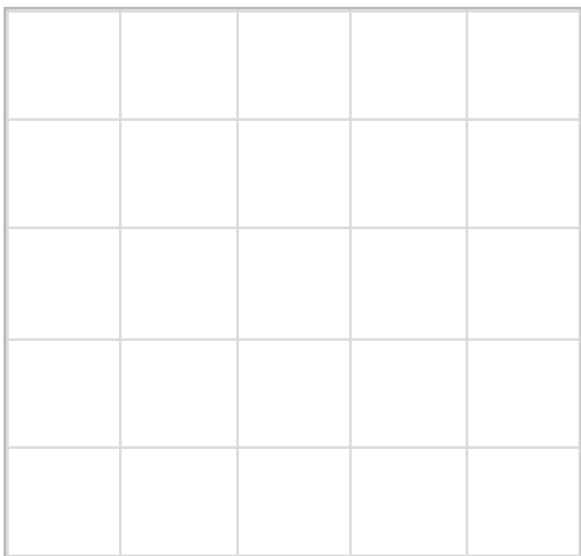
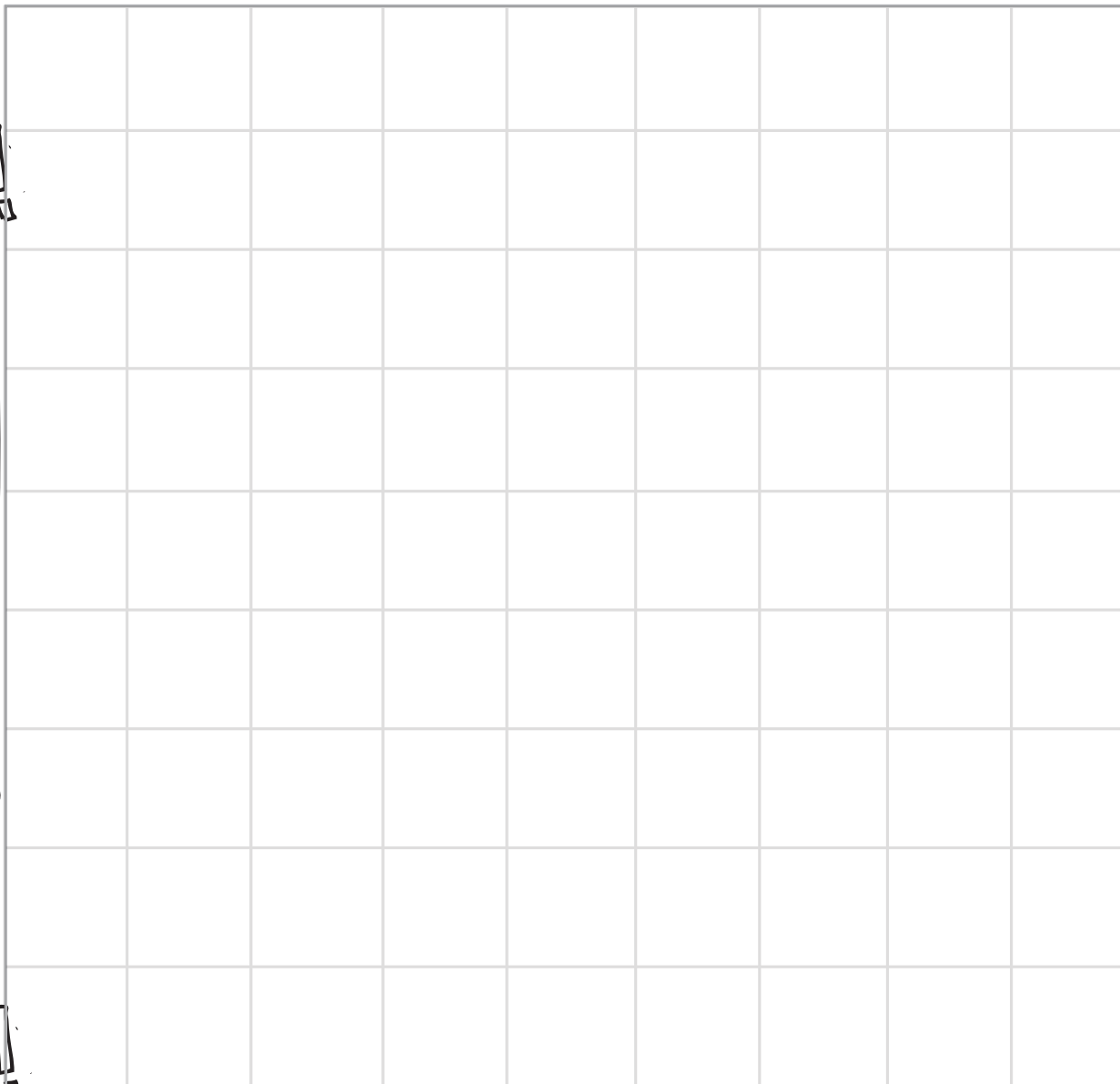
Zeichne dem Drachen ein Halstuch um.

Fülle seinen Bauch mit einfachen Rauten-Schuppen.

Lass dem Drachen einen Zahn fehlen.

Zeichne eine Spur aus großen Drachenfußabdrücken hinter ihm.

Lege einen angebissenen Burger vor seine Füße. Drachen brauchen Pausen.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Verwandle seine Schwanzspitze in einen Ladestecker.

Ergänze viele kantige Jaguarflecken auf seinen glatten Panzerteilen.

Zeichne ihm lange Metall-Schnurrhaare mit kleinen Kugeln an den Spitzen.

Ergänze einen schmalen Schutzschirm vor seinen Augen.

Zeichne ein breites Halsband mit dem Namen „BYTE“.

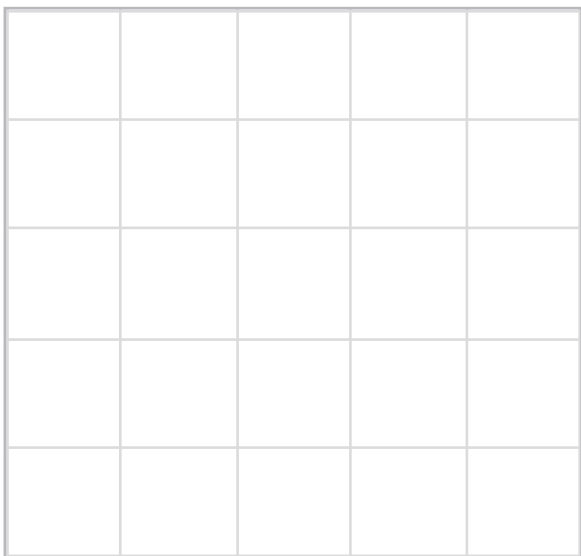
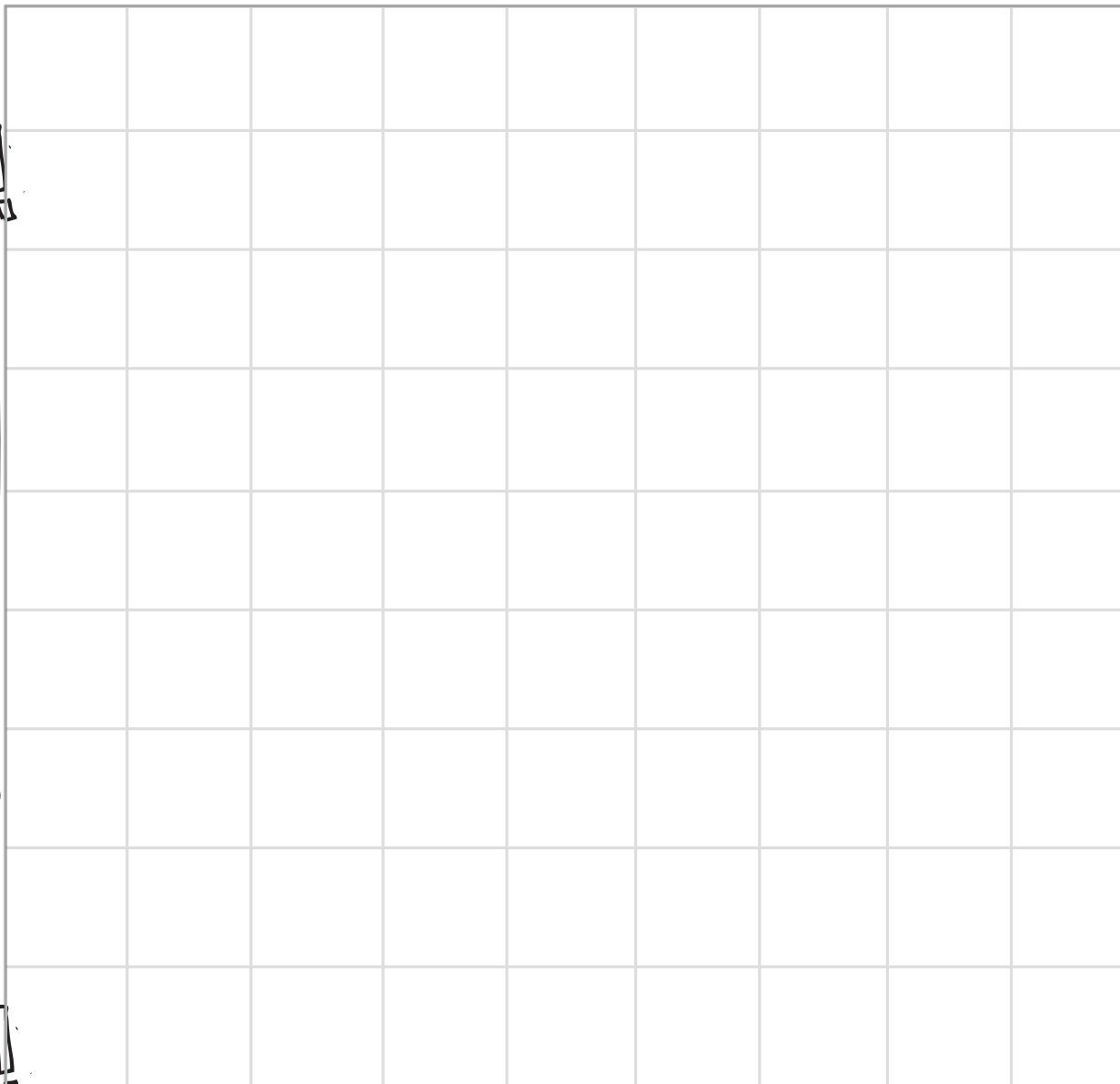
Ergänze drei Pfeilzeichen auf seiner Rückenpanzerung.

Zeichne einen kleinen Griff auf seinen Rücken. Transportmodus klingt besser als Katzenkorb.

Ergänze unter seinen Hinterpfoten zwei kleine Rollen.

Zeichne eine winzige Roboterm Maus, die sich hinter seinem Bein versteckt.

Ergänze hinter dem Cyber-Jaguar eine Spur aus eckigen Pfotenabdrücken.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Zeichne einen großen Vollmond hinter den Wolfskopf.

Baue einen kleinen Ein-und-Aus-Schalter in die Metallwange ein.

Zeichne einen Strichcode auf das Roboter-Ohr.

Setze einen schmalen Schutzschirm über das Roboterauge.

Schneide eine kleine Ecke aus dem felligen Ohr heraus.

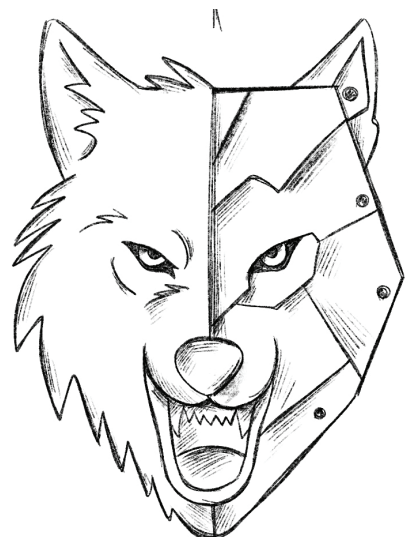
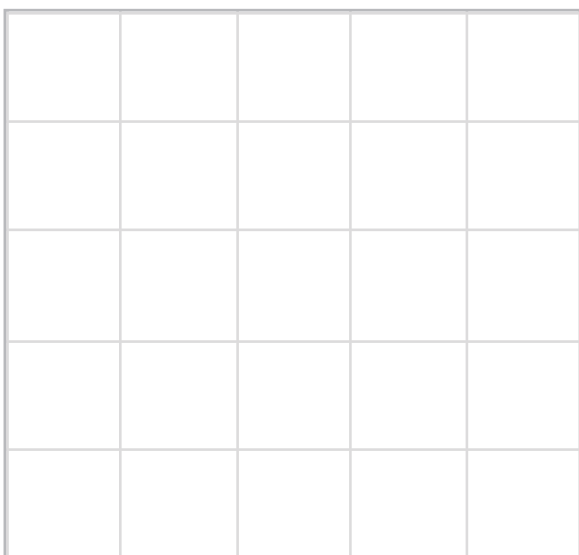
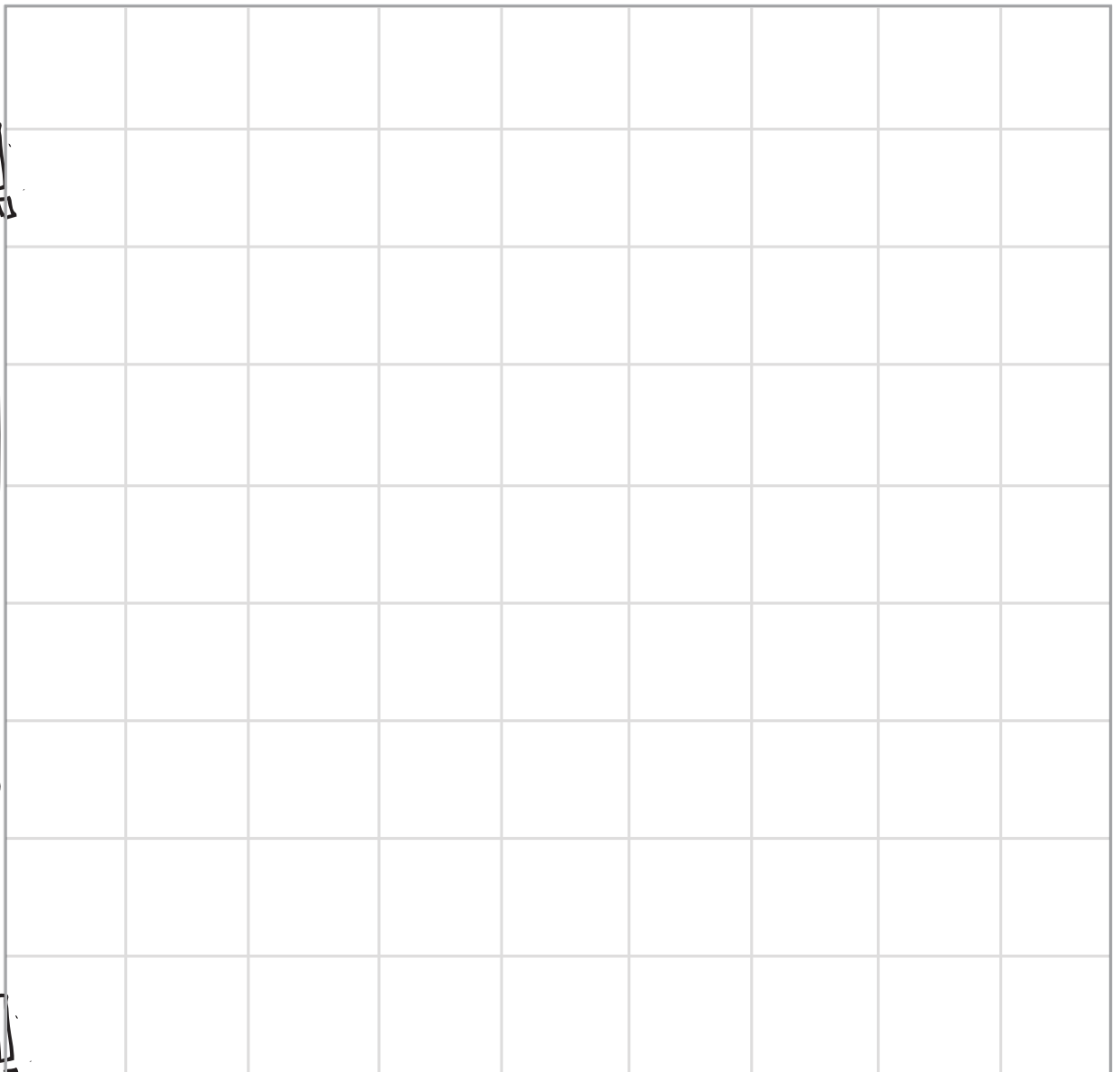
Hänge einen einfachen Ring an eines der Ohren.

Klemme dem Wolf einen Knochen zwischen die Zähne.

Zeichne einen dicken Sabbertropfen unter sein Maul. Sehr würdevoll.

Stecke zwei kleine Blätter in das wilde Fell.

Füge eine tiefe Delle in die Metallstirn ein. Jemandwer hat nicht aufgepasst.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Füge hinter seinen Schultern einen kurzen Umhang hinzu.

Schreibe kleine Nullen und Einsen neben die Roboterhälfte.

Lass das menschliche Auge frech zwinkern.

Zeichne ein paar Sommersprossen auf die menschliche Wange.

Rasiere zwei kurze Streifen in die menschliche Haarseite.

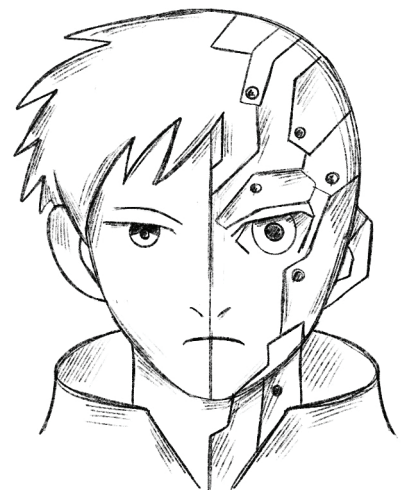
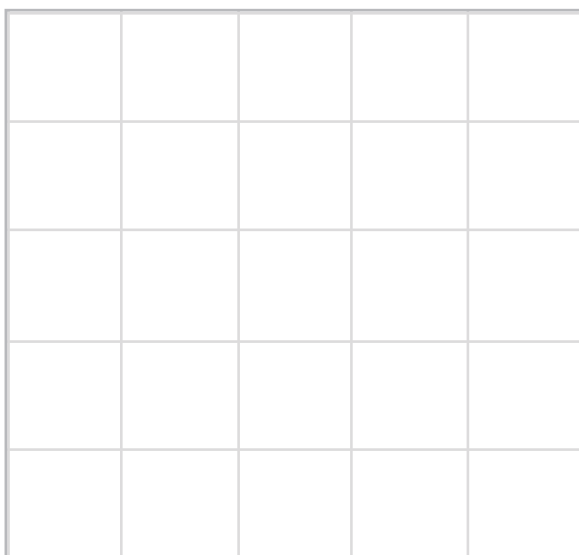
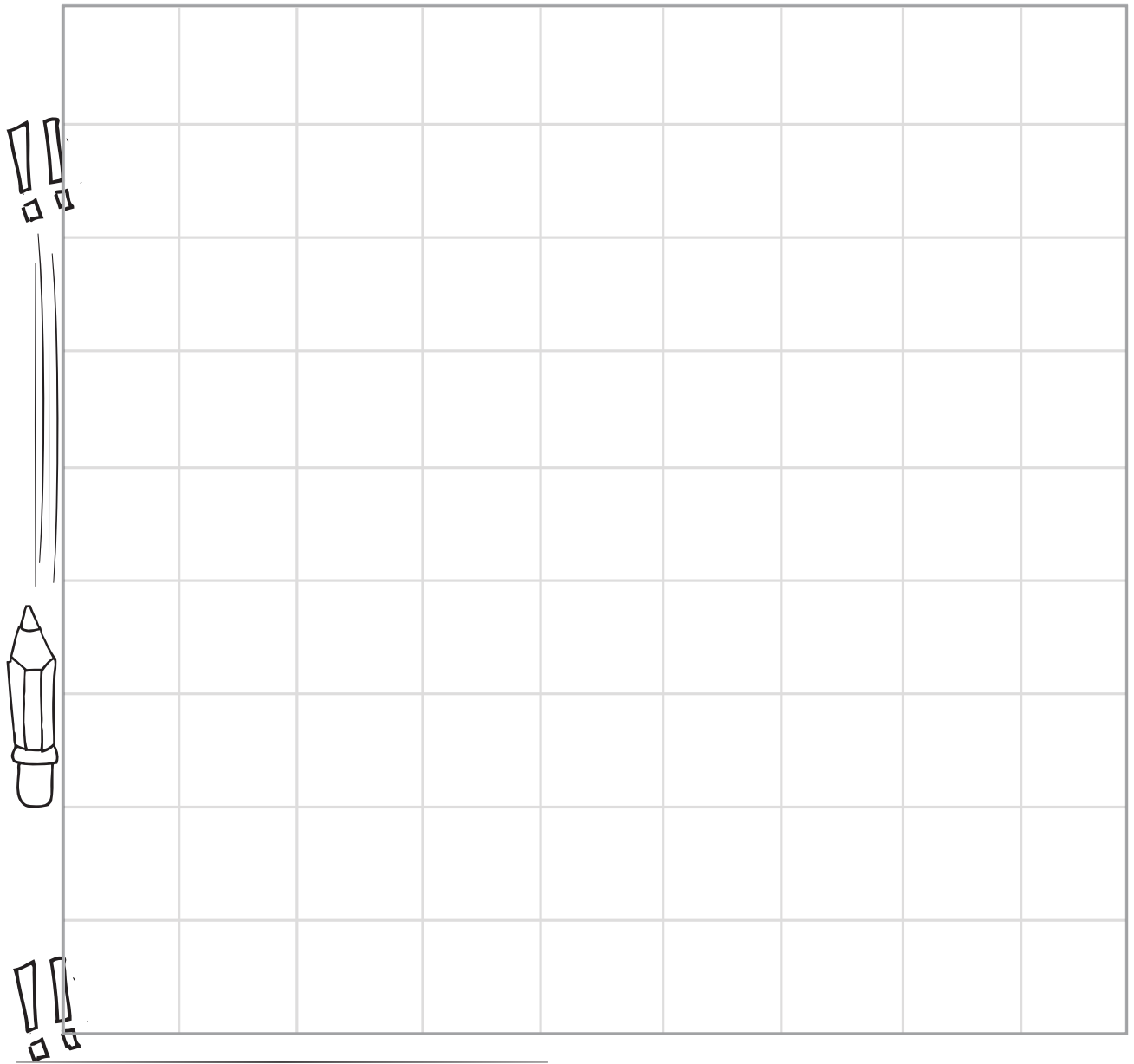
Lass in der Metallstirn ein kleines Teil in Puzzleform fehlen.

Verwandle das Roboter-Ohr in einen runden Lautsprecher.

Hefte eine Büroklammer an seine Metall-Schläfe. Magnetisch praktisch.

Zeichne eine kleine Fliege unter seinen Kragen.

Klebe einen Zettel mit „AUFLADEN!“ an die Roboterhälfte.



# **Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen**

Baue zwei dicke Auspuffrohre an das Heck.

Setze eine große Lufthutze auf die Motorhaube.

Verwandle den Kühlergrill in eine Reihe aus Klaviertasten.

Zeichne zwei Scheibenwischer auf die Frontscheibe.

Klemme einen Strafzettel unter einen Scheibenwischer. Zu schnell geparkt.

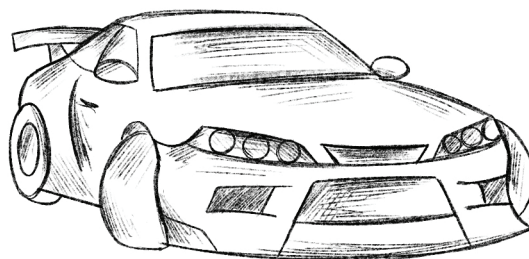
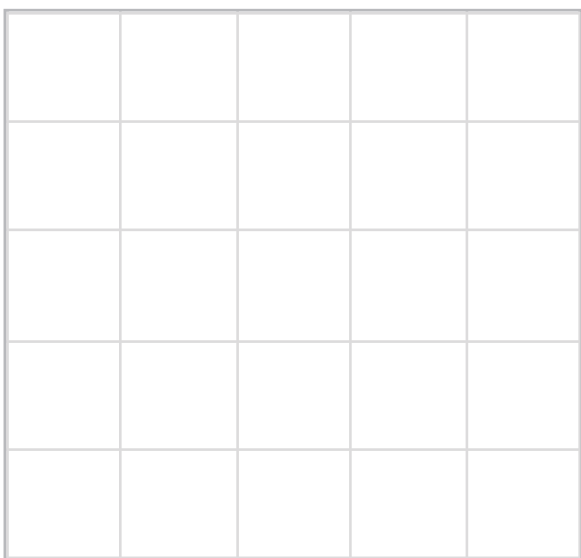
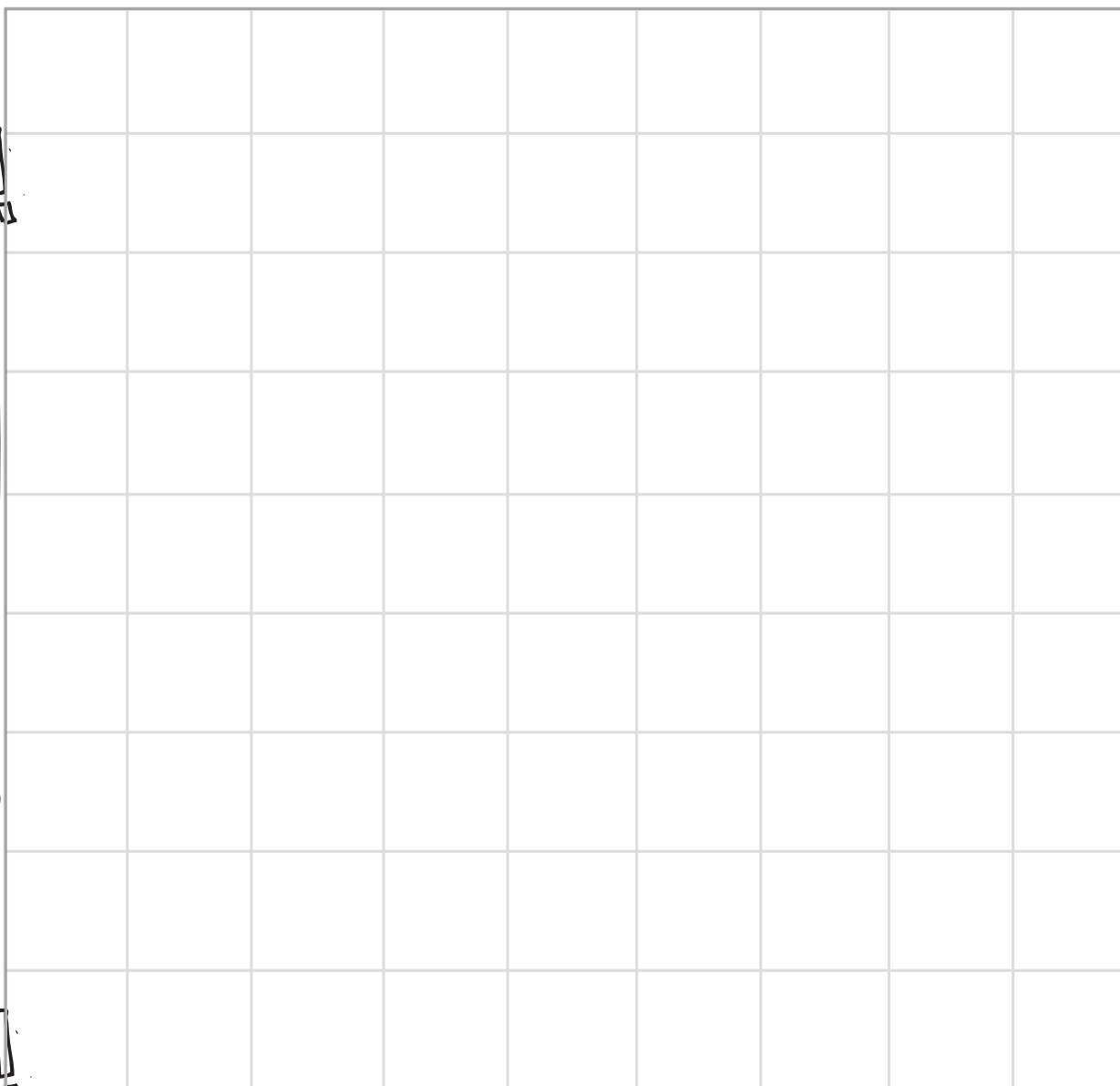
Verteile ein paar Insektenflecken auf der Frontscheibe.

Zeichne Matschflecken an die Türen und Radkästen.

Befestige ein Surfbrett auf dem Dach. Sehr unauffälliges Urlaubsauto.

Füge vorne ein Nummernschild mit „BEEP“ hinzu.

Stelle einen kleinen Werkzeugkasten neben das Hinterrad. Jrgendwas klappert immer.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Lass eine kleine Fledermaus neben der Kapuze fliegen.

Stecke eine lange Feder seitlich in die Kapuze.

Verwandle die runde Spange in eine kleine Uhr.

Hänge zwei Würfel an den Verschluss des Umhangs.

Zeichne ein winziges Vorhängeschloss unter die Spange.

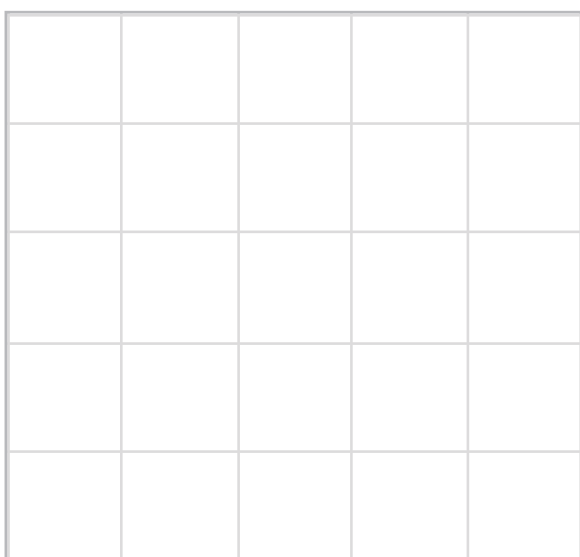
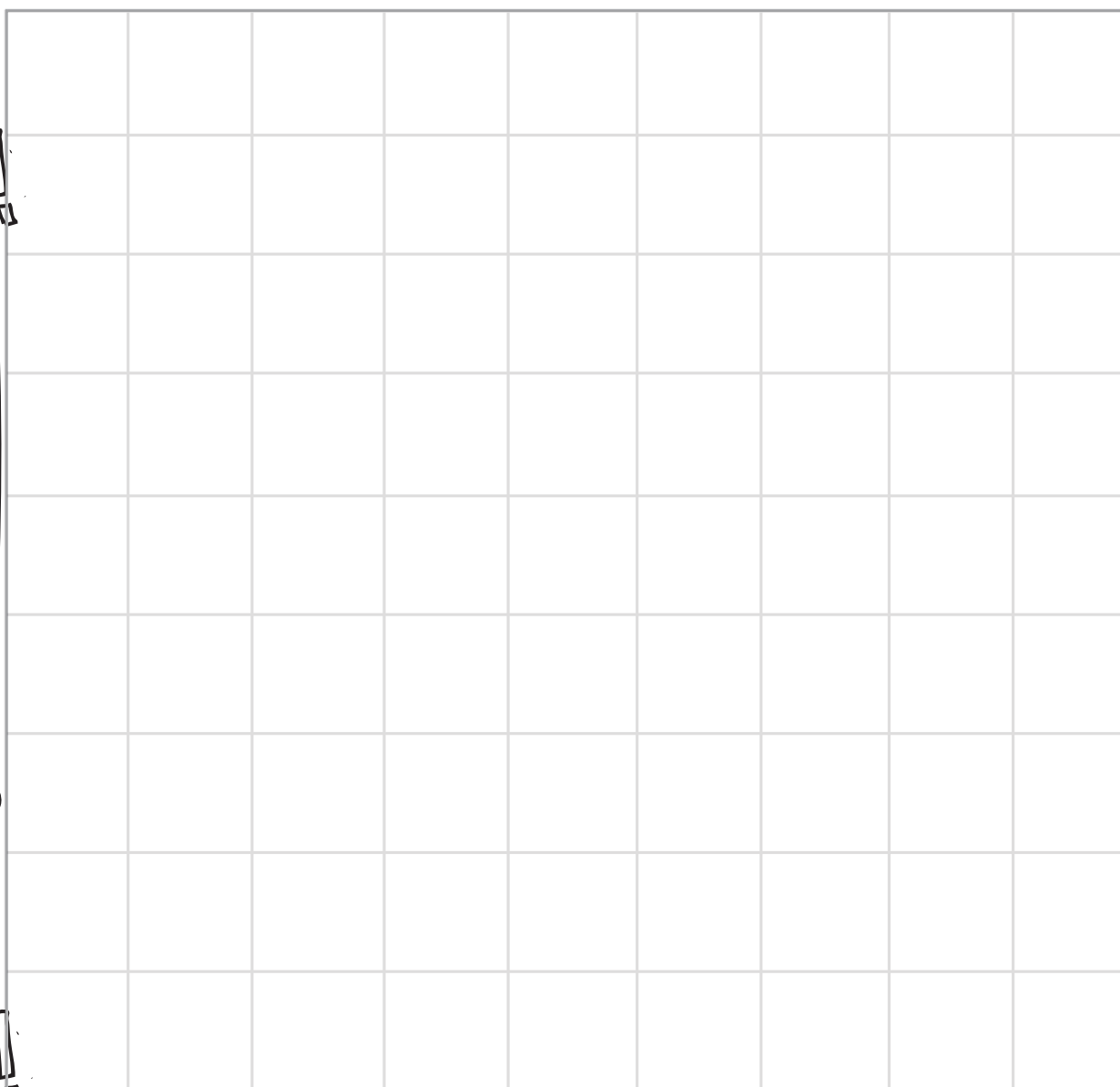
Verändere die schmalen Augen zu gezackten Schlitzten.

Male ein einfaches Labyrinth-Zeichen auf die Brust.

Hänge eine kleine Zauberflasche an den Kragen.

Zeichne Regentropfen, die von der Kapuze abperlen.

Setze einen kleinen Frosch auf die Schulter. Der weiß bestimmt Bescheid.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Zeichne einen fremden Planeten mit Ring mitten in die Portalöffnung.

Lass nur einen Roboterfuß aus dem Portal treten.

Füge mehrere kleine schwebende Felsen rund um den großen Ring hinzu.

Zeichne eine kräftige Spirale in das Innere des Portals.

Male gebogene Pfeile um den Ring. Das Ding dreht sich offenbar ziemlich schnell.

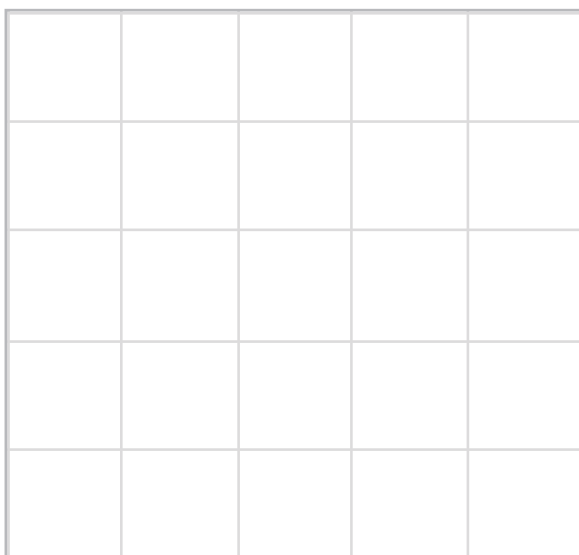
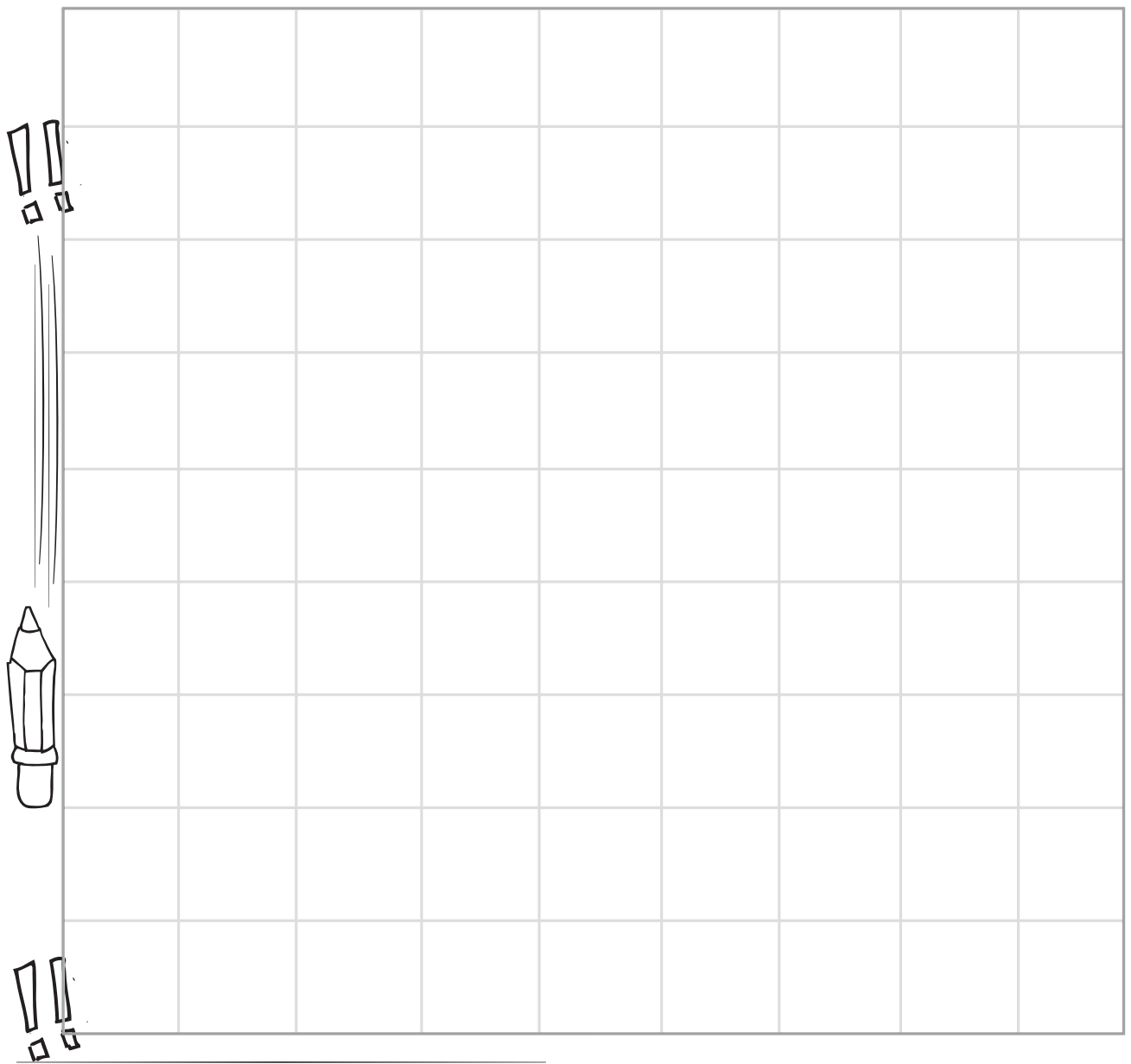
Baue einen großen Hebel neben die Bodenplattform.

Zeichne eine Anzeige mit „3-2-1“ auf den Sockel.

Füge neben dem großen Portal ein winziges zweites Portal hinzu. Darin steckt eine einzelne Socke.

Stelle ein Schild mit „RÜCKWEG UNKLAR“ neben das Portal.

Zeichne drei kleine Stufen vor die Bodenplattform. Niemand soll würdevoll hineinfallen.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Schreibe die Buchstaben „BOOM“ auf die vier Fingerknöchel.

Zeichne einen großen Ziegelstein, der unter der Faust zerbricht.

Lass eine Münze aus einem Bodenriss nach oben springen.

Zeichne einen kleinen Maulwurf, der erschrocken aus einem Loch schaut.

Wickle einfache Bandagen um das Handgelenk.

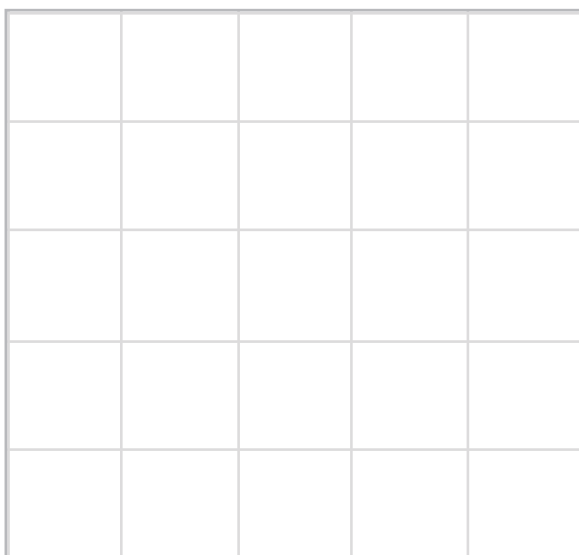
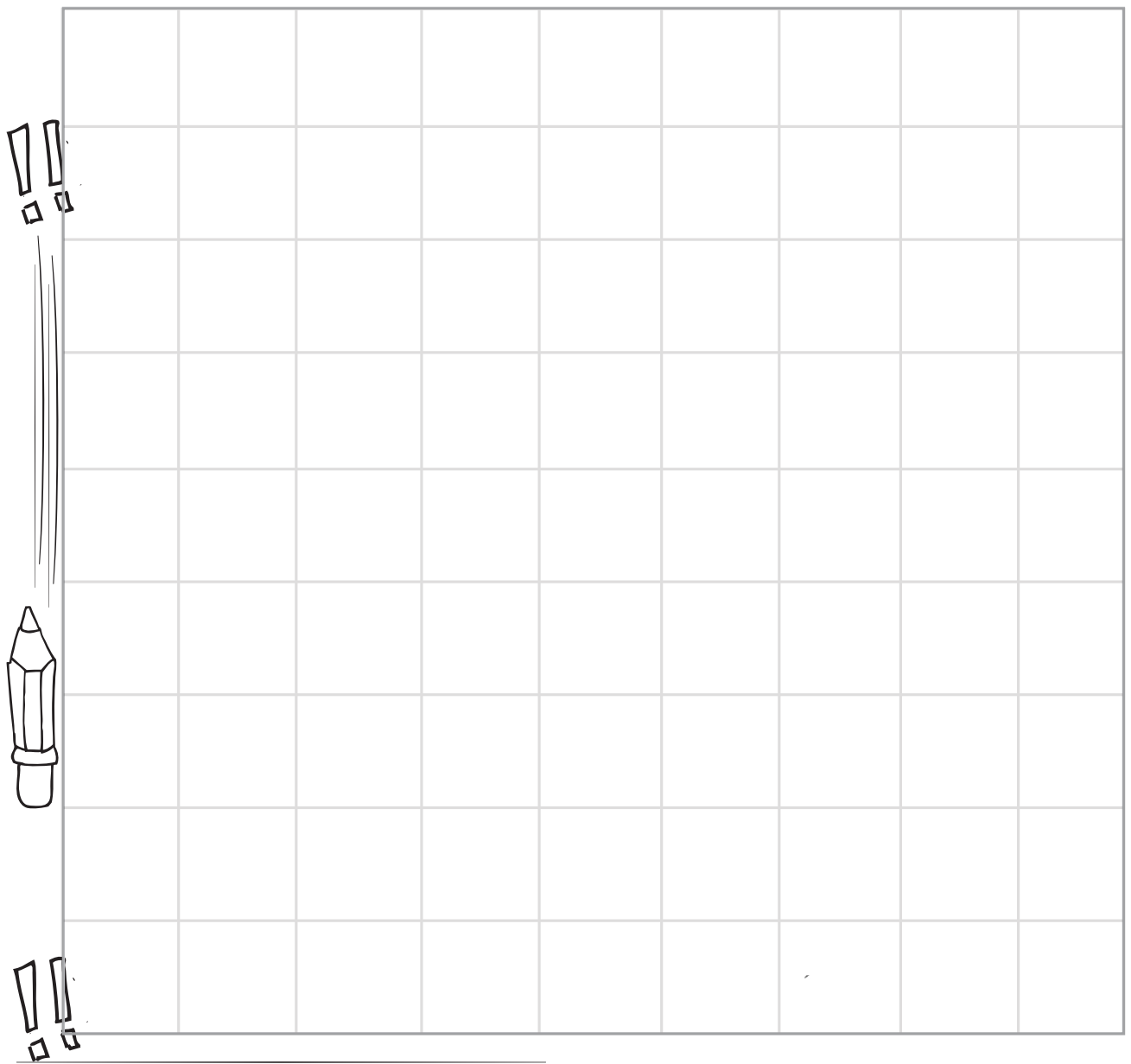
Füge ein breites Schweißband mit der Zahl „10“ hinzu.

Schreibe „KRAWUMM!“ in gezackten Buchstaben neben den Aufprall.

Zeichne drei kleine Sterne, die um die Faust kreisen.

Lege einen zerbrochenen Bleistift unter die Faust. Persönliche Gründe.

Vergrößere die Risse zu einem tiefen runden Krater.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Baue einen klappbaren Sonnenschutz um den Bildschirm.

Befestige eine lange Handschlaufe an der Seite der Fernsteuerung.

Hänge einen breiten Tragegurt an die beiden oberen Ecken.

Zeichne drei gebogene Signalwellen über den Bildschirm.

Füge einen kleinen Kompass neben den linken Steuerknüppel ein.

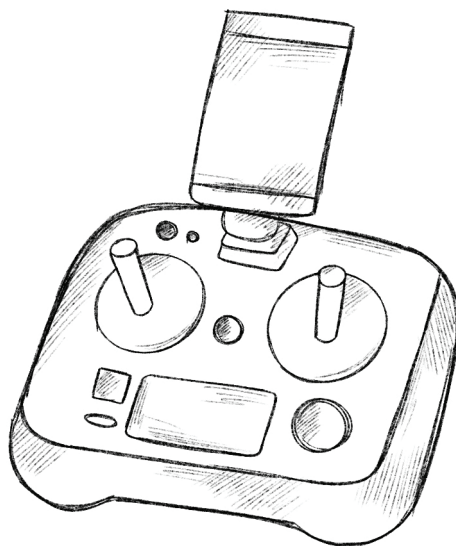
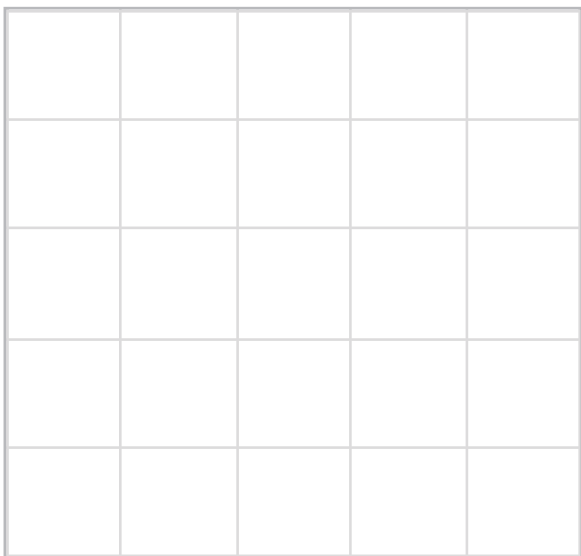
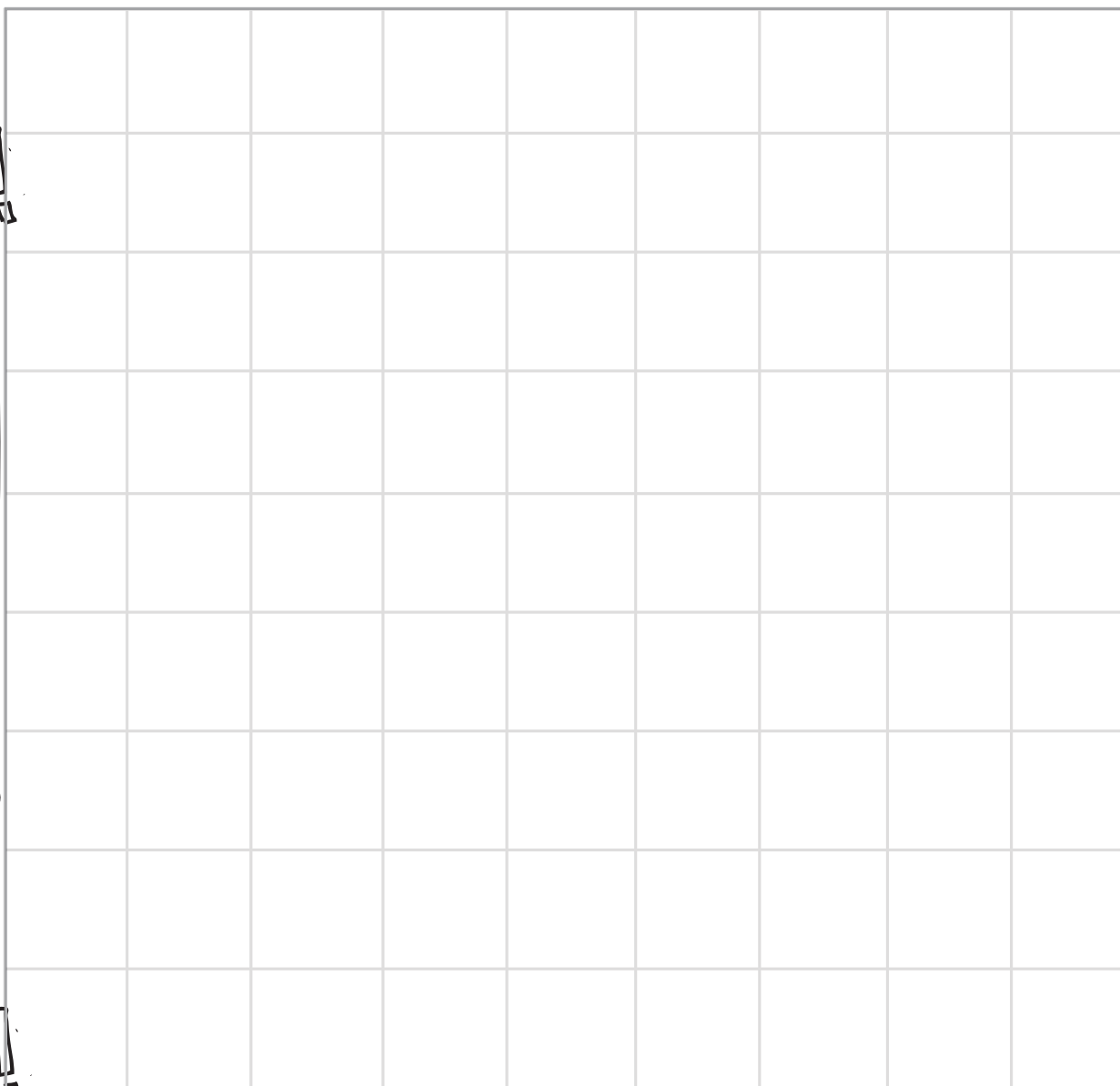
Baue einen großen Knopf mit der Aufschrift „LANDEN“ ein.

Lass beide Steuerknüppel in verschiedene Richtungen zeigen.

Schreibe „PJLOT 1“ auf die Vorderseite der Fernsteuerung.

Zeichne eine einfache Karte mit einem großen X auf den Bildschirm.

Stelle einen kleinen Transportkoffer neben die Fernsteuerung.  
Für sehr geheime Rundflüge.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Binde dem Jungen einen breiten Kampfsportgürtel um die Hüfte.

Zeichne ein Stirnband mit zwei flatternden Enden.

Fülle die große Schuhsohle mit einem groben Kreisprofil.

Male die Zahl „7“ auf sein Oberteil.

Füge zwei Schweißtropfen neben seinem Gesicht hinzu.

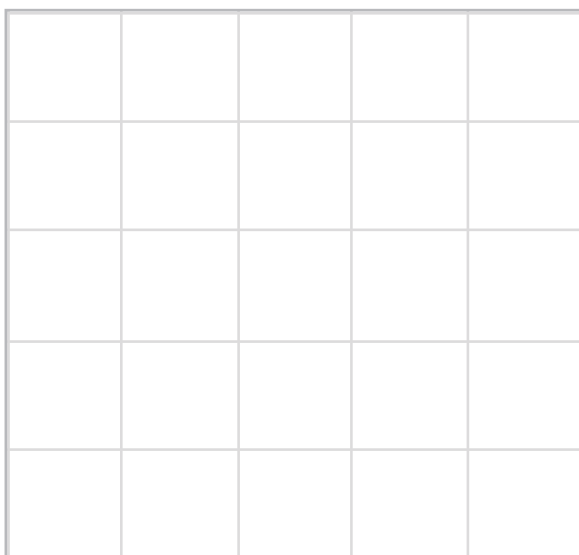
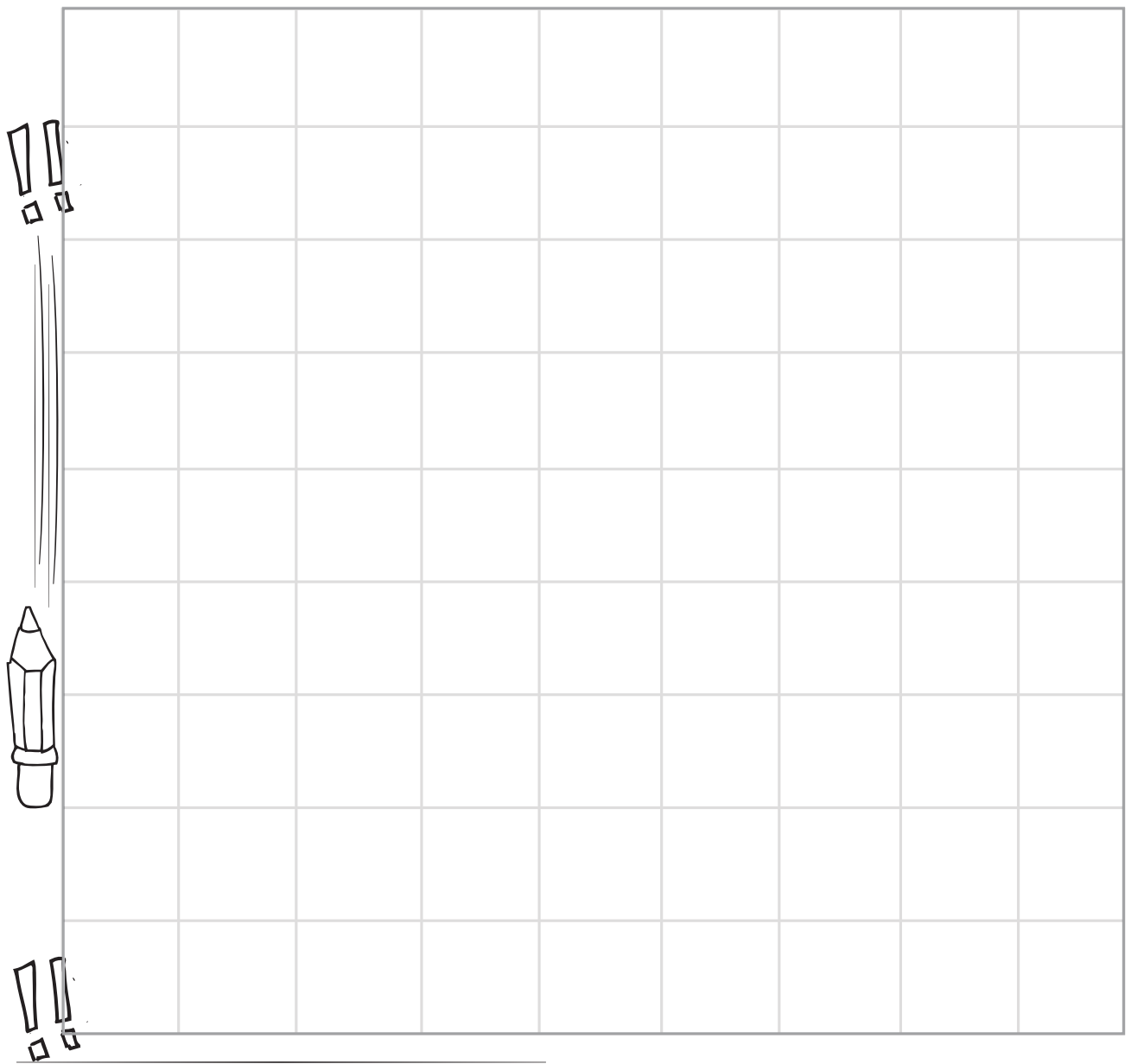
Lass ihn entschlossen die Zähne zusammenbeißen.

Zeichne einen einfachen Knieschoner auf das gebeugte Bein.

Stelle einen hängenden Boxsack neben den Jungen.

Lass einen Schnürsenkel am großen Schuh offen herumfliegen.  
Sicher ist anders.

Stelle eine Trinkflasche hinter ihn. Auch Helden brauchen Pausen.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Zeichne eine Ampel neben den Sportwagen.

Füge eine karierte Startlinie direkt vor dem Auto hinzu.

Lass zwei neugierige Augen hinter der Frontscheibe hervorschauen.

Stelle einen viel zu vollen Trinkbecher auf das Autodach. Das endet sicher gut.

Zeichne eine riesige Geschenkschleife auf die Motorhaube.

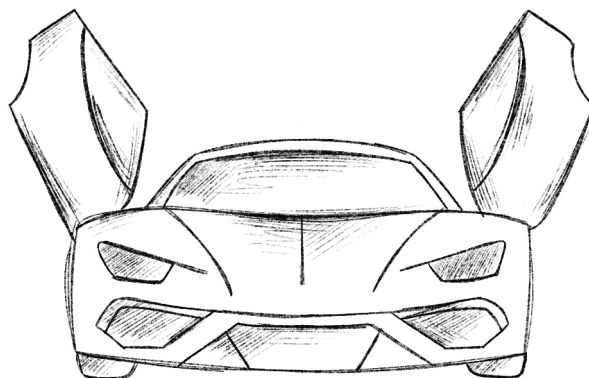
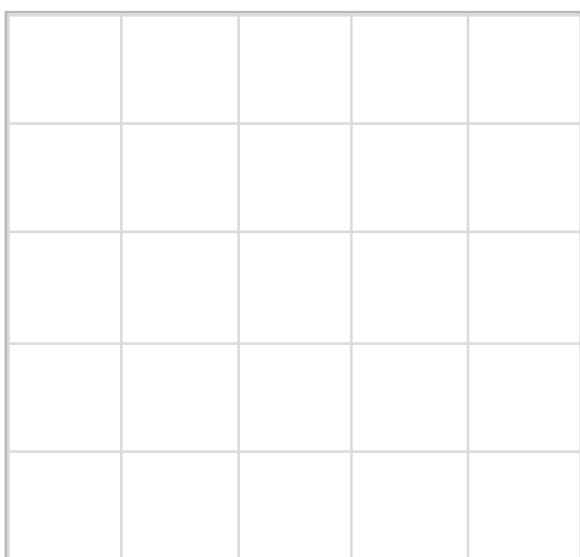
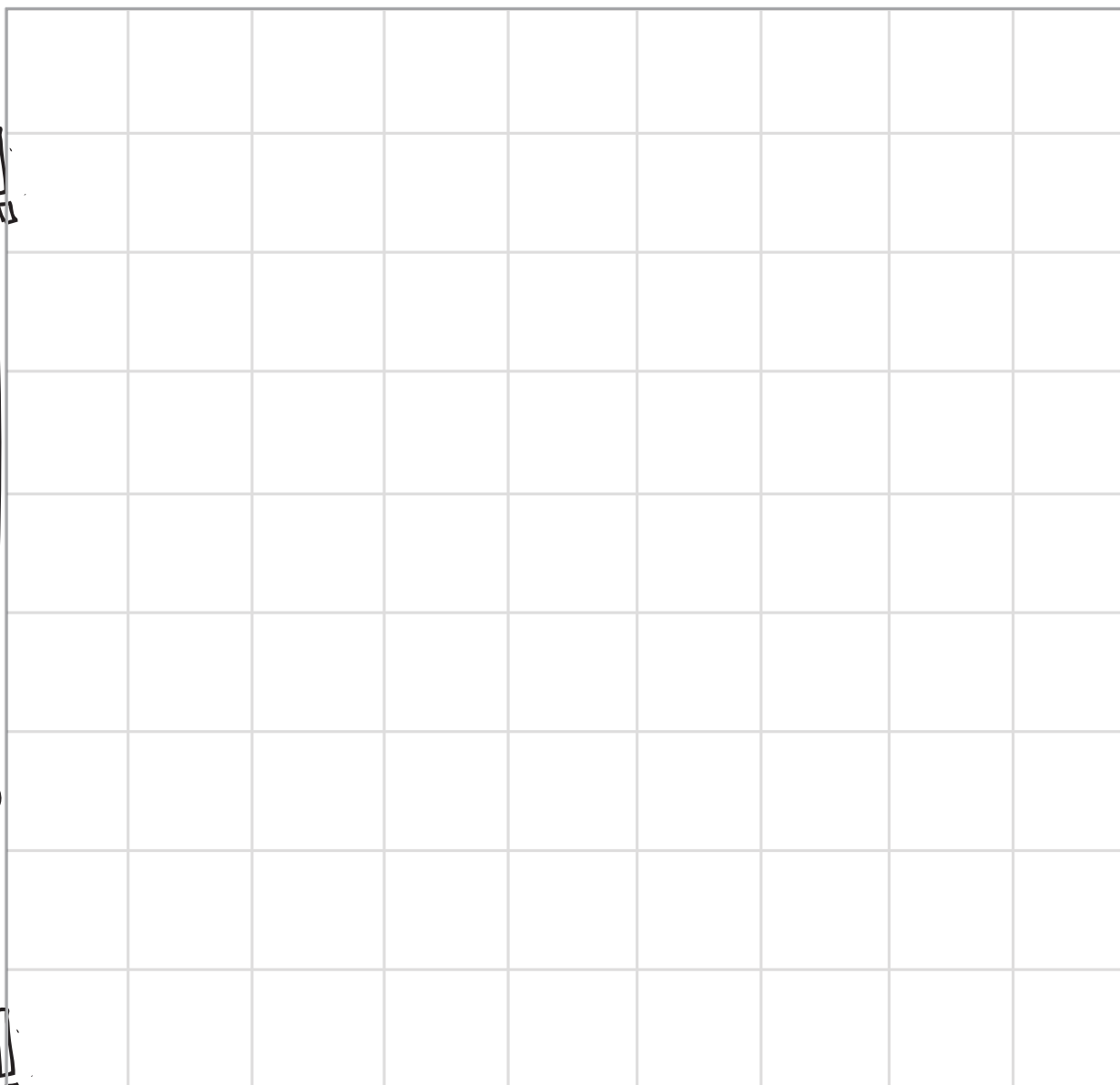
Schreibe „WASCH MJCH“ auf die Frontscheibe.

Lege eine kleine Schneehöhe auf die Motorhaube.

Spanne ein Spinnennetz zwischen die beiden offenen Türen.

Füge zwei runde Parksensoren in die vordere Stoßstange ein.

Schließe vorne ein dickes Ladekabel an das Auto an. Tanken war gestern.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Verwandle die Radmitten in einfache Turbinen mit gebogenen Schaufeln.

Füge unter dem Motorrad einen ausgeklappten Seitenständer hinzu.

Zeichne zwei runde Rückspiegel am Lenker.

Baue einen kleinen Tacho zwischen die Lenkergriffe.

Setze eine niedrige Windschutzscheibe über das Vorderrad.

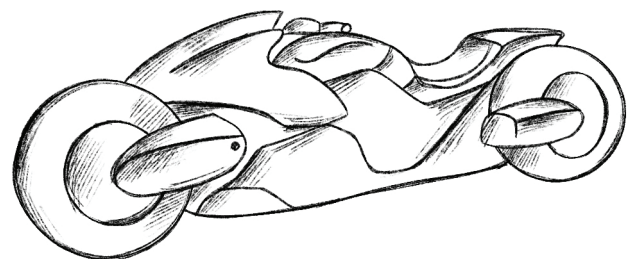
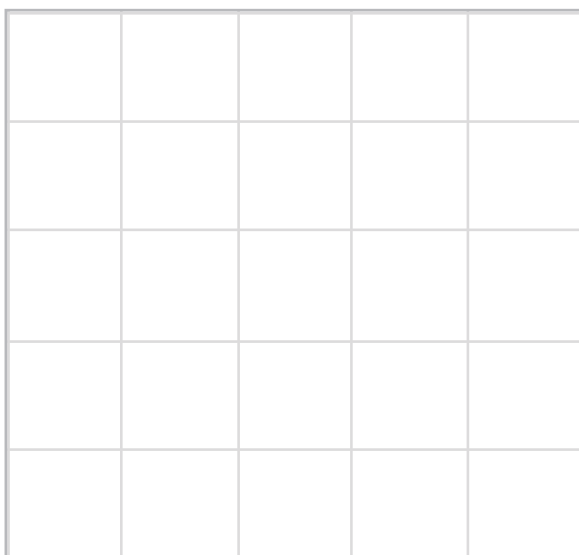
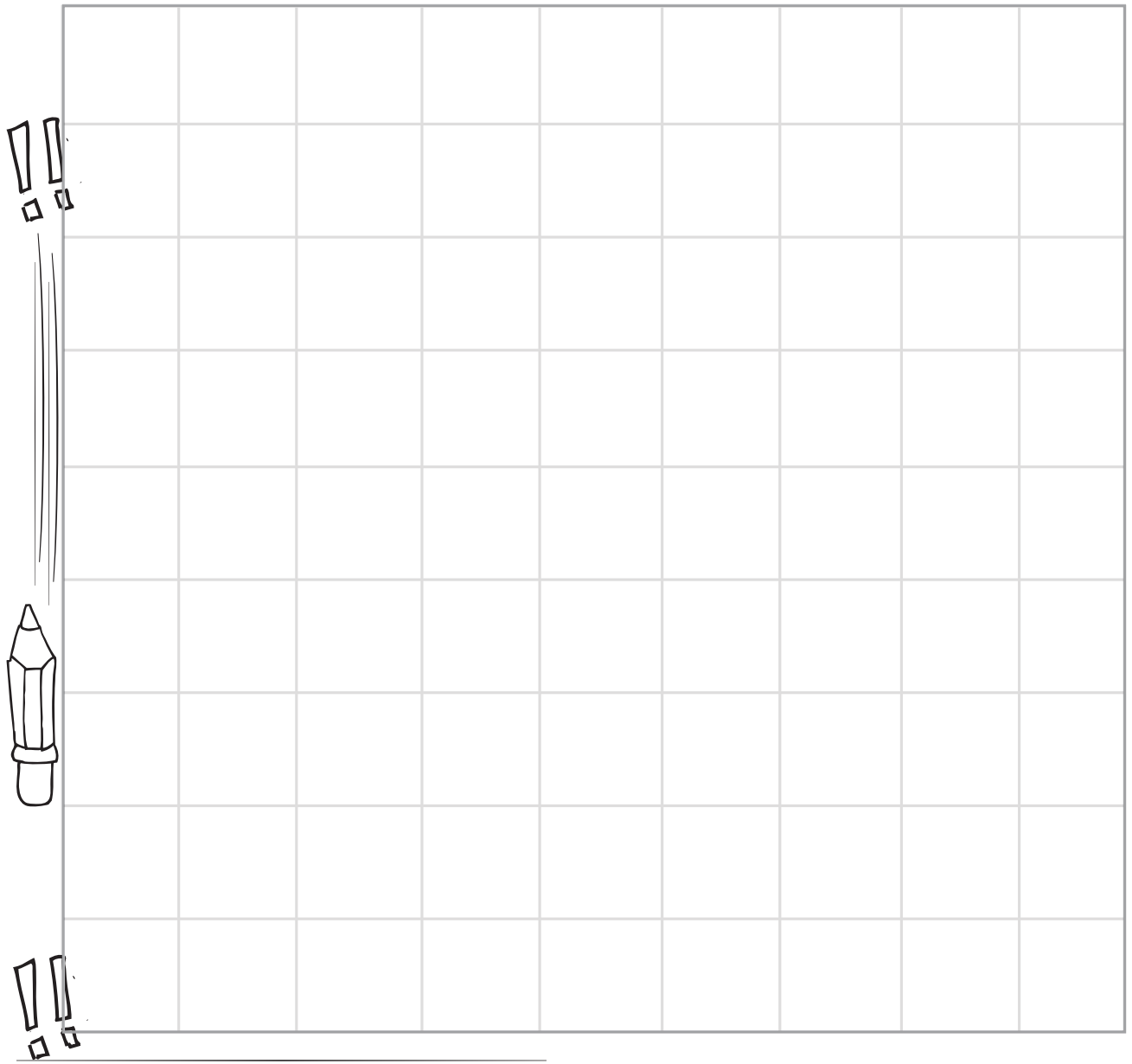
Fülle den Sitz mit einem einfachen Nahtmuster.

Hänge eine Seitentasche unter den hinteren Sitz.

Zeichne ein dickes Schloss durch das Hinterrad. Dieses Motorrad bleibt hier.

Füge auf beiden Seiten kleine Fußrasten hinzu.

Baue eine winzige Hupe an den Lenker. Großes Motorrad, kleines „Möp“.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Lege ein Stück Käse neben die Maus. Man weiß ja nie.

Male ein großes Pfeil-Symbol auf die obere Fläche.

Zeichne am Ende des Kabels einen gut sichtbaren USB-Stecker.

Füge drei kleine dreieckige Tasten an der Seite hinzu.

Baue neben dem ersten Rad ein zweites Scrollrad ein.

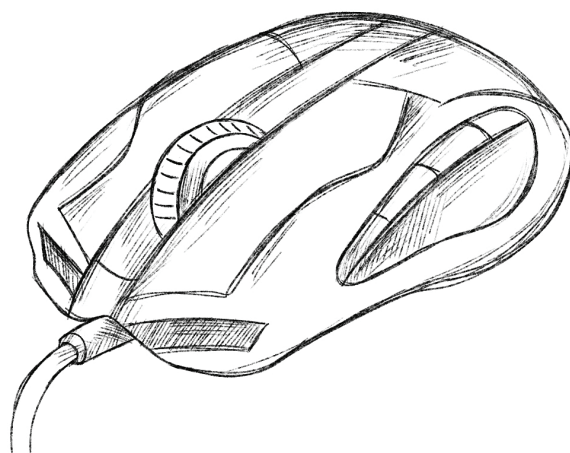
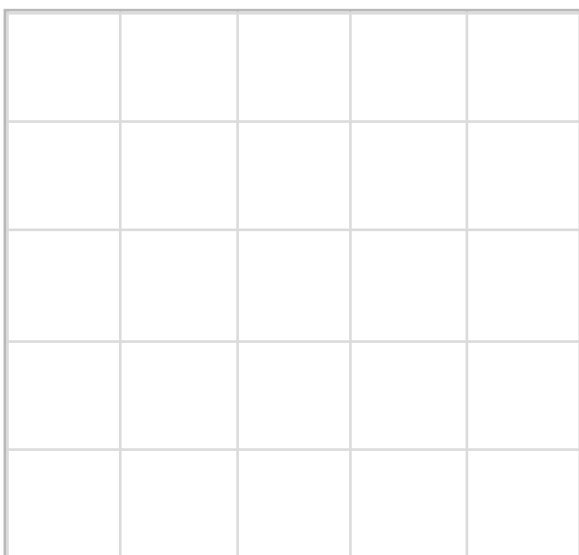
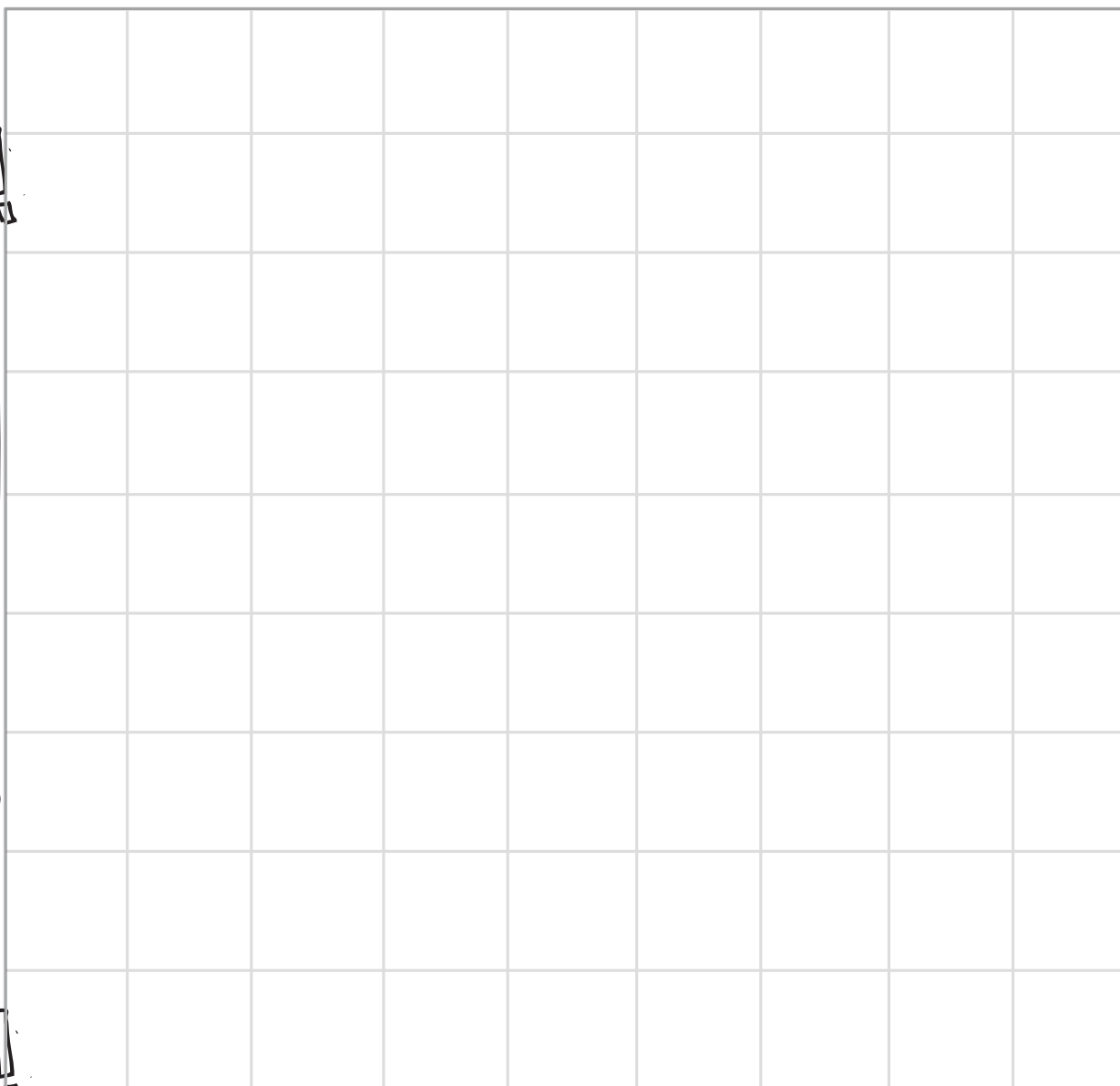
Zeichne mehrere schmale Lüftungsschlitze an das hintere Ende.

Klemme eine einzelne Tastenkappe unter die Maus.

Verteile ein paar Fingerabdrücke auf den großen Tasten. Der Täter war schnell.

Schreibe den Namen „CLJCK“ auf die Seitenfläche.

Stelle einen winzigen Regenschirm über die Maus. Technik mag schließlich kein Wetter.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Male ein Drachenzeichen auf seine Jacke.

Füge feste Schützer an beiden Unterarmen hinzu.

Binde kleine Gewichte um seine Knöchel.

Hänge ihm eine runde Medaille um den Hals.

Zeichne eine große Trainingsmatte unter seine Füße.

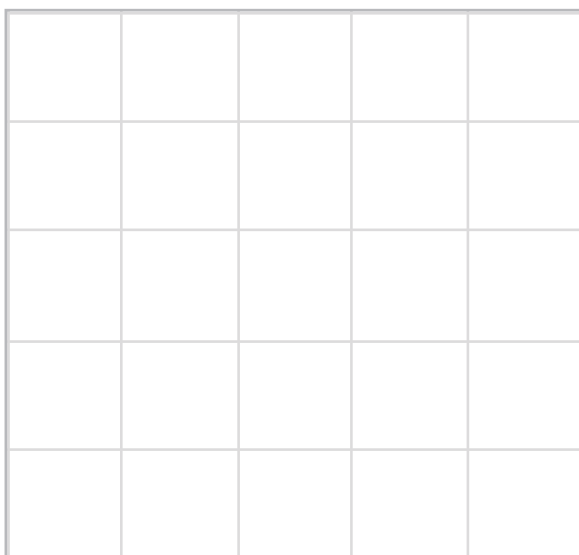
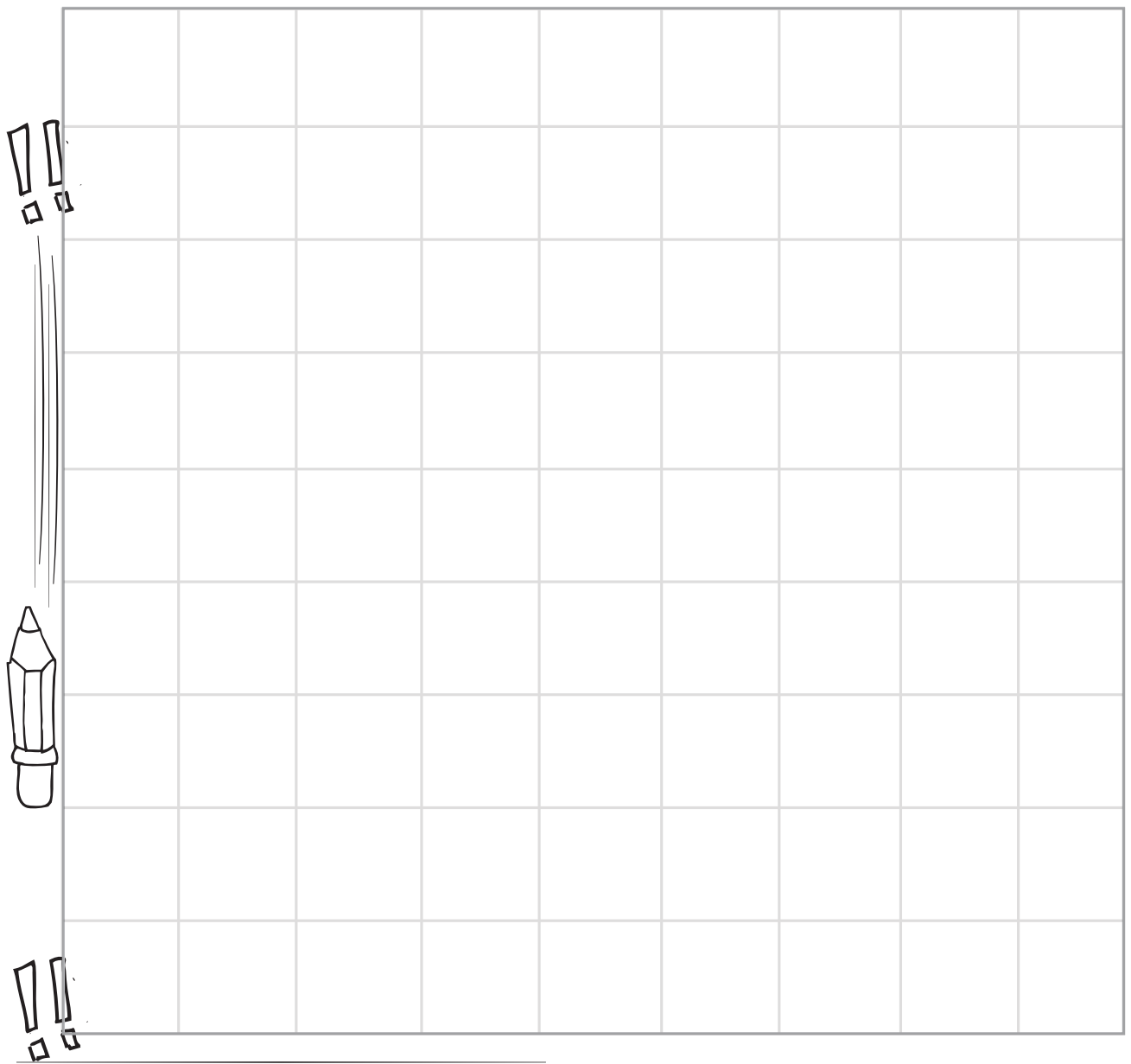
Hänge ein Schild mit „DOJO“ an die Wand.

Lege eine zusammengerollte Matte hinter ihn.

Stelle eine kleine Stoppuhr auf den Boden.

Gib ihm besonders entschlossene, schräge Augenbrauen.

Lege ihm ein Handtuch über eine Schulter. Kämpfen macht offenbar warm.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Baue einen kleinen Lufttank hinter seine Schulter.

Verbinde den Lufttank mit einem Schlauch zur Atemmaske.

Klemme eine Taschenlampe an den Hoodie.

Befestige ein Funkgerät an seiner Schulter.

Zeichne kleine beschlagene Tropfen in die Schutzbrille.

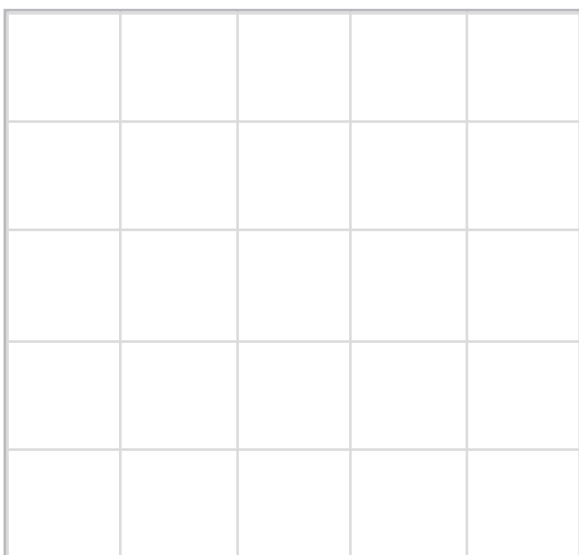
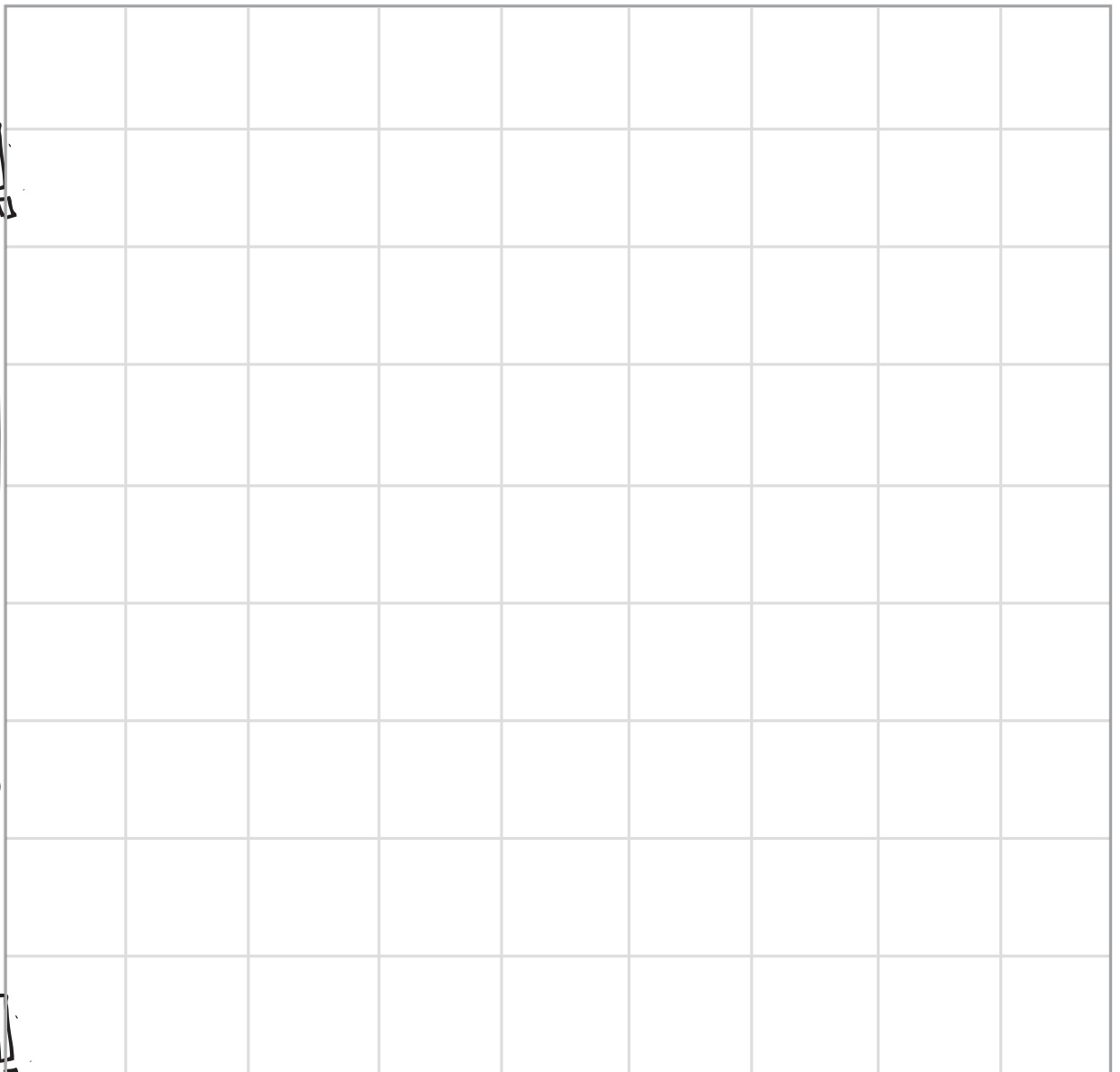
Male ein Warn-Dreieck auf die Vorderseite der Kappe.

Lass ein paar zerzauste Haarsträhnen unter der Kappe hervorschauen.

Löse einen Seitenfilter und lass ihn schief herunterhängen.

Baue eine kleine Anzeige mit Zeiger in den anderen Filter ein.

Setze eine winzige Eidechse auf die Kappe. Sie hat offenbar keine Maske bekommen.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Hänge ein Jo-Jo an den Zeigefinger.

Setze eine kleine Spinne mitten auf die Handfläche.

Zeichne fünf verschiedene Zeichen auf die Fingerknöchel:  
Kreis, Dreieck, Stern, X und Quadrat.

Füge zwei breite Riemen mit eckigen Schnallen am Unterarm hinzu.

Baue einen gezackten Metallring um den Daumen.

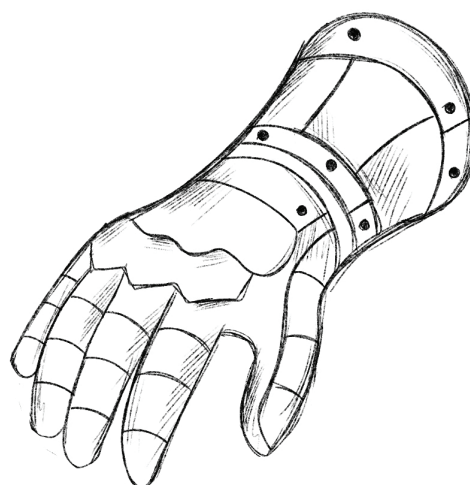
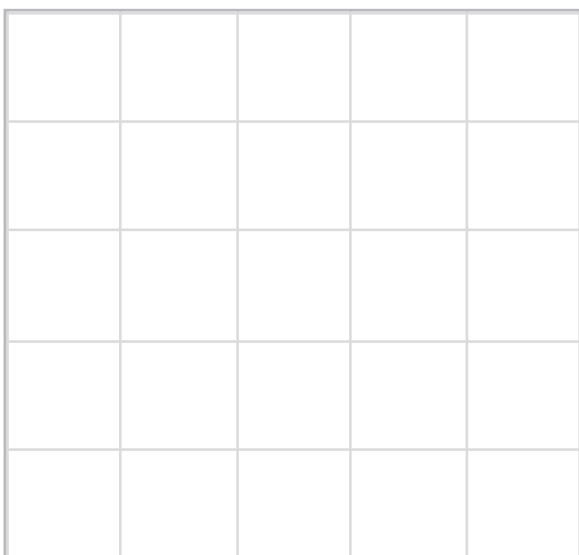
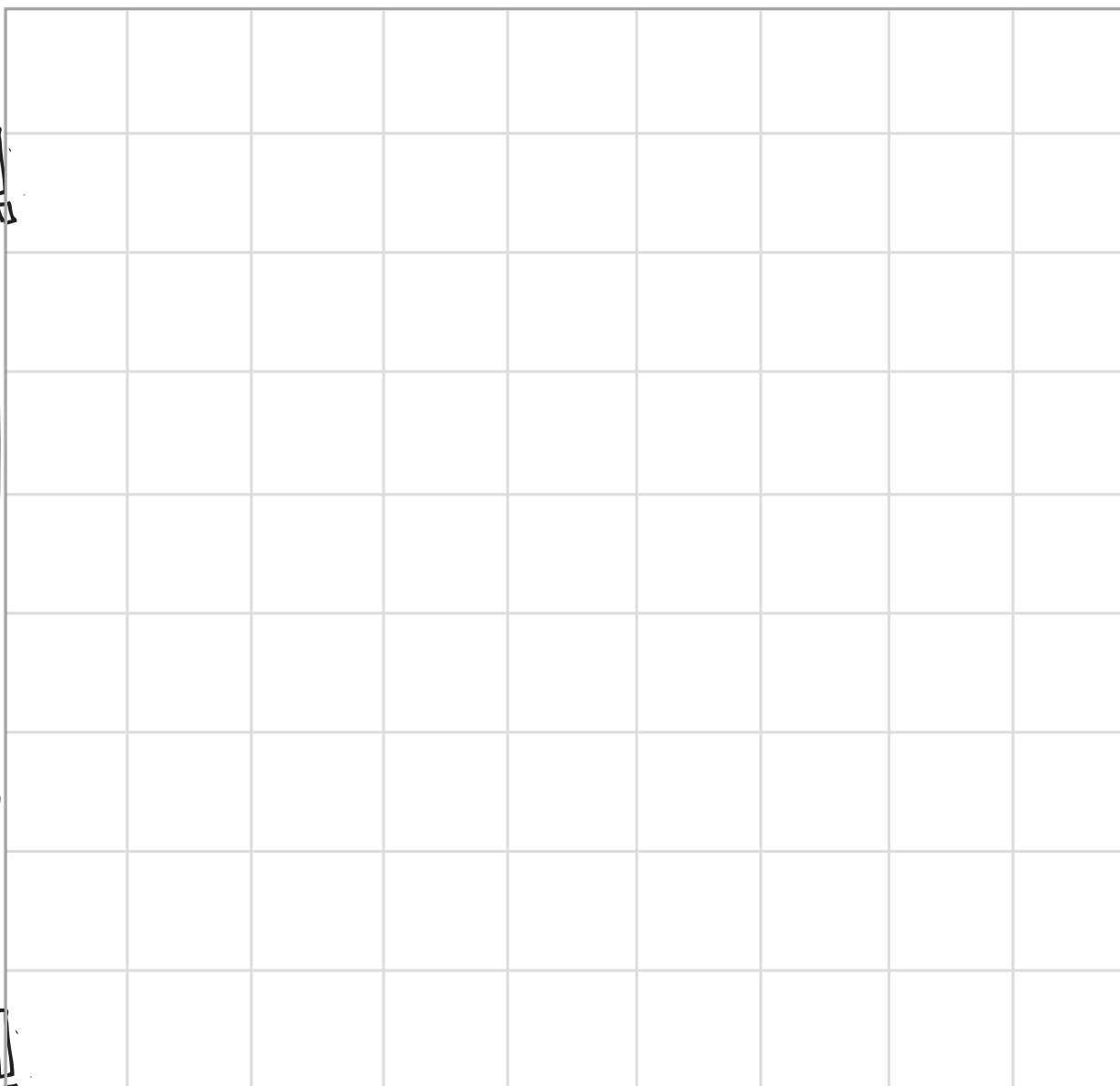
Schreibe „MODELL 08“ auf die lange Armschiene.

Verwandle den oberen Rand der Armschiene in kleine Burgzinnen.

Stecke einen winzigen Schraubenschlüssel unter einen Riemen.

Hänge einen Schlüsselring seitlich an die Armschiene.

Lass eine Schnecke langsam über einen Metallfinger kriechen.  
Sie hat offenbar Zeit.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Hänge mehrere kleine Eiszapfen an die Unterkante.

Zeichne zwei flauschige Staubmäuse neben die Lüfter. Die wohnen offenbar schon länger dort.

Füge eine große Bissspur an einer oberen Ecke hinzu.

Stelle die Grafikkarte auf einen einfachen Präsentationsständer.

Baue oben einen Griff an. Schon wird sie zum Technik-Koffer.

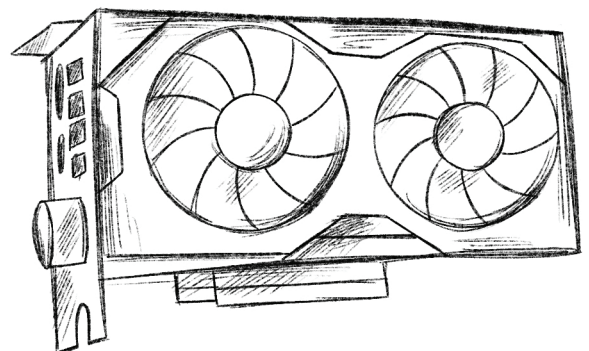
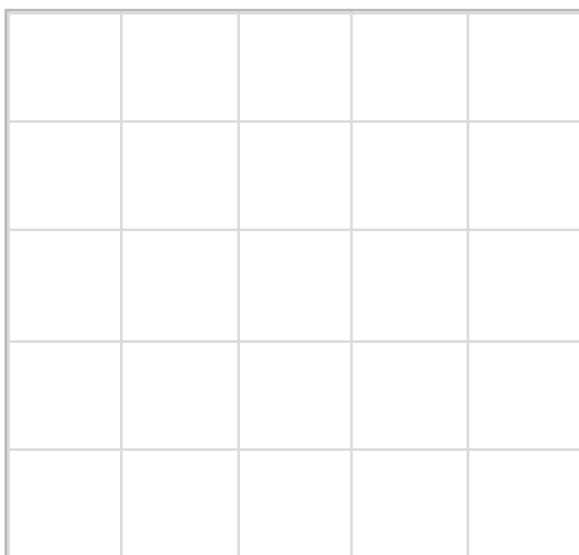
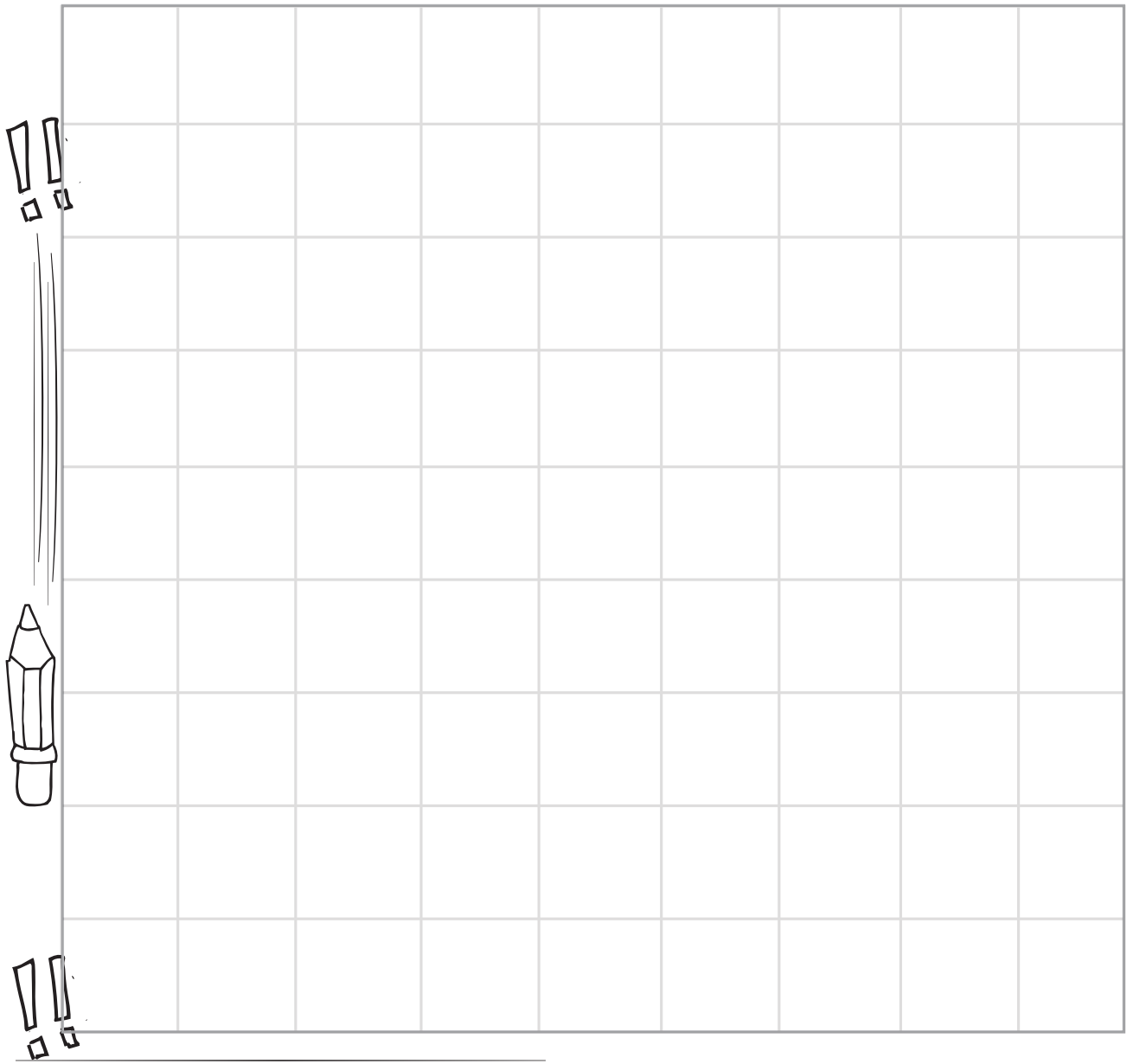
Schreibe „LEVEL 99“ auf die lange Seitenfläche.

Knicke ein Lüfterblatt leicht nach außen. Das Geräusch wird bestimmt wunderbar.

Zeichne mehrere Hitzewellen über die Grafikkarte.

Klebe ein kleines Schild mit „HEJSS!“ auf das Gehäuse.

Lege eine zerknüllte Snackverpackung unter die Grafikkarte. Der Computer war es nicht.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Schreibe „OFFLJNE“ auf die Brust des Hoodies. Vielleicht hilft Aus- und Einschalten.

Lass ein paar Spielkarten aus der Bauchtasche schauen.

Stelle ein Skateboard schräg hinter den Jungen.

Ziehe eine Haarsträhne über eines seiner Augen.

Befestige eine große Sicherheitsnadel an einem Ärmel.

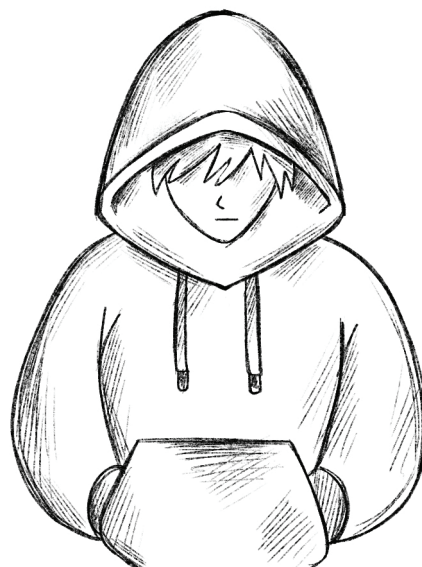
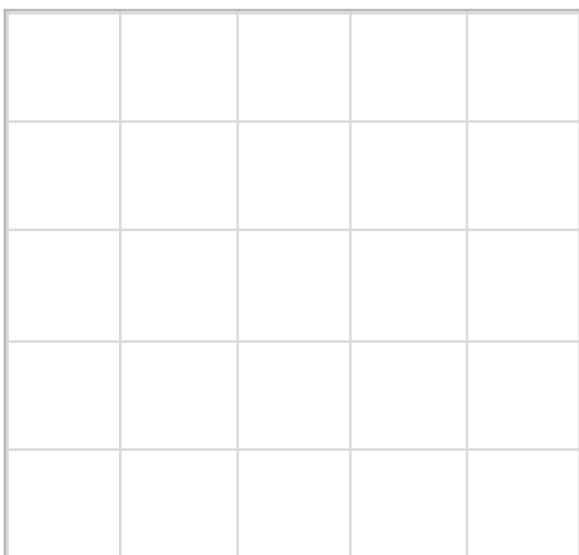
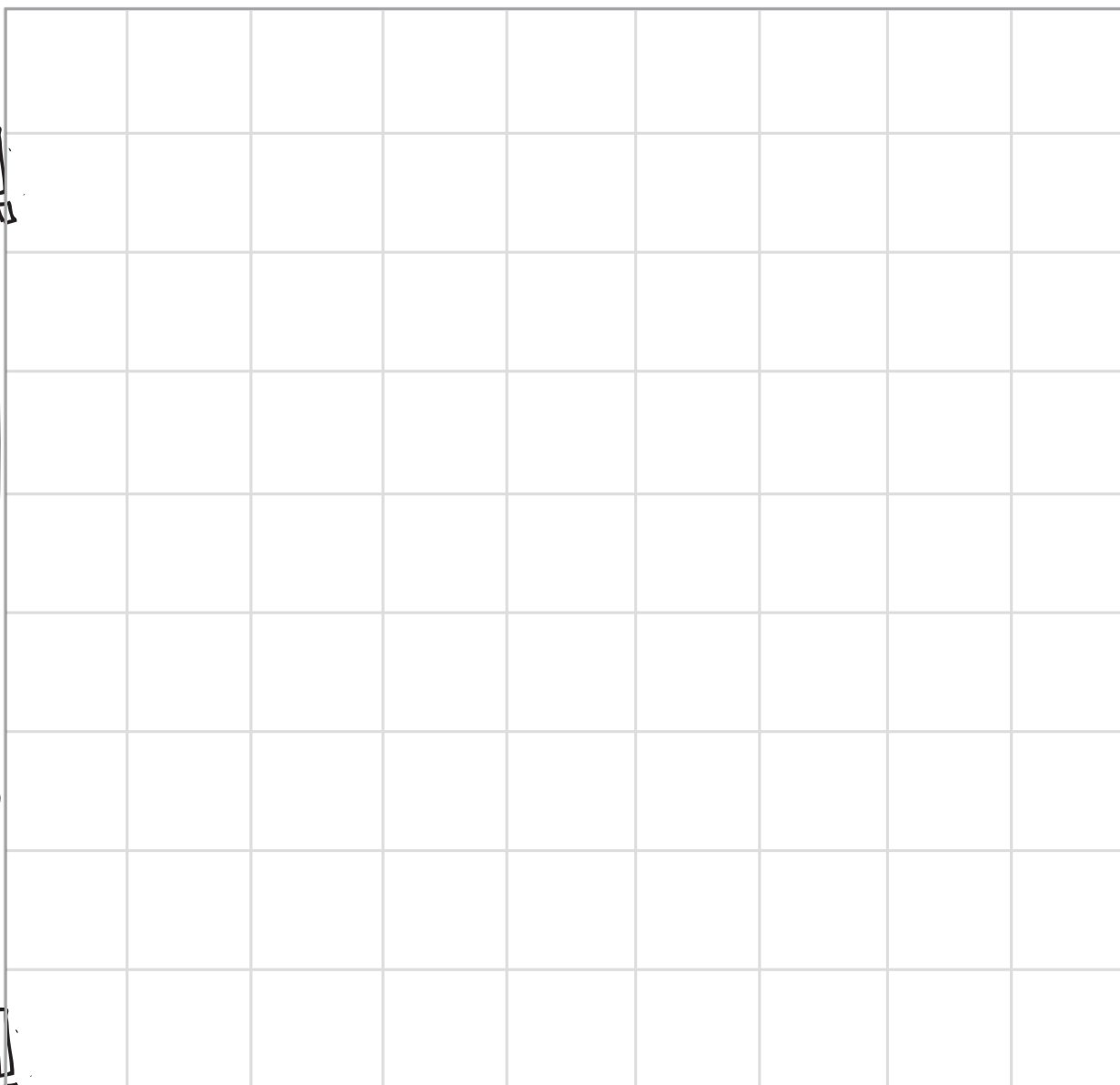
Nähe ein eckiges Abzeichen mit „08“ auf die Schulter.

Zeichne einen kleinen Smiley auf die Bauchtasche.

Fülle einen Ärmel mit Punkten und den anderen mit Zickzacklinien.

Lass einen langen losen Faden aus einem Ärmelbund hängen.

Zeichne eine große Kaugummiblaste vor seinen Mund. Sehr geheimnisvoll. Plopp.



# **Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen**

Baue ein rechteckiges Solarfeld oben auf die Drohne.

Setze eine kleine Warnleuchte auf das Gehäuse.

Zeichne zwei Wasserdüsen unter die Drohne.

Lass eine Spur aus Seifenblasen hinter ihr schweben.

Schreibe „SKY 08“ auf die Seite des Gehäuses.

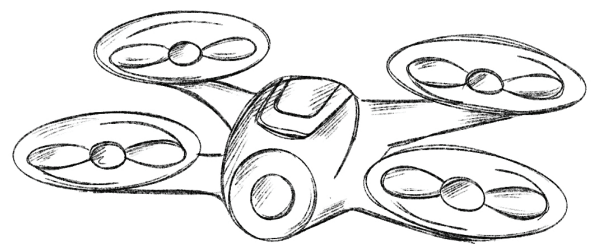
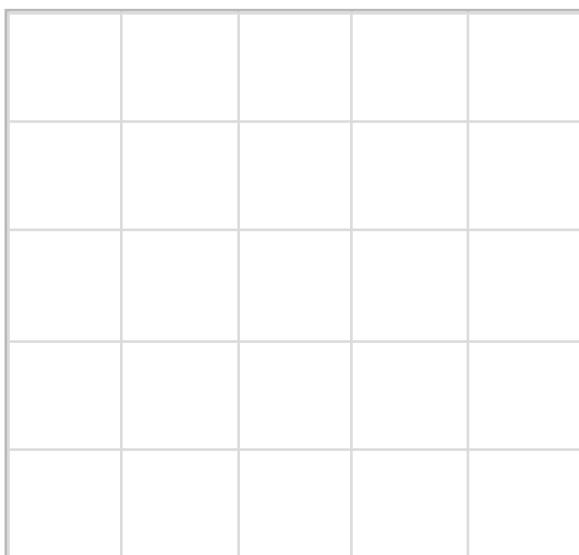
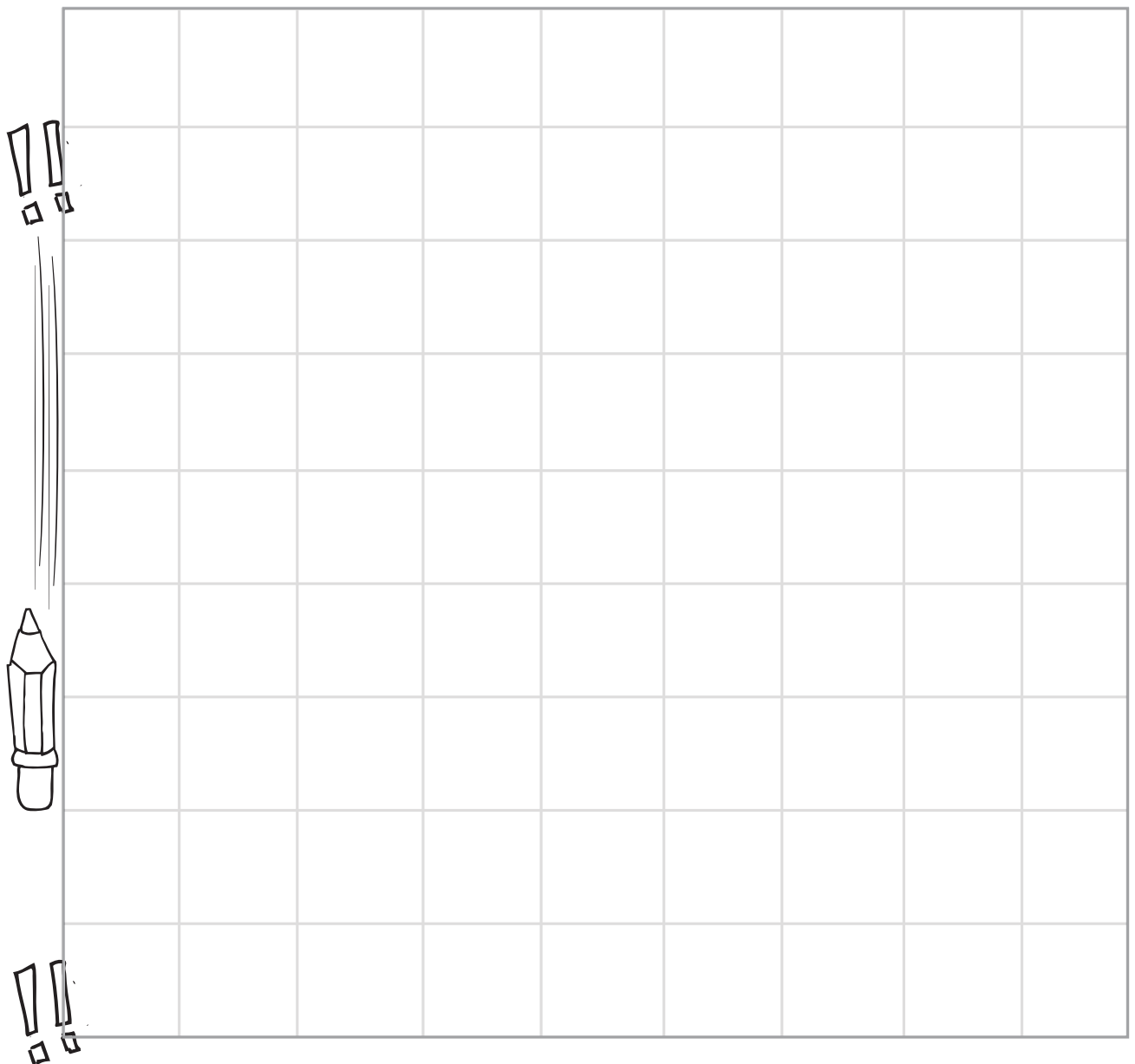
Hänge einen kleinen Rettungsring unter die Drohne.

Lass einen Mini-Drachen in einem Rotorrahmen feststecken. Das war ein kurzer Flug.

Setze eine schlafende Katze oben auf die Drohne.

Füge hinten eine hohe Schwanzflosse hinzu.

Zeichne unter der Drohne einen runden Landeplatz mit einem großen H.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Zeichne einen dicken Schnurrbart an die Stoßstange.

Füge eine Reihe kleiner runder Zusatzlampen unter der Front ein.

Male ein Kometen-Zeichen auf die Motorhaube.

Baue eine kleine offene Dachluke über die Frontscheibe.

Schreibe „TURBO“ auf einen schmalen Streifen oben an der Scheibe.

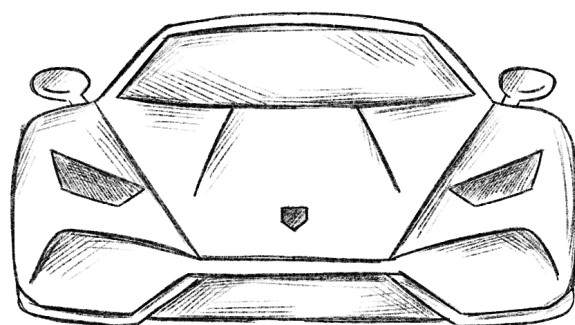
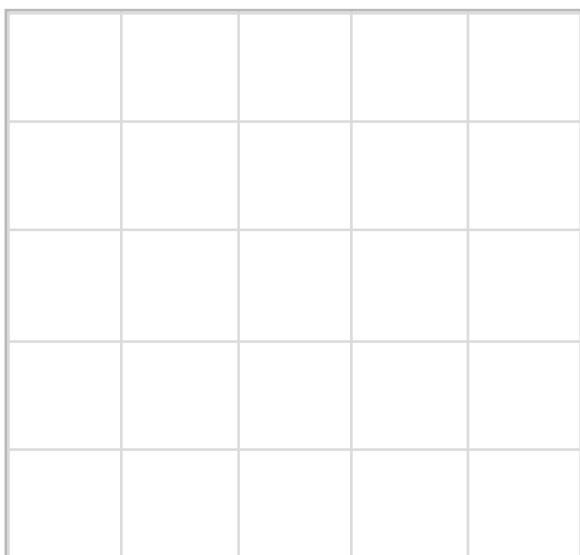
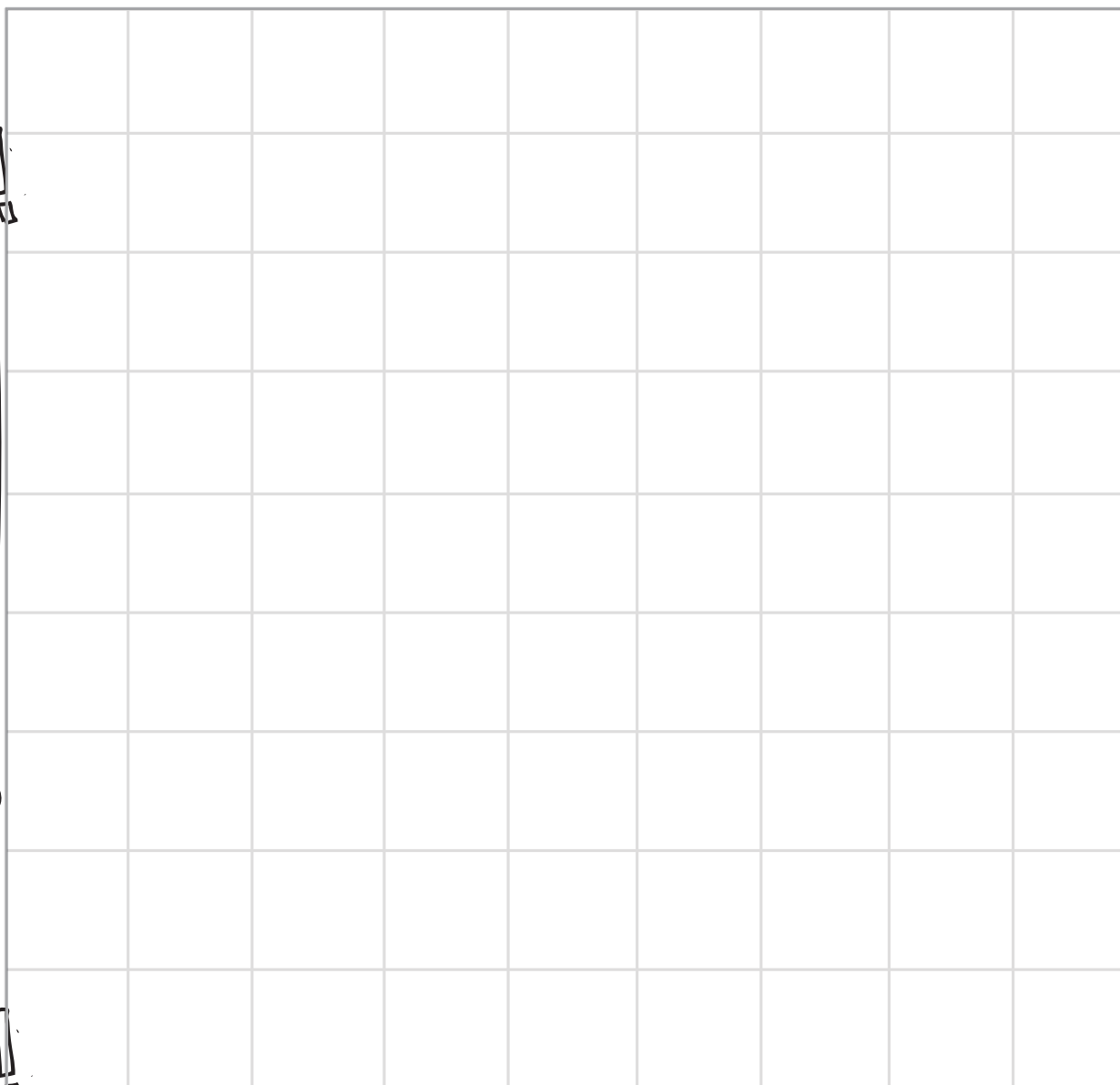
Zeichne eine kleine Ölpfütze unter das Auto. Bestimmt nur Dekoration.

Verteile mehrere große Schaumhaufen auf Motorhaube und Scheibe.

Lass eine kleine Maus unter der Stoßstange hervorschauen.

Fülle eine Seite des Autos mit einfachen Tarnflecken.

Stelle eine geschlossene Schranke vor den Wagen. Das wird ein kurzes Gespräch.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Lass eine Augenbraue hochgezogen nach oben schauen.  
Irgendetwas ist hier verdächtig.

Schneide eine schmale Kerbe in die andere Augenbraue.

Klemme einen Zahnstocher zwischen seine Lippen.

Stecke einen Bleistift hinter sein Ohr.

Zeichne ein dreieckiges Zeichen unter ein Auge.

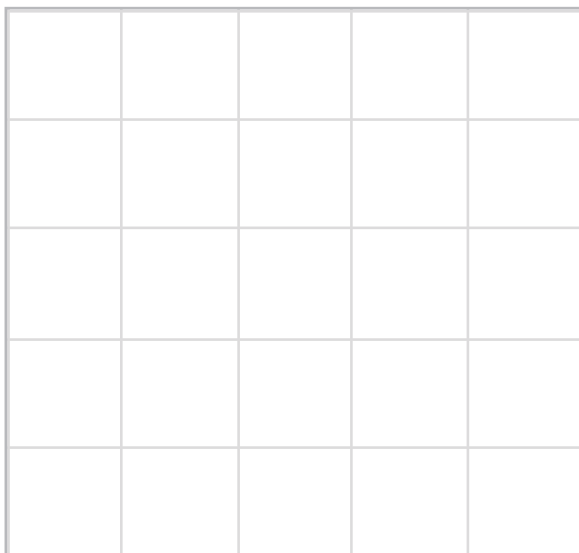
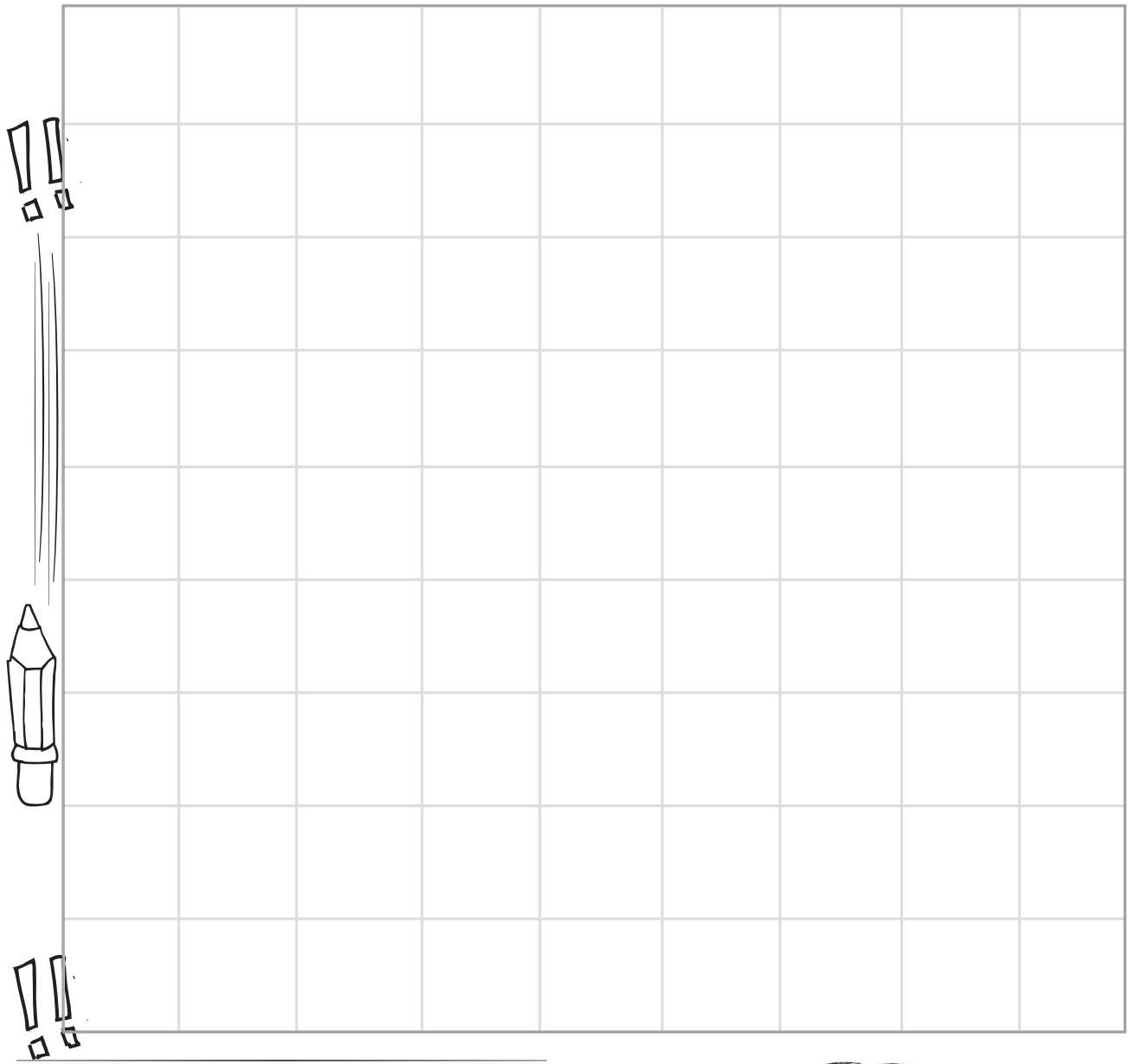
Setze eine große Sonnenbrille oben auf seine Haare.

Schreibe „BOSS“ auf den hohen Kragen.

Verwandle eine Haarsträhne in eine große Locke.

Befestige zwei kleine Klammern seitlich im Haar.

Zeichne ein Kometen-Abzeichen auf seine Schulter. Vielleicht fliegt er später noch weg.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Schreibe ein großes „VS“ über die Kämpfer.

Hänge eine Punkteanzeige mit „1 : 1“ über die Szene.

Gib dem linken Kämpfer einen hohen Jrokesen.

Zeichne dem rechten Kämpfer wilde Locken.

Male ein großes Superhelden-Zeichen auf das linke Oberteil.

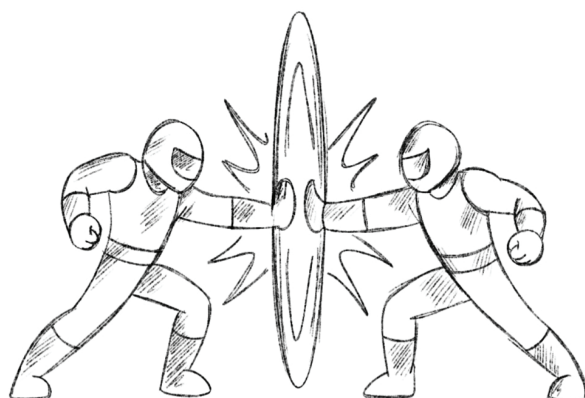
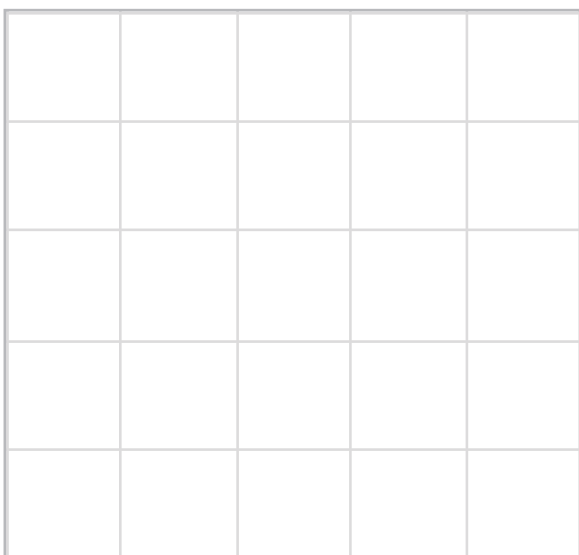
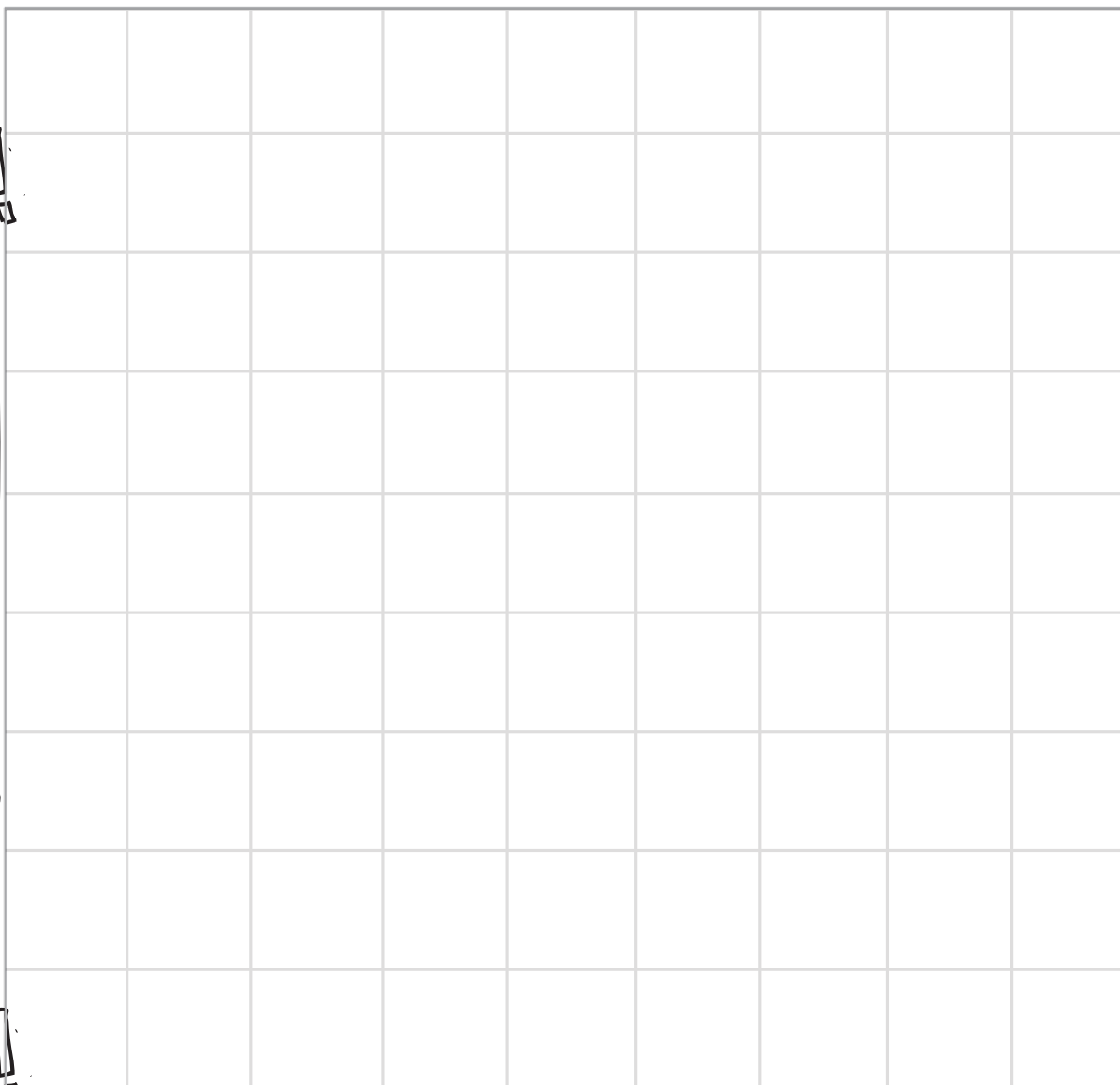
Verwandle die Kleidung des rechten Kämpfers in eine einfache Roboter-Rüstung.

Lass hinter einem Kämpfer einen Schuh durch die Luft fliegen.

Stelle eine kleine Ringglocke zwischen ihre Füße.

Zeichne zwei waagrechte Boxring-Seile hinter die Kämpfer.

Verteile kleine Konfetti-Rechtecke über der Szene. Offenbar feiern schon alle.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Lege eine große runde Schutzblase um den ganzen Jet.

Lass ein kleines UFO hinter dem Jet herfliegen.

Zeichne einen Satelliten neben das Flugzeug.

Hänge zwei lange Zusatztanks unter die Flügel.

Baue ein einfaches Fahrwerk mit drei kleinen Rädern an.

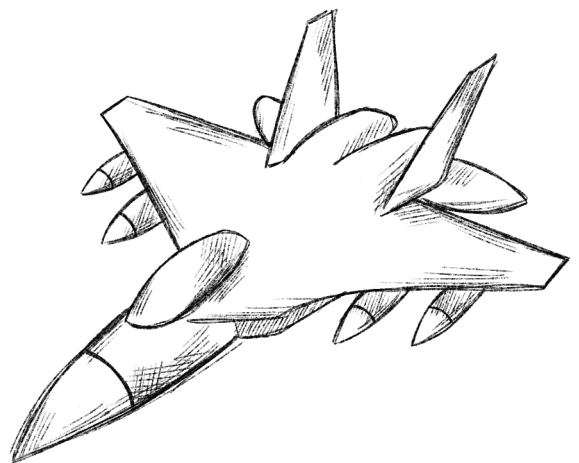
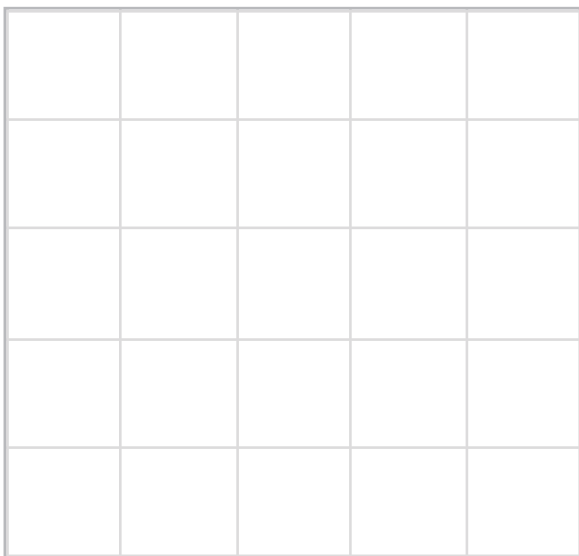
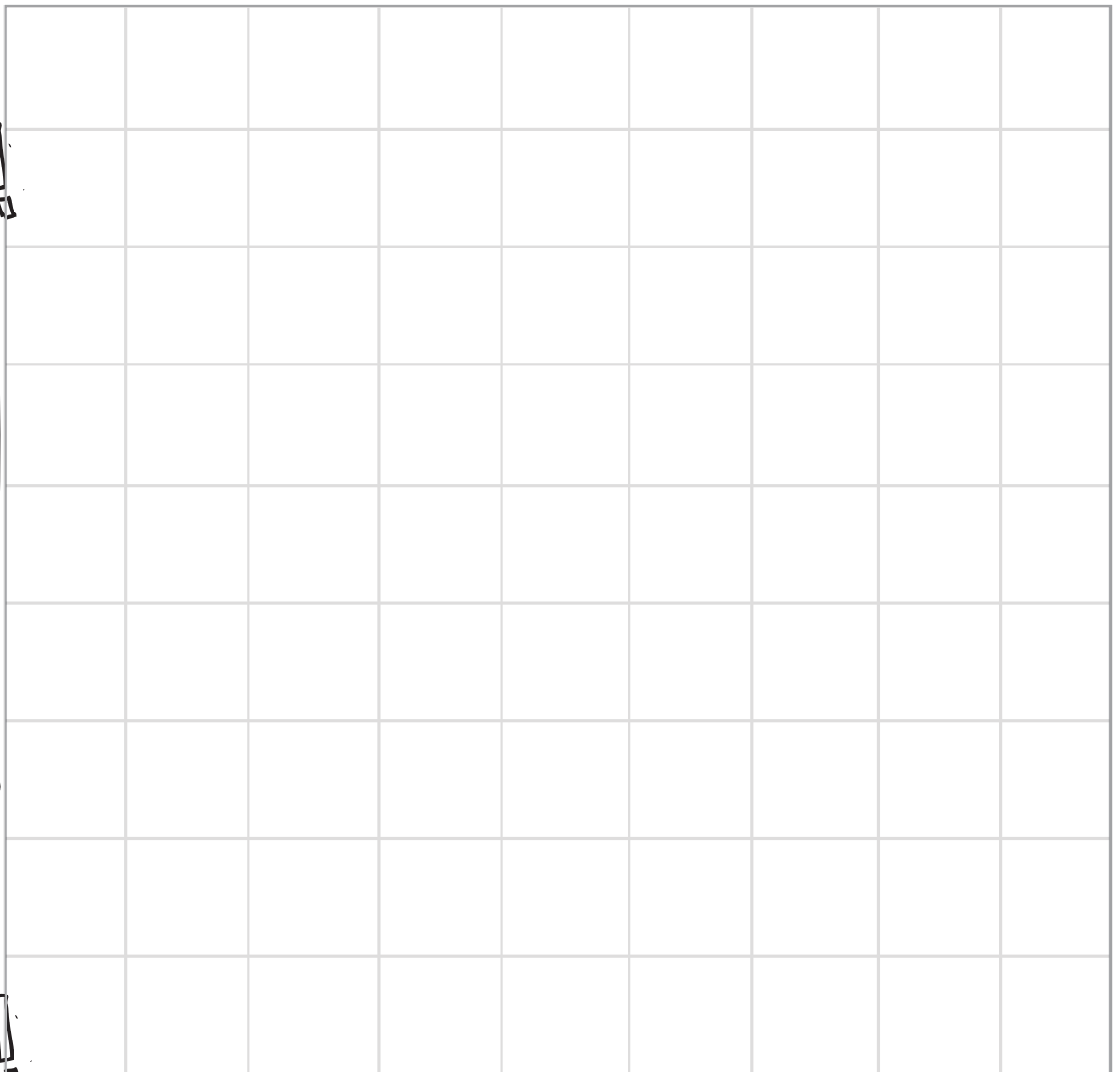
Zeichne unter dem Jet eine Landebahn mit runden Lampen.

Schreibe „ACE 8“ unter das Cockpit.

Lass den Jet ein Banner mit „ZU SCHNELL“ hinter sich herziehen.

Zeichne einen Wolkenring, durch den der Jet gerade fliegt.

Schnalle eine Brotdose auf einen Flügel. Auch Piloten werden hungrig.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Zeichne eine Bergkette und ein winziges Zelt als Gravur auf die Klinge.

Ergänze neben dem Taschenmesser eine passende Hülle mit Druckknopf.

Befestige am Griff eine kurze Schnur mit einer großen Holzperle.

Zeichne kleine Zentimeterstriche auf den Rücken der Klinge. Plötzlich kann das Ding Mathe.

Ergänze am Griff einen ausgeklappten Minilöffel.

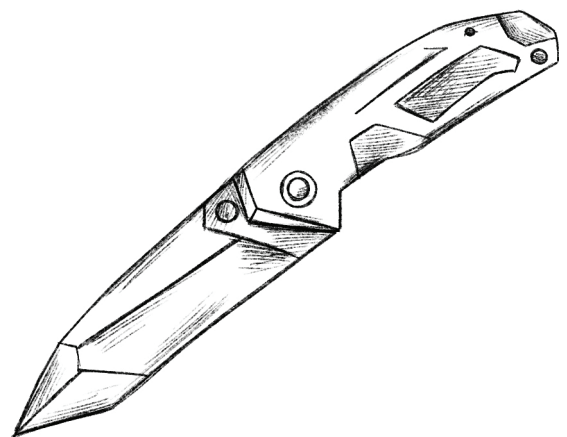
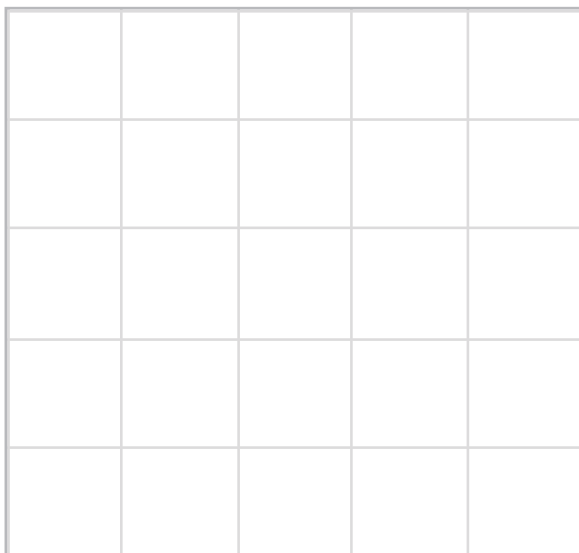
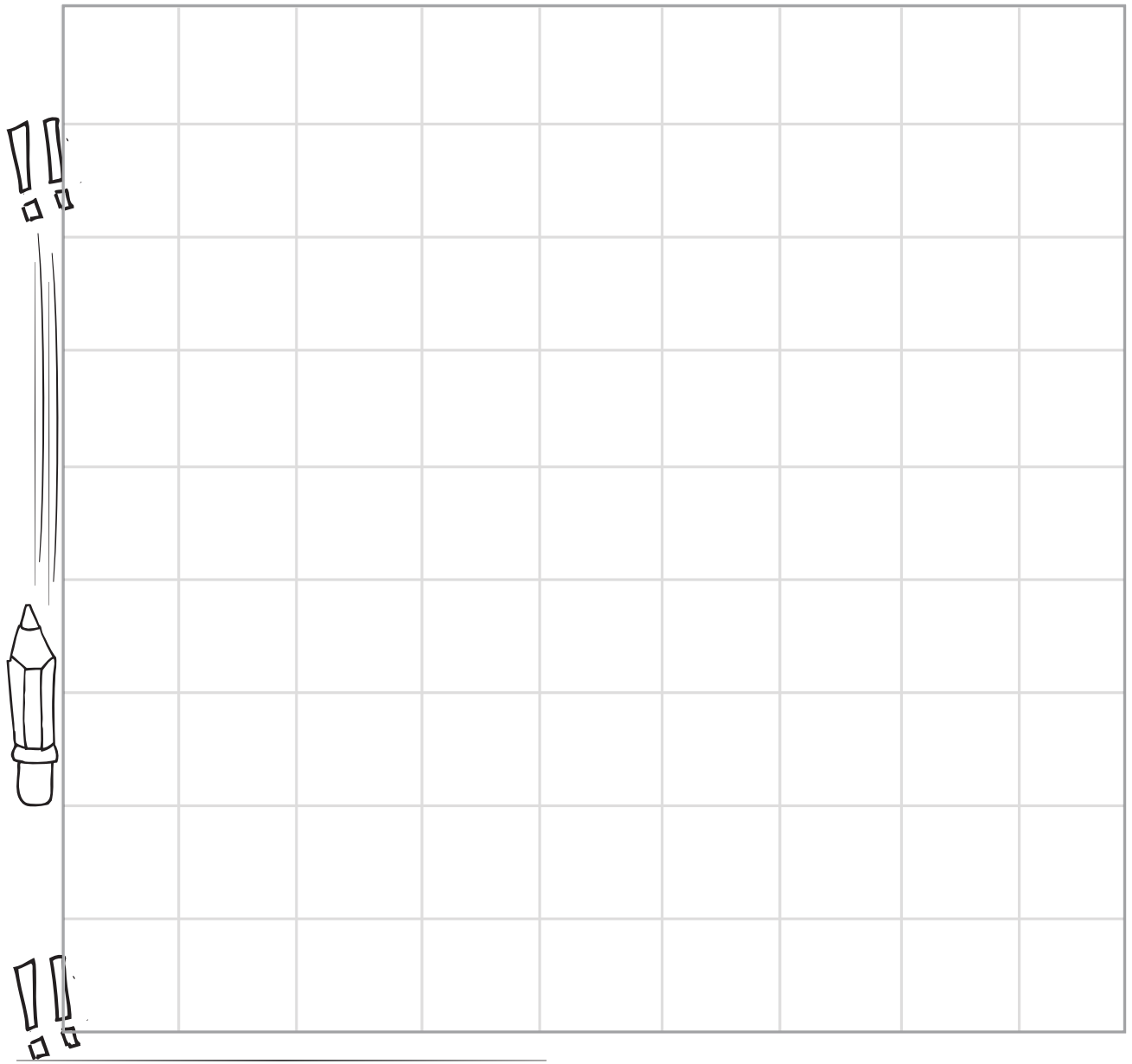
Zeichne ein kleines Zeltzeichen auf die Griffschale.

Setze eine Schutzkappe auf die Spitze der Klinge. Sicherheit sieht überraschend cool aus.

Befestige einen kleinen Karabiner am hinteren Ende des Griffs.

Ergänze eine winzige Taschenlampe an der Unterseite des Griffs.

Zeichne das Taschenmesser auf zwei großen Blättern liegend. Der Waldboden übernimmt heute den Tisch.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Ergänze auf der Glaskuppel zwei kurze Antennen mit runden Spitzen.

Verwandle eine Hälfte des Gehirns in einfache Zahnräder.

Zeichne einen kleinen Riss in die Glaskuppel. Das war bestimmt schon vorher so.

Ergänze auf der Stirn eine Anzeige mit „99 %“.

Verwandle ein Auge in eine runde Roboterlinse.

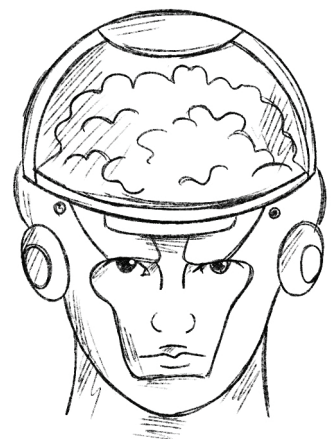
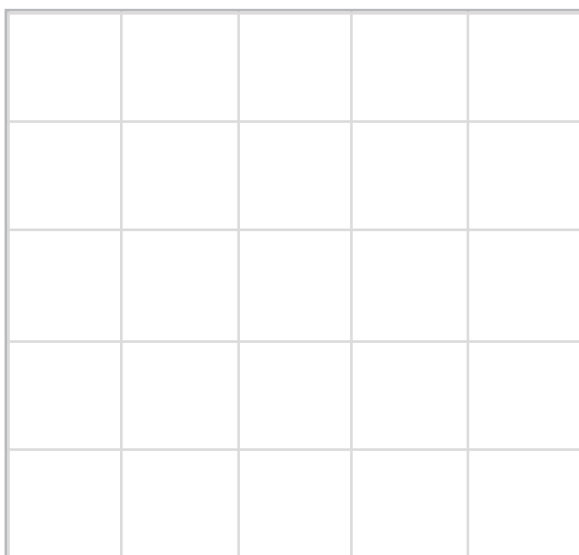
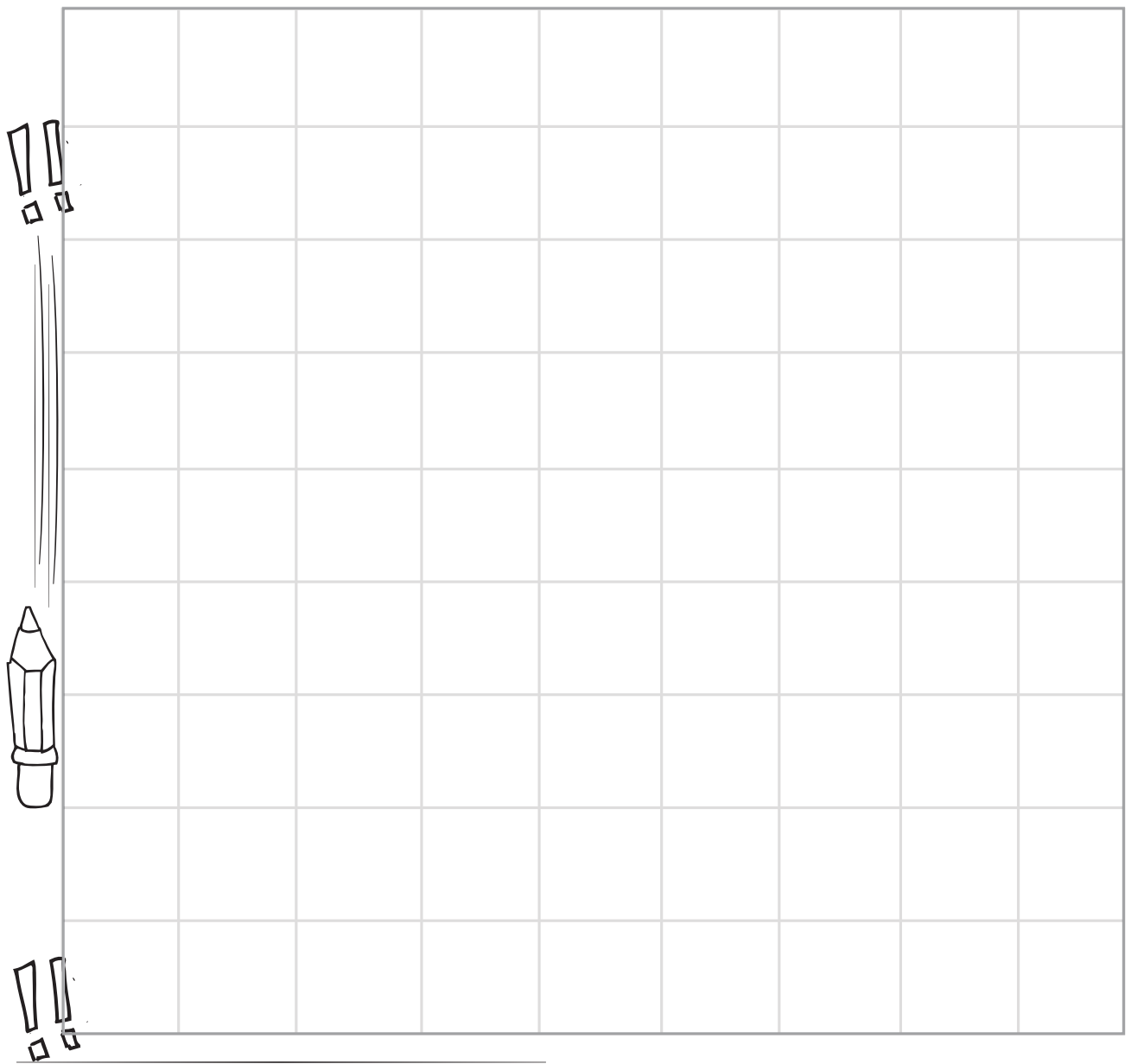
Zeichne Musiknoten neben die runden Ohrteile. Der Kopf hat eingebaute Lautsprecher.

Ergänze Blitze im Gehirn. Da ist wohl gerade eine Idee eingeschlagen.

Zeichne dem Jungen eine hochgezogene Augenbraue und ein schiefes Grinsen.

Ergänze unter dem Kopf einen breiten Technik-Kragen mit drei Knöpfen.

Zeichne einen kleinen schwebenden Roboter neben den Kopf, der die Glaskuppel untersucht.



## Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Setze ihm einen kleinen Frosch auf die Schulter, der genauso erschrocken schaut.

Zeichne neben seinen Kopf einen klingelnden Wecker mit zwei Glocken.

Ergänze eine Sprechblase mit „DAS WAR ICH NICHT!“.

Zeichne drei weitere Schweißtropfen an seine Stirn. Ruhig bleiben klappt heute eher nicht.

Verwandle seine Haare in noch wildere Zacken.

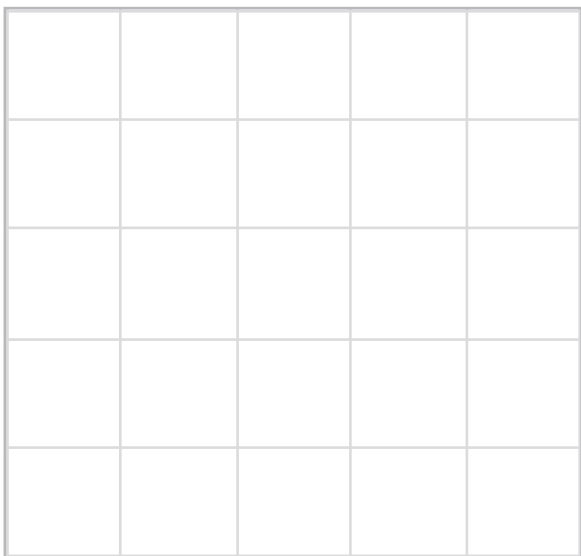
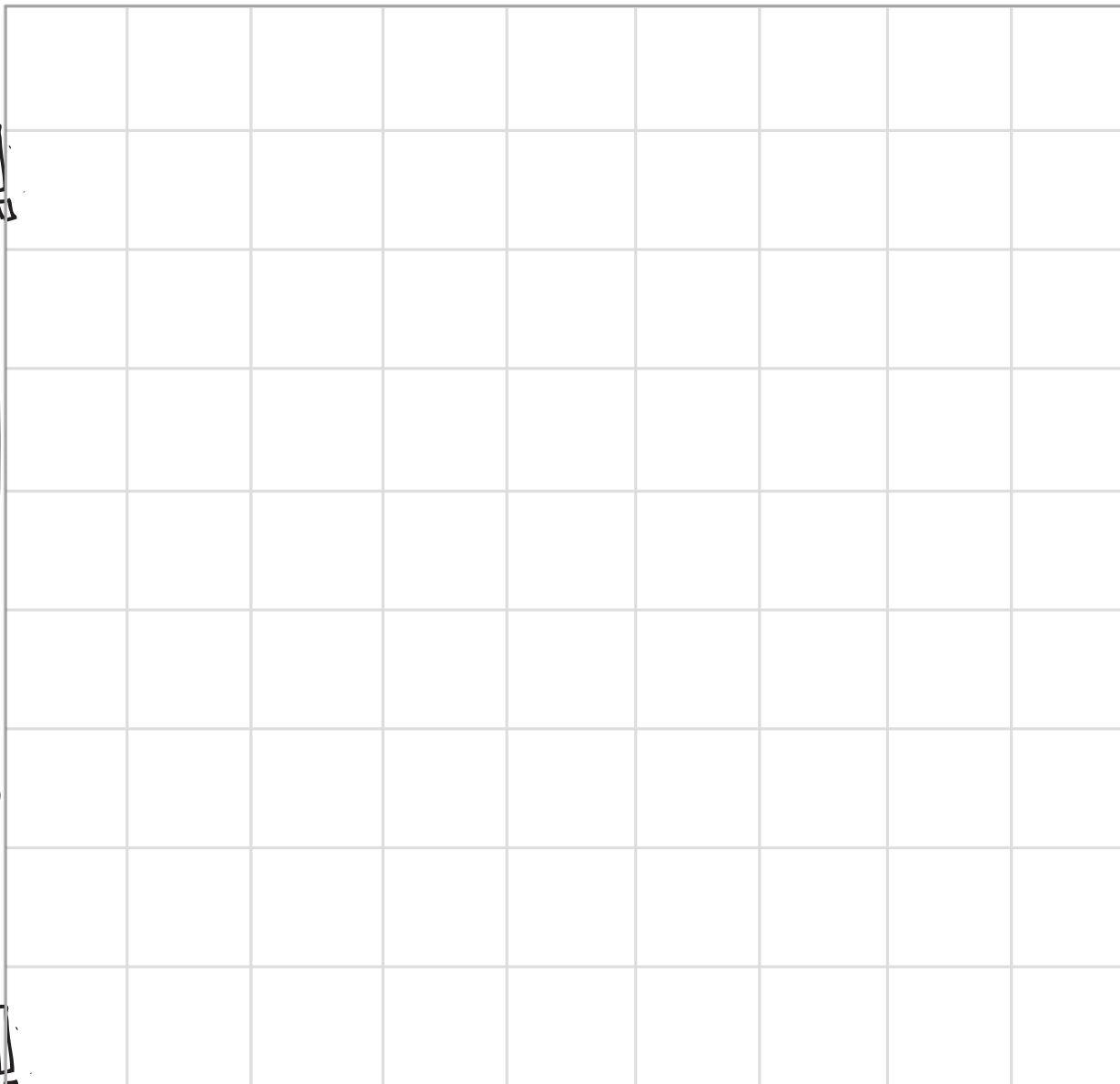
Zeichne ein kleines Pflaster auf seine Wange.

Ergänze hinter seinem Kopf einen geplatzten Luftballon mit kurzen Knalllinien.

Verwandle seine runden Augen in einfache Spiralen. Jetzt ist er komplett verwirrt.

Zeichne an seinen Kragen ein schiefes Namensschild mit „PROFJ“.

Ergänze hinter seiner Schulter ein kleines Gespenst, das vorsichtig hervorschaut.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Ergänze einen dünnen Suchstrahl vor seinem runden Sensorauge.

Zeichne eine große Energieanzeige auf seine Brust.

Verwandle einige Federn in einfache Metallplatten mit Schrauben.

Ergänze an seinen Krallen kleine Gelenke und runde Niete.

Zeichne eine kurze Antenne zwischen die Federn seines Schwanzes.

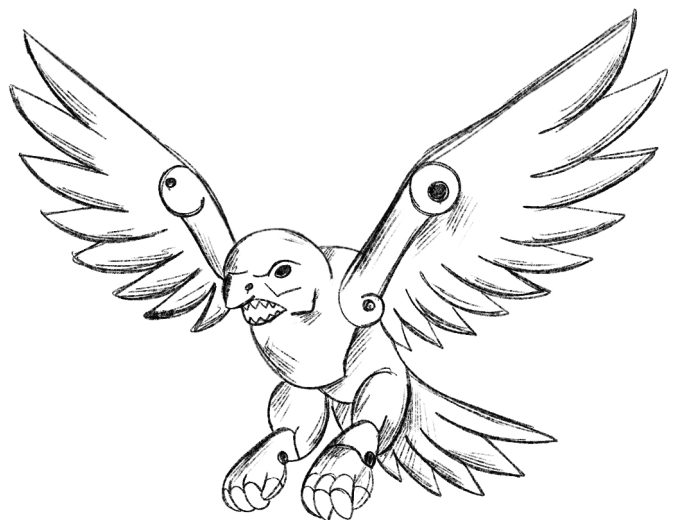
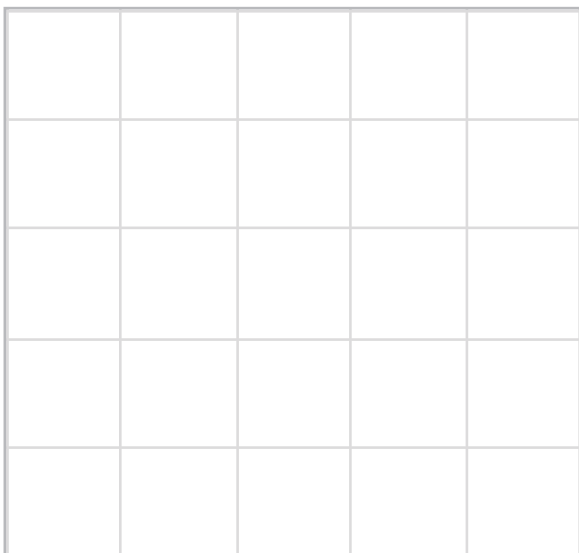
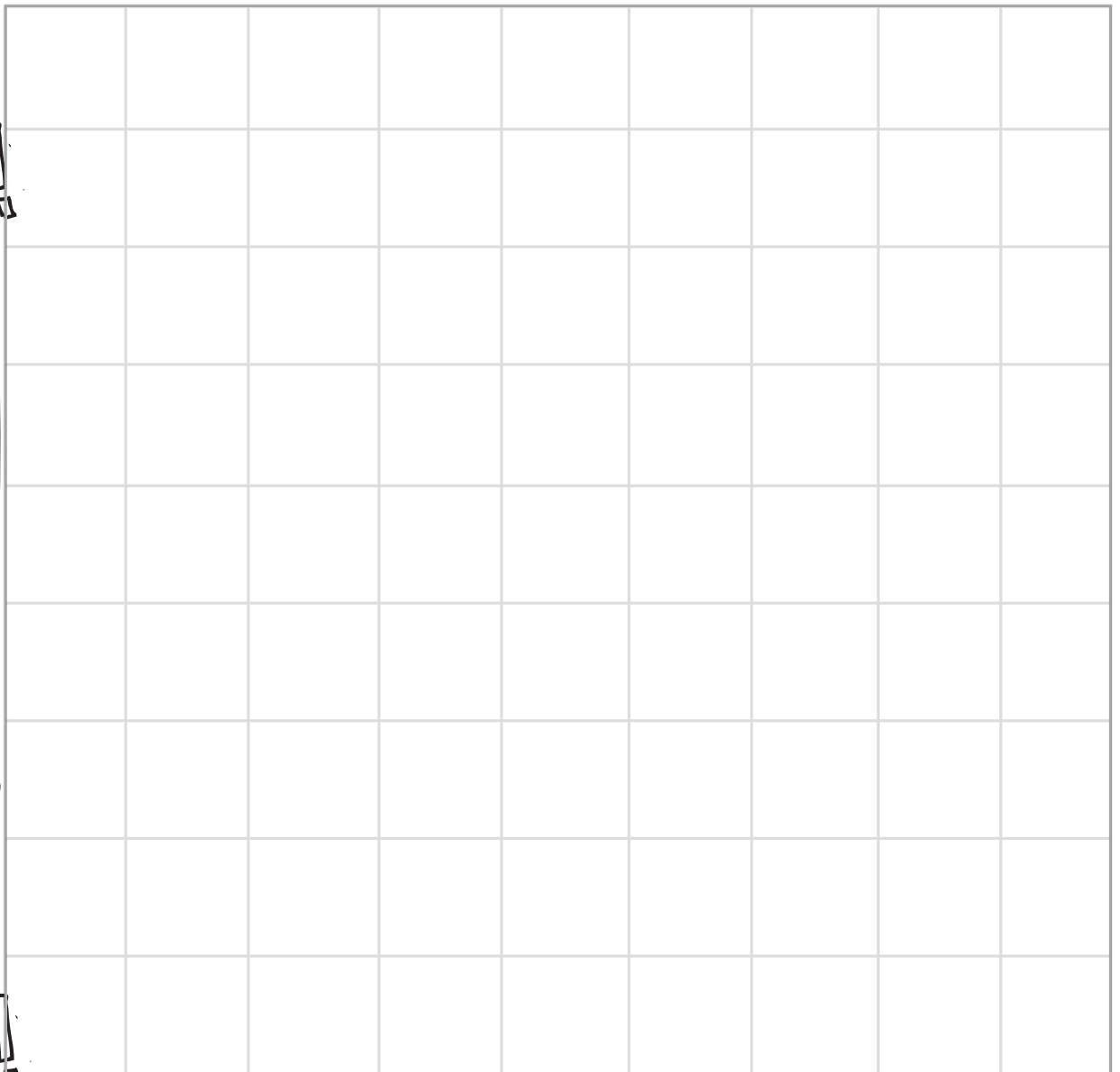
Ergänze an einem Flügel eine offene Klappe mit zwei heraushängenden Kabeln.

Zeichne dem Mechafalken einen kleinen Satelliten als Flugbegleiter.

Ergänze unter ihm eine runde Landeplattform mit einem großen „F“.

Zeichne auf seinen Rücken ein flaches Fach für Ersatzteile.

Ergänze an einem seiner mechanischen Hälse drei blinkende Kontrollpunkte.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Ergänze auf seinen riesigen Fäusten die Buchstaben „B“ und „O“.

Zeichne ein kleines Vögelchen auf seine breite Schulter. Es hat offenbar keine Angst.

Ergänze an seinem Gürtel eine Tasche für Schraubenschlüssel.

Zeichne dicke Sohlen mit einem groben Zackenmuster unter seine Roboterfüße.

Ergänze eine kleine Delle in einem Schulterpanzer.

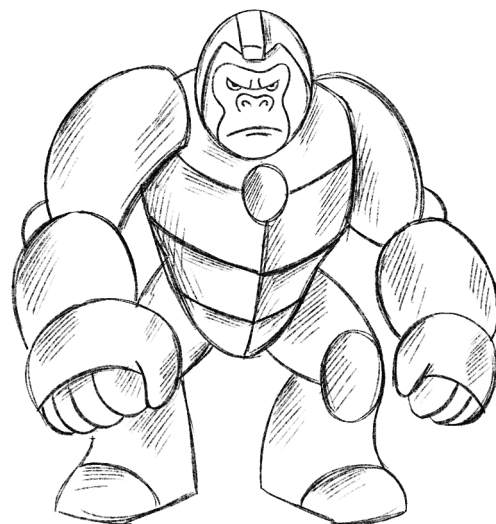
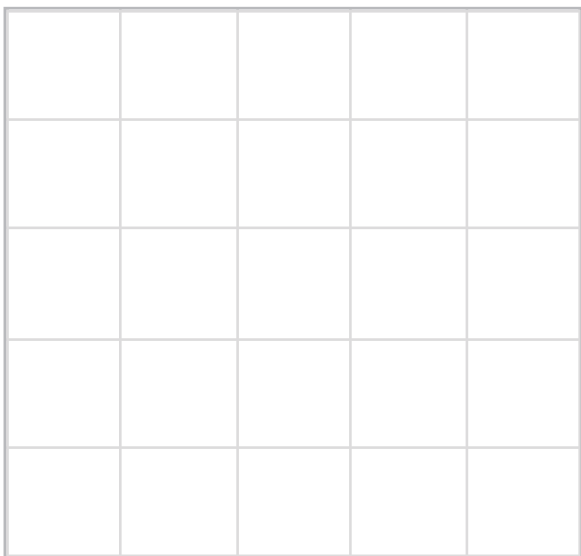
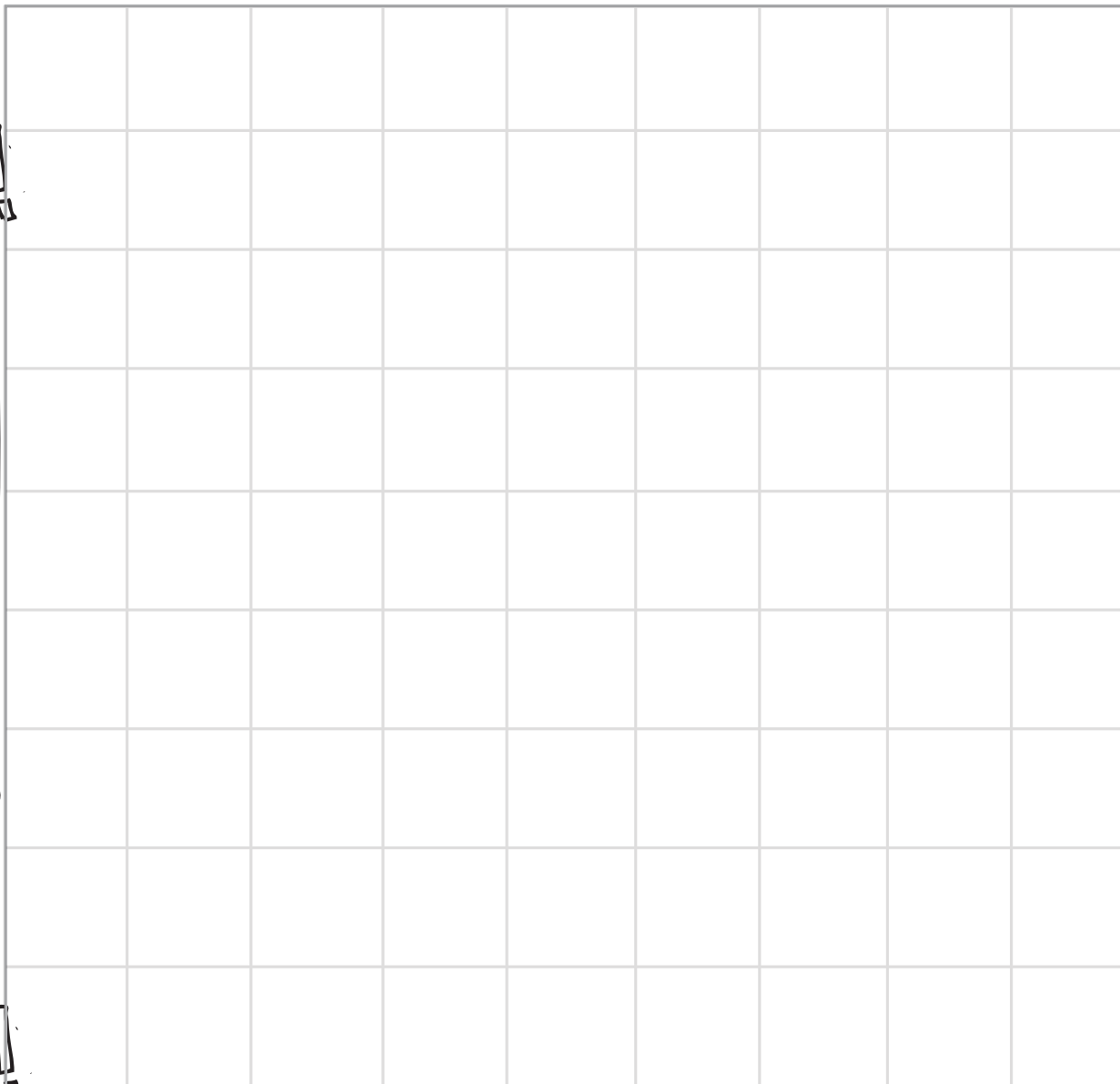
Zeichne einen Hufeisenmagneten an sein Handgelenk und drei angezogene Schrauben daneben.

Verwandle seinen grimmigen Mund in ein breites Siegergrinsen.

Ergänze auf einem Bein eine Plakette mit der Nummer „08“.

Zeichne hinter seinem Rücken zwei kurze Auspuffrohre mit kleinen Rauchwolken.

Ergänze neben seinem Fuß einen winzigen Werkzeugkasten. Der sieht plötzlich gar nicht mehr so winzig aus.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Ergänze einen Umhang, der an einer Schulter befestigt ist und leicht zur Seite flattert.

Zeichne auf die Brust ein großes, einfaches Wappen.

Ergänze auf dem runden Brustkern drei kleine Zeiger wie bei einer Uhr.

Zeichne auf beide Schulterplatten kurze Fahnenstangen mit kleinen Wimpeln.

Ergänze auf dem Rücken einen flachen Rucksack für Ersatzteile.

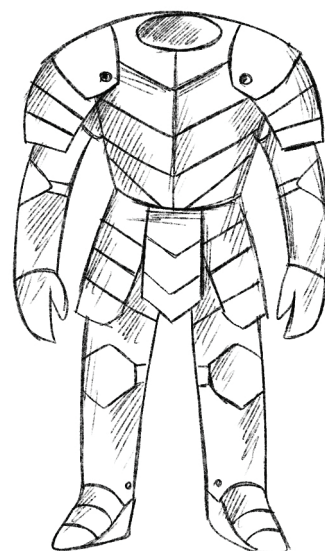
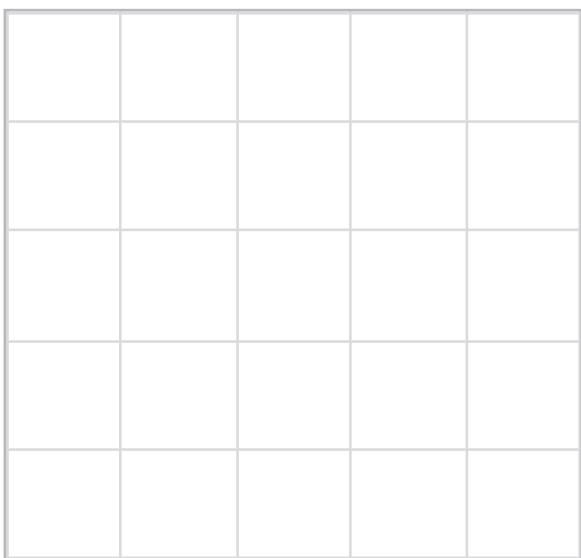
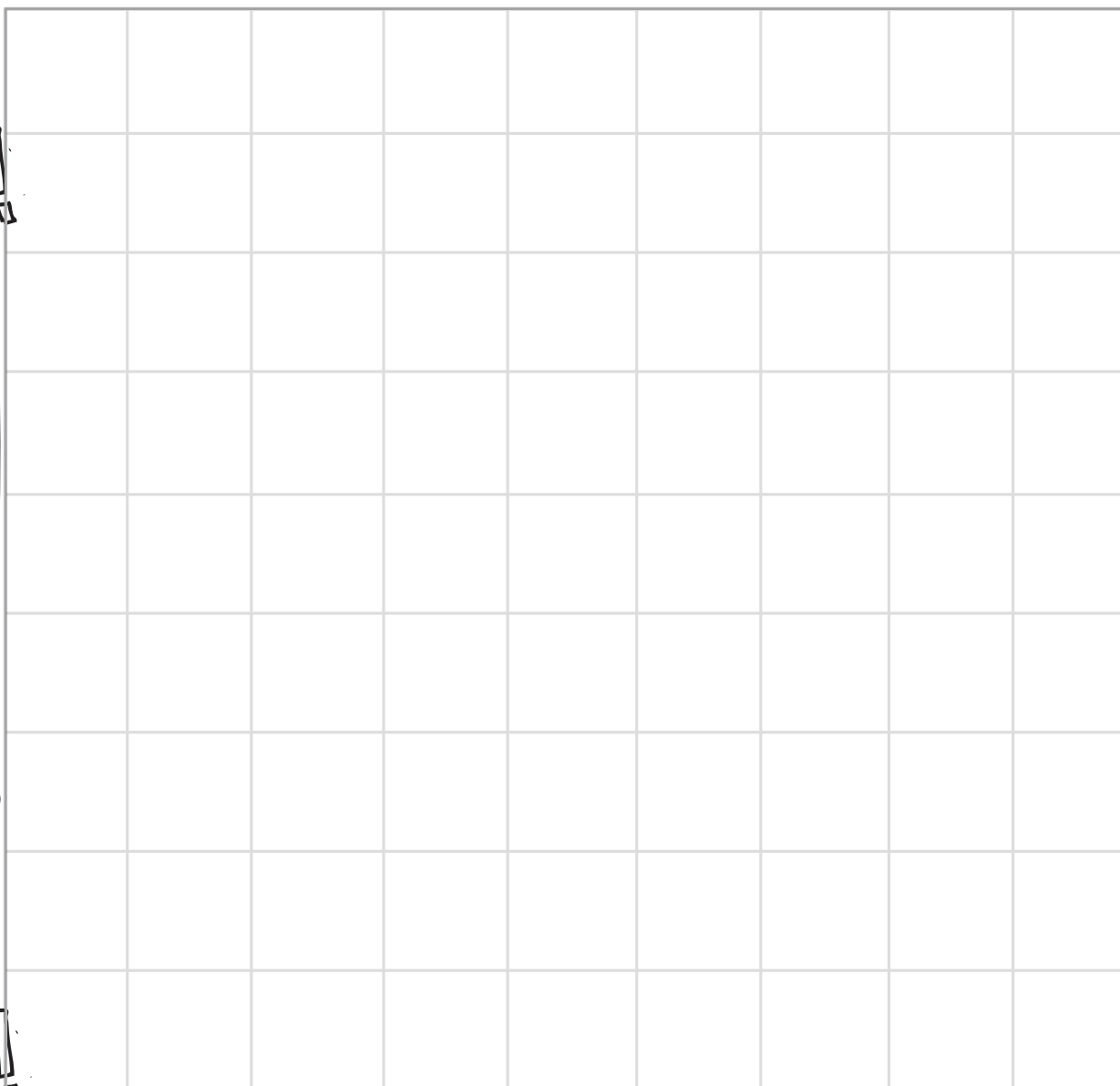
Zeichne an den Gürtel zwei kleine Taschen mit runden Verschlüssen.

Ergänze unter die Stiefel dicke Magnetsohlen mit einfachen Hufeisenzeichen.

Zeichne neben die Rüstung einen großen runden Schutzschild.

Gib einer Hand einen Schraubenschlüssel. Reparieren ist schließlich wichtiger als Angeben.

Ergänze an einem Unterarm ein kleines Klappfach mit einem winzigen Zahnrad darin.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Ergänze über der Linse eine verschiebbare Schutzklappe.

Zeichne auf den Außenring drei kleine Kontrolllampen.

Verwandle eine der inneren Lamellen in ein kleines Propellerblatt.

Zeichne einen winzigen Käfer, der auf dem Metallring sitzt.

Ergänze auf der Linse die Spiegelung eines runden Mondes.

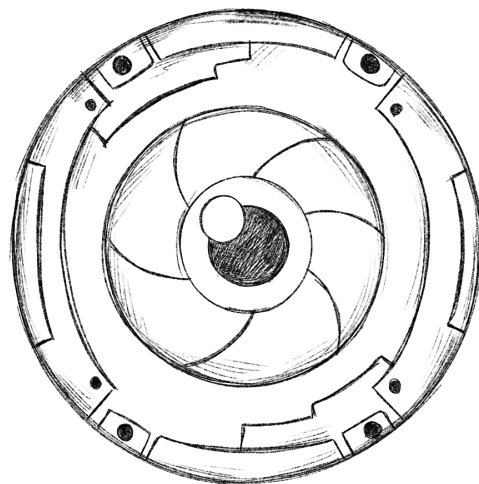
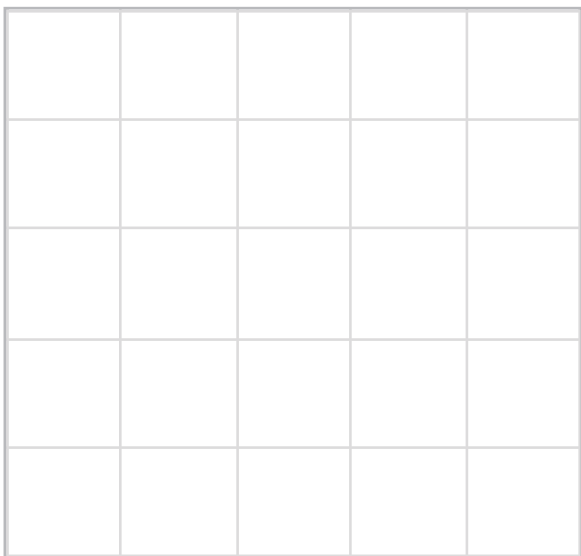
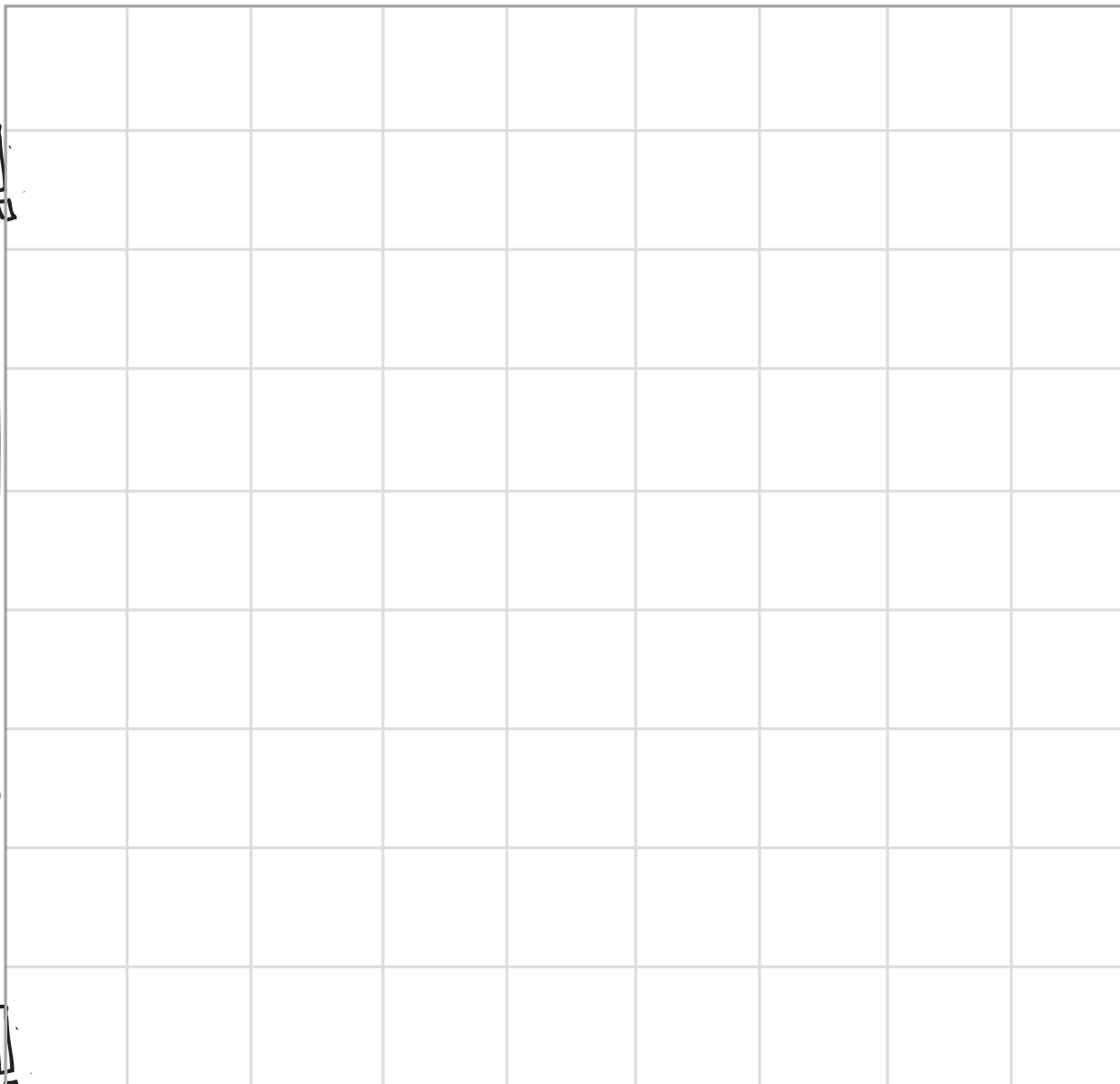
Zeichne an die Seite ein kleines ausklappbares Teleskop.

Ergänze auf dem Gehäuse eine einfache Warnmarkierung mit einem Ausrufezeichen.

Zeichne neben das Auge eine Ersatzlinse auf einem kleinen Sockel.

Verwandle die mittlere Pupille in eine sternförmige Öffnung.

Zeichne um das mechanische Auge einen einfachen Helmrand.  
Jetzt sieht es aus, als wäre es auf Mission.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Ergänze zwischen seinen Augen ein drittes Auge. Sicher ist sicher.

Verwandle seine ungewöhnliche Schwanzflosse in einen kleinen Propeller.

Zeichne ihm einen winzigen Rucksack mit zwei Sauerstoffflaschen.

Ergänze auf seiner Rückenflosse eine kleine Piratenflagge.

Zeichne eine Blasenspur hinter den Hai und forme daraus die Zahl „8“.

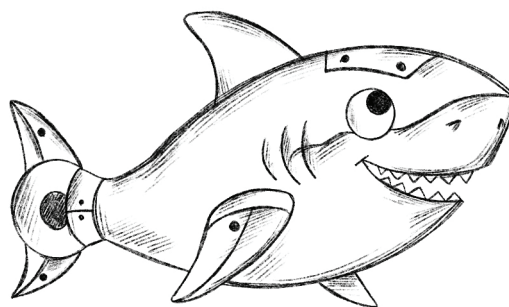
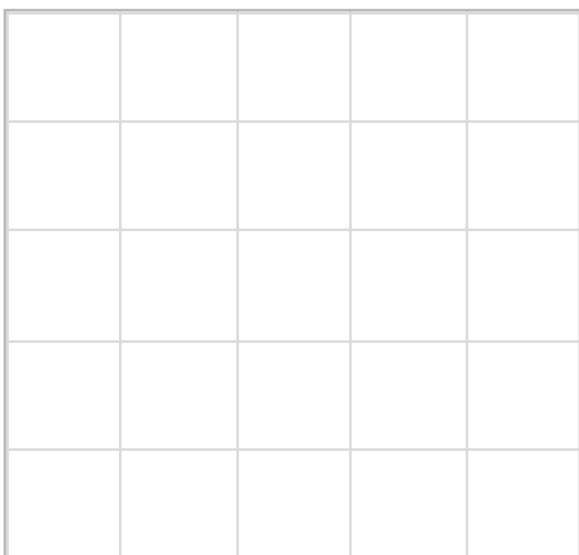
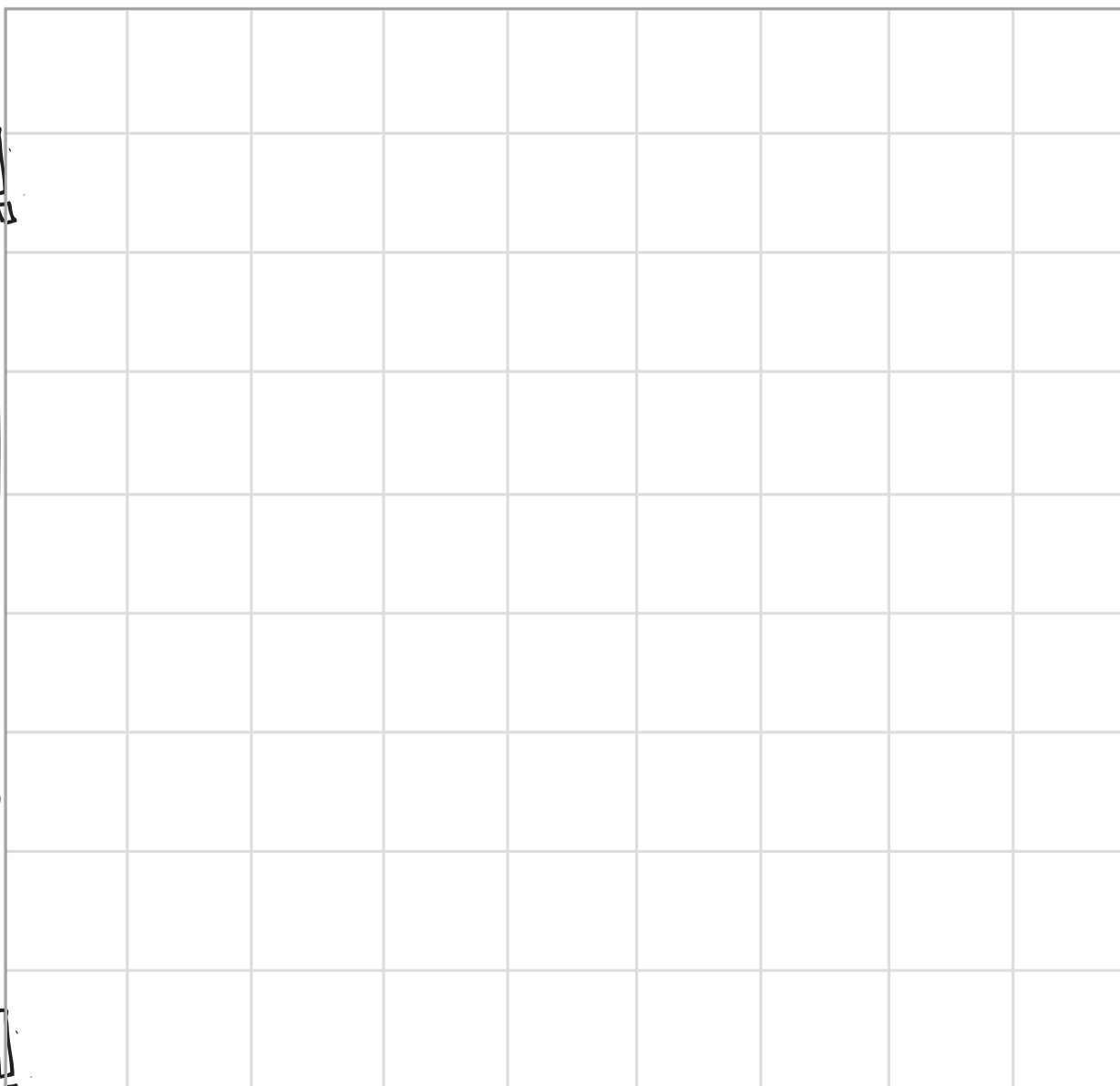
Setze eine kleine Krabbe auf seine Seitenflosse. Sie wirkt erstaunlich entspannt.

Ergänze eine einfache Fliege unter seinem Maul. Der mutierte Hai ist heute überraschend schick.

Zeichne einige große, kantige Schuppen entlang seines Rückens.

Gib ihm eine kleine runde Taucherbrille über seine Augen.

Zeichne vor seine Schnauze einen neugierigen Mini-Fisch. Der Hai schaut diesmal nur.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Ergänze unter dem springenden Ninja eine große Rauchwolke mit drei Zacken.

Zeichne hinter ihm eine einfache Trainingspuppe aus Stroh.

Ergänze an seinem Gürtel zwei kleine Taschen für geheime Ninja-Snacks.

Zeichne auf seine Stirnbinde ein einfaches Blitzsymbol.

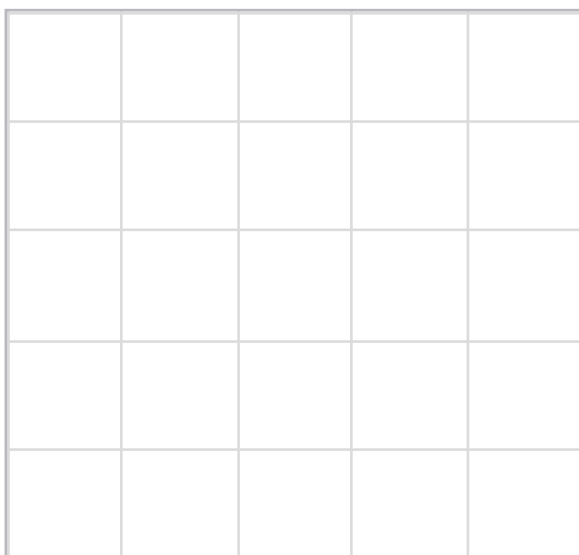
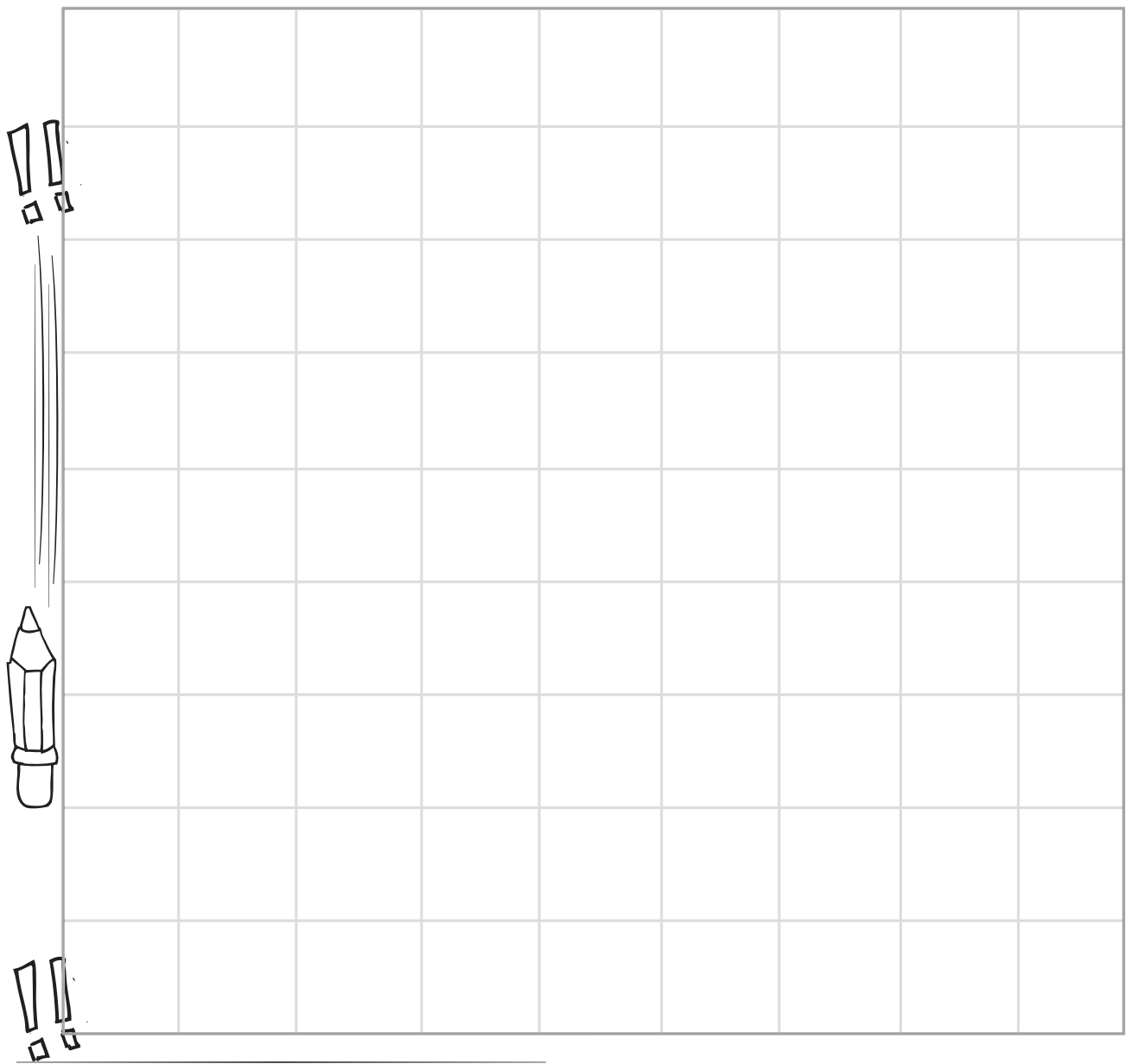
Ergänze an seinem Rücken einen kleinen zusammengerollten Schlafsack.

Zeichne neben seine Hand einen flatternden Papierflieger. Heute wird nicht gekämpft, heute wird geworfen.

Ergänze hinter ihm einen runden Mond mit wenigen Wolken.

Zeichne auf seine Kleidung drei kantige Schutzplatten.  
Verändere seine Augen zu einem entschlossenen Zwinkern.

Zeichne unter seine Füße ein schmales Seil, über das er gerade balanciert. Sehr mutig. Sehr wackelig.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Ergänze neben dem Wurfmesser eine passende Scheide mit einem kleinen Verschluss.

Zeichne in den runden Griff eine kleine Uhr mit zwei Zeigern.

Wickle ein langes flatterndes Band um den Griff.

Ergänze auf der Klinge drei schmale Zacken wie bei einem Blitz.

Zeichne eine kleine Feder, die am Griff befestigt ist.

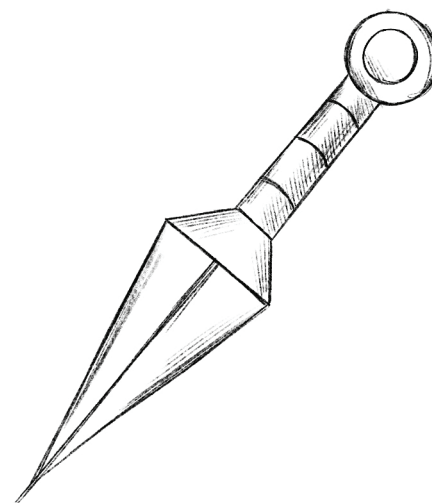
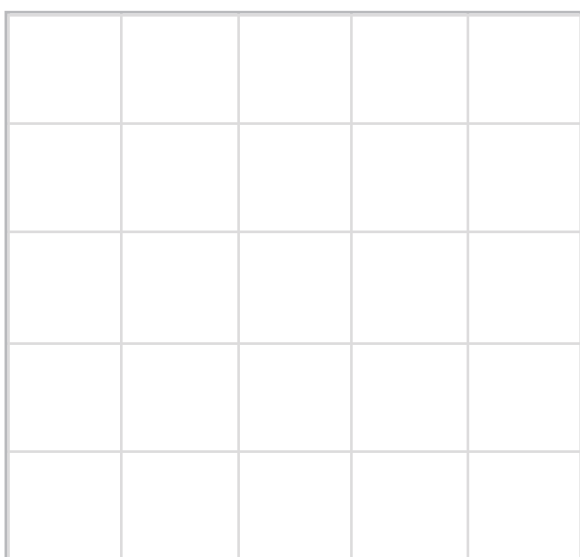
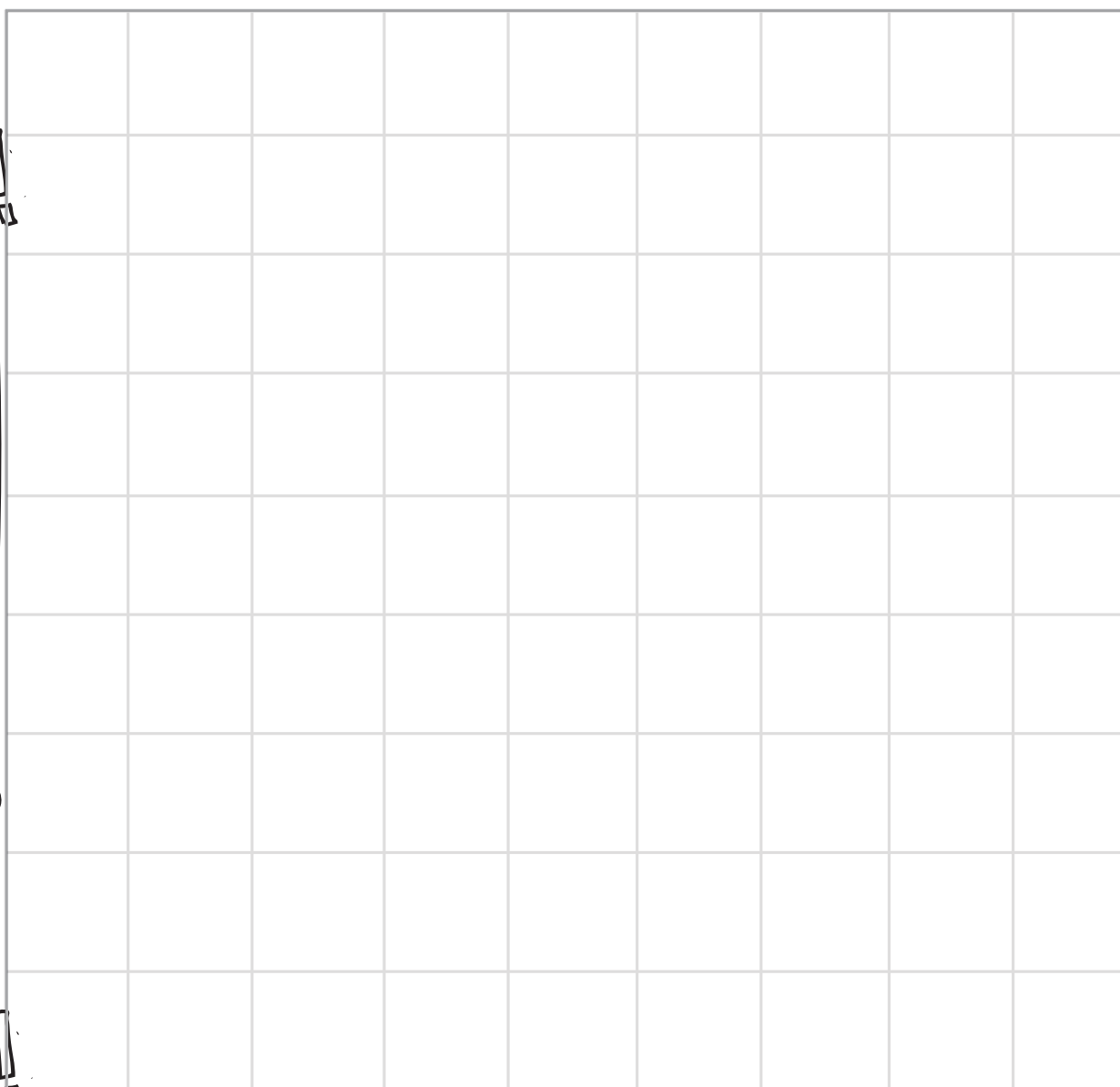
Schreibe auf den Griff „NINJA 08“. Geheimcode. Sehr geheim.

Zeichne neben das Wurfmesser einen kleinen Trainingsständer aus Holz.

Ergänze auf der Klinge eine einfache Stern-Gravur.

Setze einen winzigen Frosch auf den runden Griff. Der nimmt seine Aufgabe sehr ernst.

Zeichne drei gleiche Wurfmesser ordentlich auf einer kleinen Ablage. Ordnung muss sein. Sogar bei Ninjas.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Ergänze im Portal einen einfachen Mond mit drei Sternen.

Zeichne neben den Portalring ein kleines Warnschild mit einem Ausrufezeichen.

Ergänze auf dem Ring drei geheimnisvolle Symbole.

Zeichne an den Helm eine kurze Antenne mit einer runden Spitze.

Ergänze auf dem Rücken einen kleinen Rucksack mit einer gefalteten Karte.

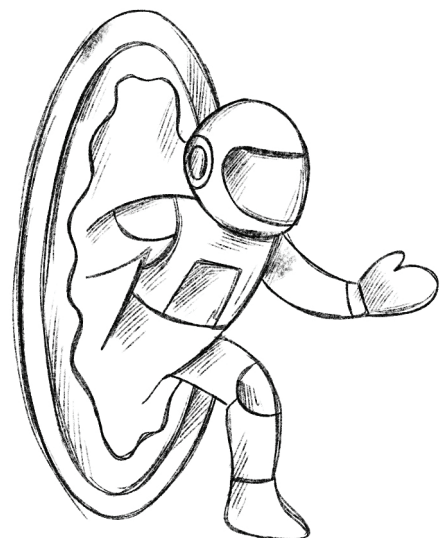
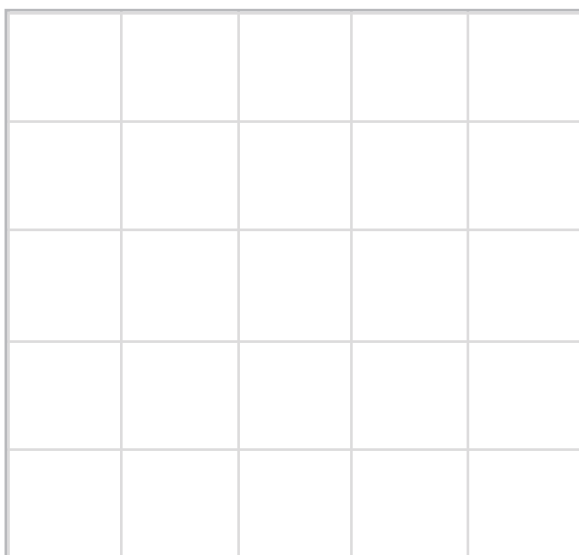
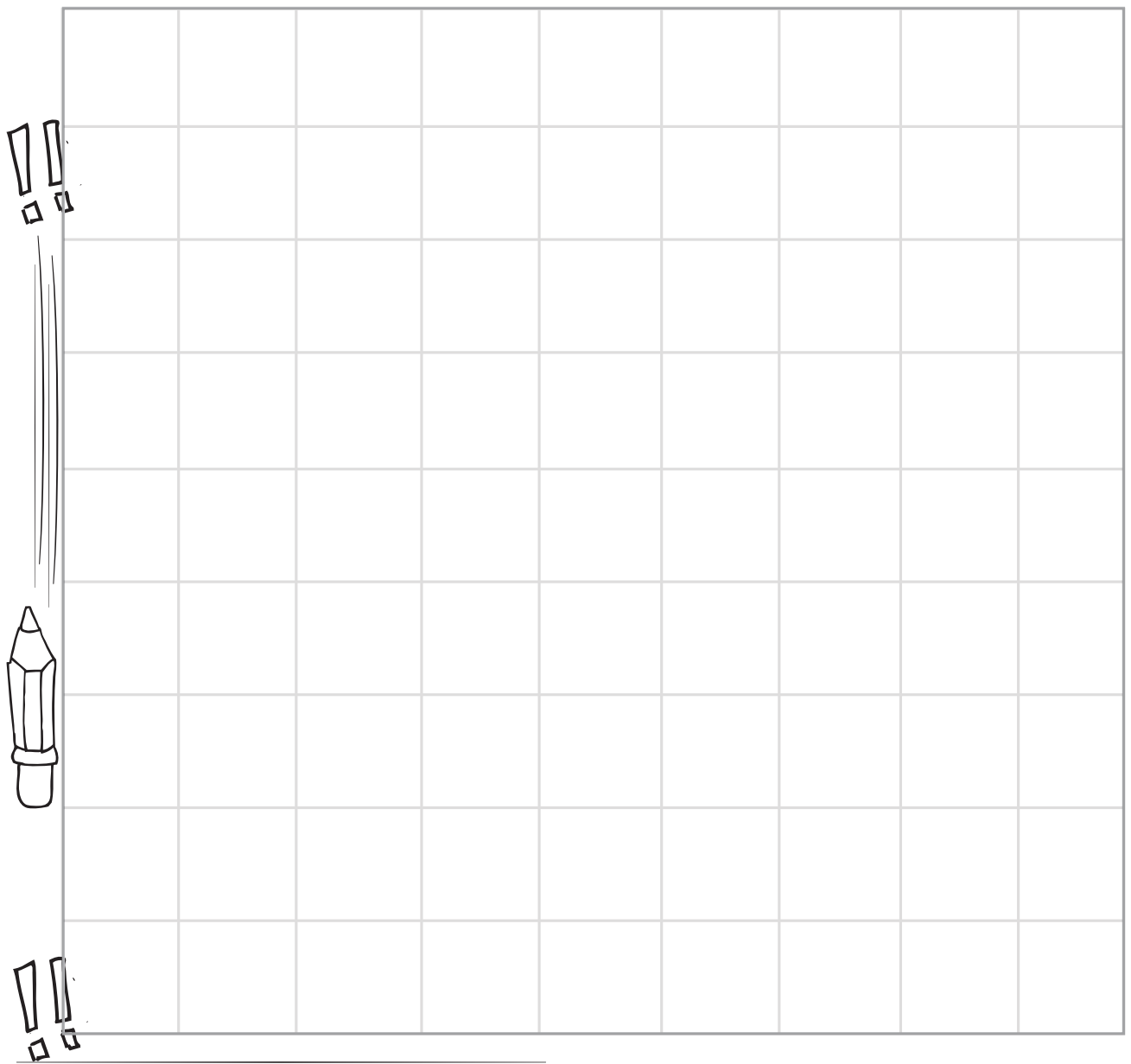
Zeichne an den Gürtel einen runden Portalschlüssel.

Lass neben der ausgestreckten Hand einen Würfel und eine Kugel schweben.

Ergänze unter seinen Stiefeln kleine Fußspuren, die aus dem Portal herausführen.

Zeichne auf eine Schulter einen kleinen Sternenaufnäher.

Schreibe neben das Portal: „NÄCHSTER STOPP: UNBEKANNT“. Das klingt nach einem soliden Reiseplan.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Ergänze über den vier Rädern breite Schmutzfänger.

Zeichne an die Seite ein Ersatzrad mit sichtbaren Schrauben.

Ergänze vorne eine kleine Windschutzscheibe mit einem einzelnen Scheibenwischer.

Zeichne hinten eine kurze Fahnenstange mit einem flatternden Wimpel.

Ergänze auf dem Dach eine flache Transportbox.

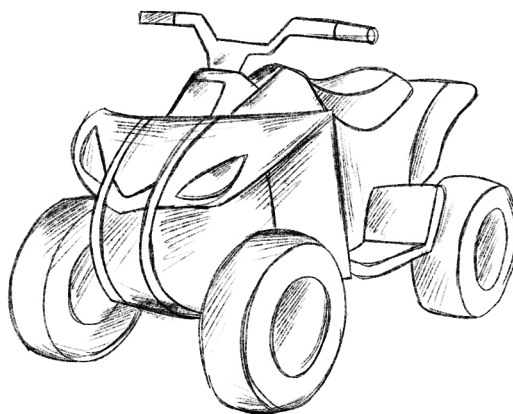
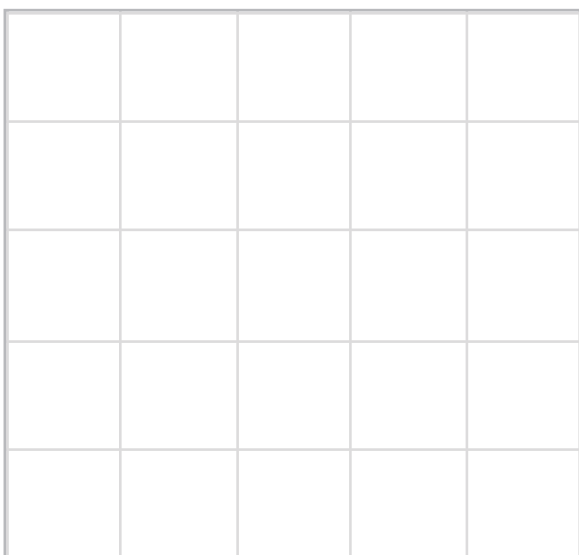
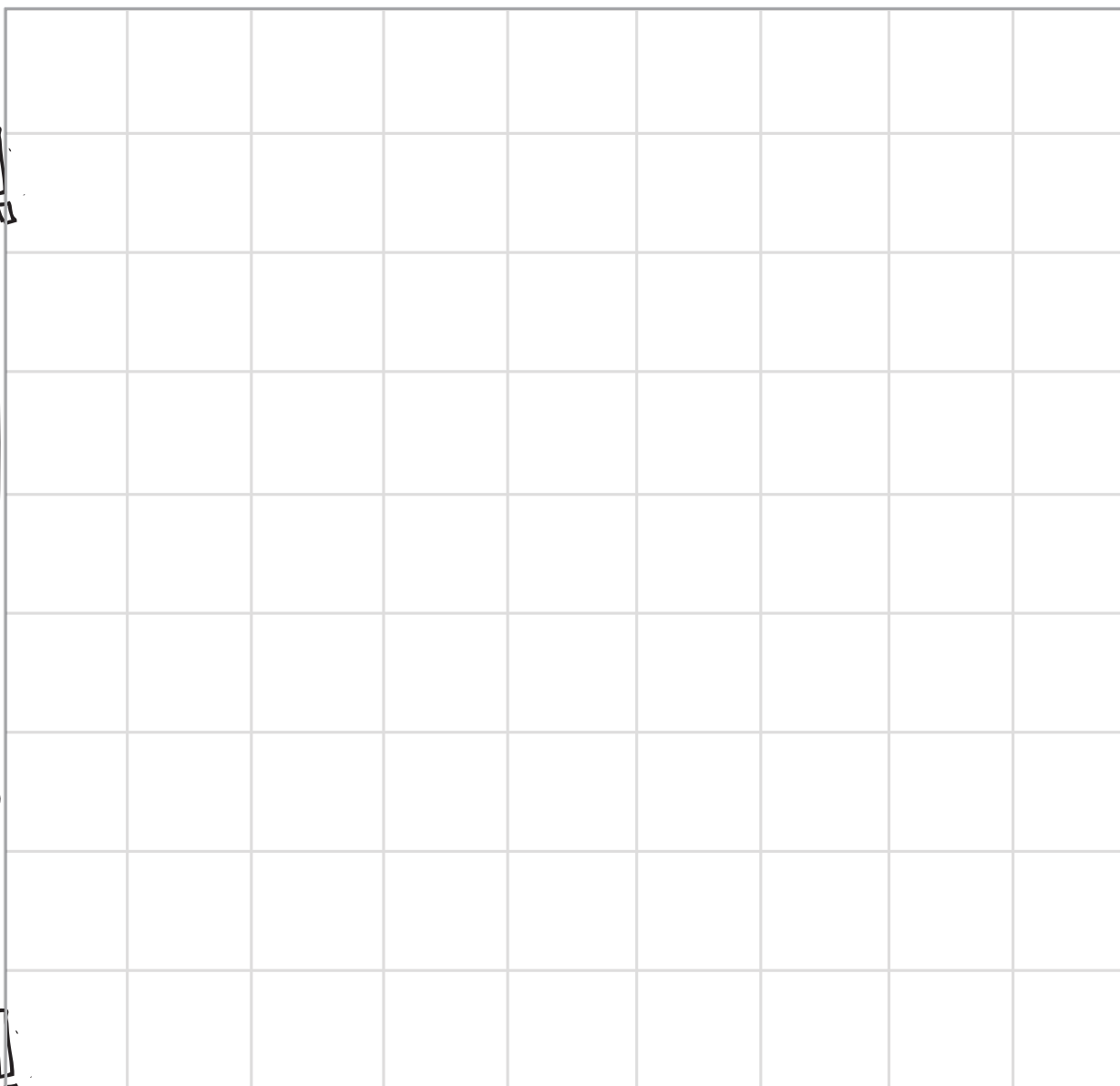
Zeichne vorne zwei große Scheinwerfer mit einfachen Lichtstrahlen.

Ergänze hinter dem Fahrzeug eine Kiste mit Werkzeug.

Zeichne an die Front einen runden Seilzug mit aufgewickelterm Seil.

Ergänze hinter den Reifen kleine Schlammgespritzer.

Setze einen neugierigen Waschbären auf den Fahrersitz. Der sieht aus, als hätte er den Führerschein selbst unterschrieben.



## **Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen**

Zeichne durch das große Fenster einen Ringplaneten, der direkt vor der Raumschiffstation schwebt.

Ergänze rund um die Andockstelle kleine Leuchten mit kurzen Lichtlinien.

Schreibe auf die Station „DOCK 08“. Sehr offizieller Weltraumbetrieb.

Ergänze an einem Seitenarm einen einfachen Greifarm.

Zeichne auf das obere Bauteil zwei flache Solarpaneele.

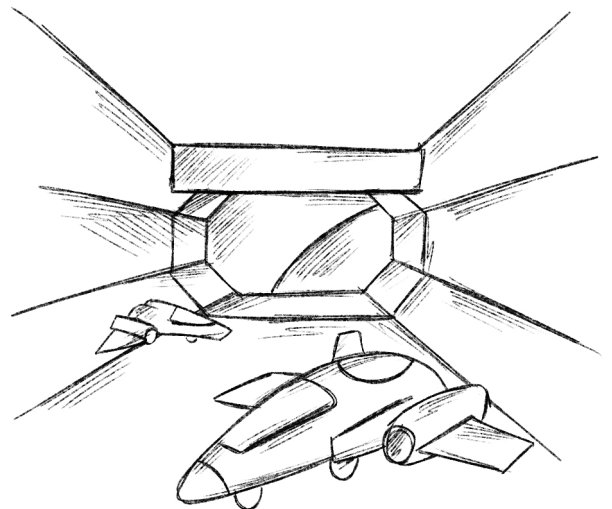
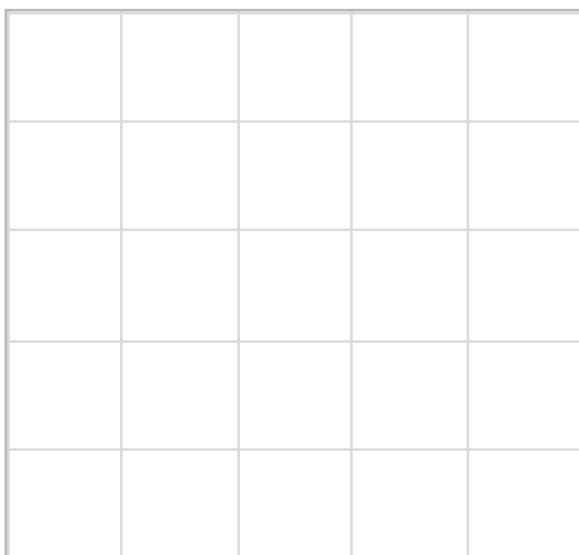
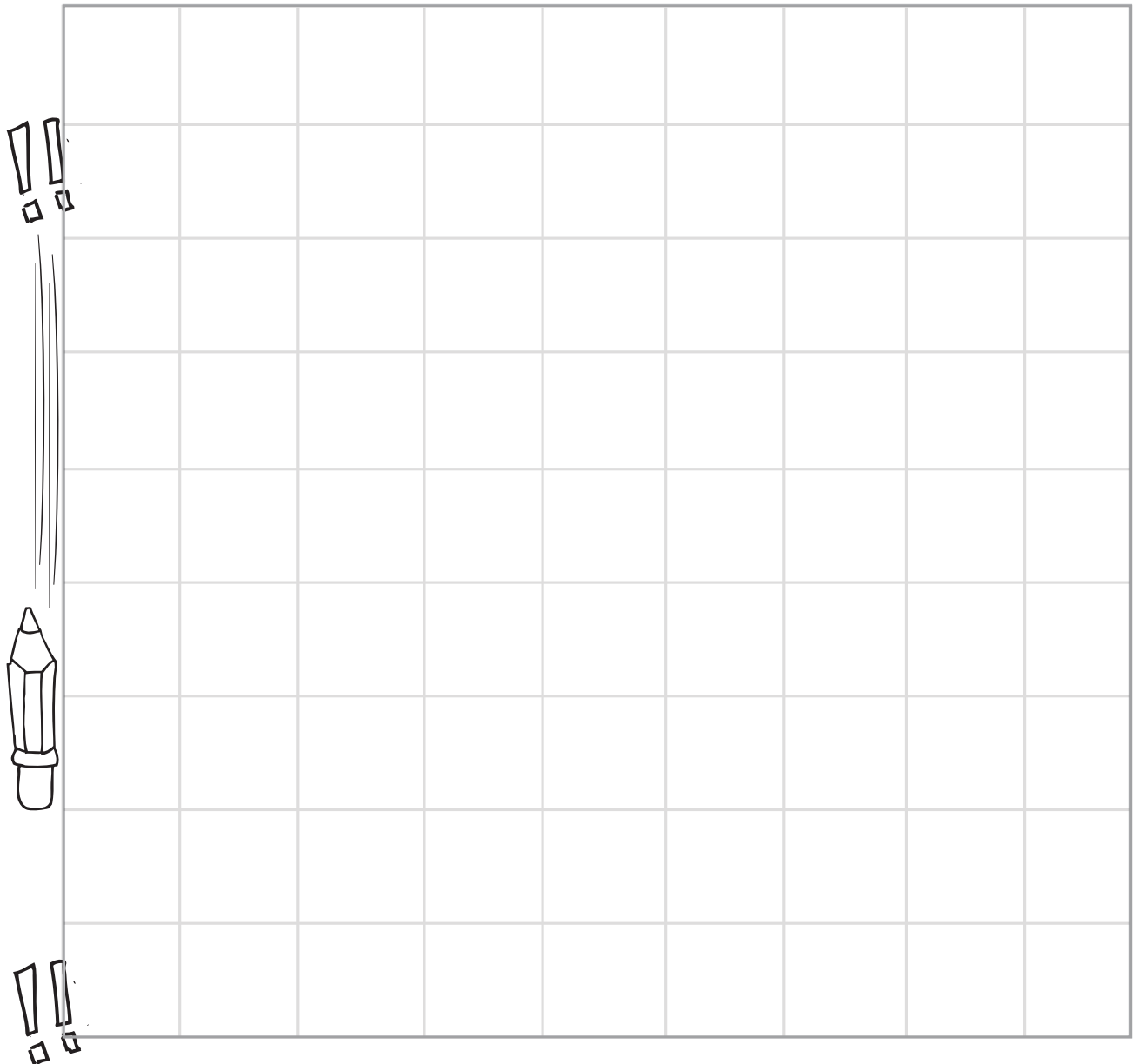
Ergänze neben der Station einen kleinen Satelliten mit zwei kurzen Antennen.

Zeichne drei harmlose Weltraumsteine, die langsam vorbeischweben.

Ergänze an der Station vier runde Fenster mit kleinen Vorhängen.

Zeichne unter das Shuttle einen zusätzlichen Treibstofftank.

#84 Stelle vor die Schleuse einen kleinen Koffer.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Zeichne auf die beiden Steuerknüppel kleine Pilzkappen. Der Controller ist jetzt im Wald unterwegs.

Ergänze unter dem Gehäuse ein breites Lautsprechergitter.

Zeichne an die Seiten mehrere schmale Lüftungsschlitze.

Ergänze auf der Rückseite eine kleine Klappe mit einem geheimen Knopf.

Zeichne um den Controller kurze Vibrationslinien. Er ist offenbar ziemlich aufgeregt.

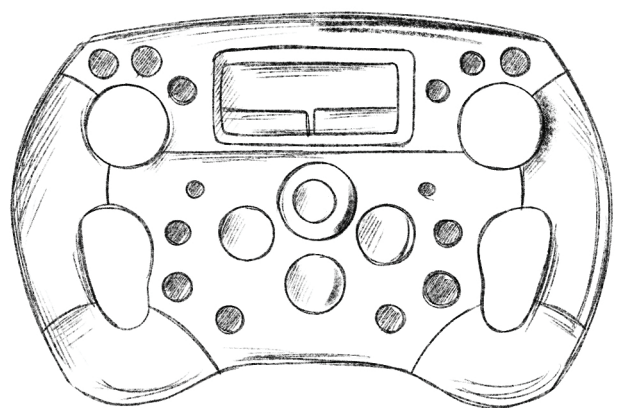
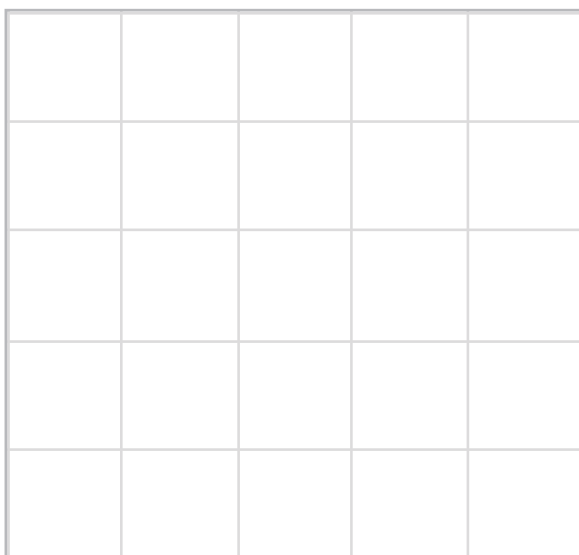
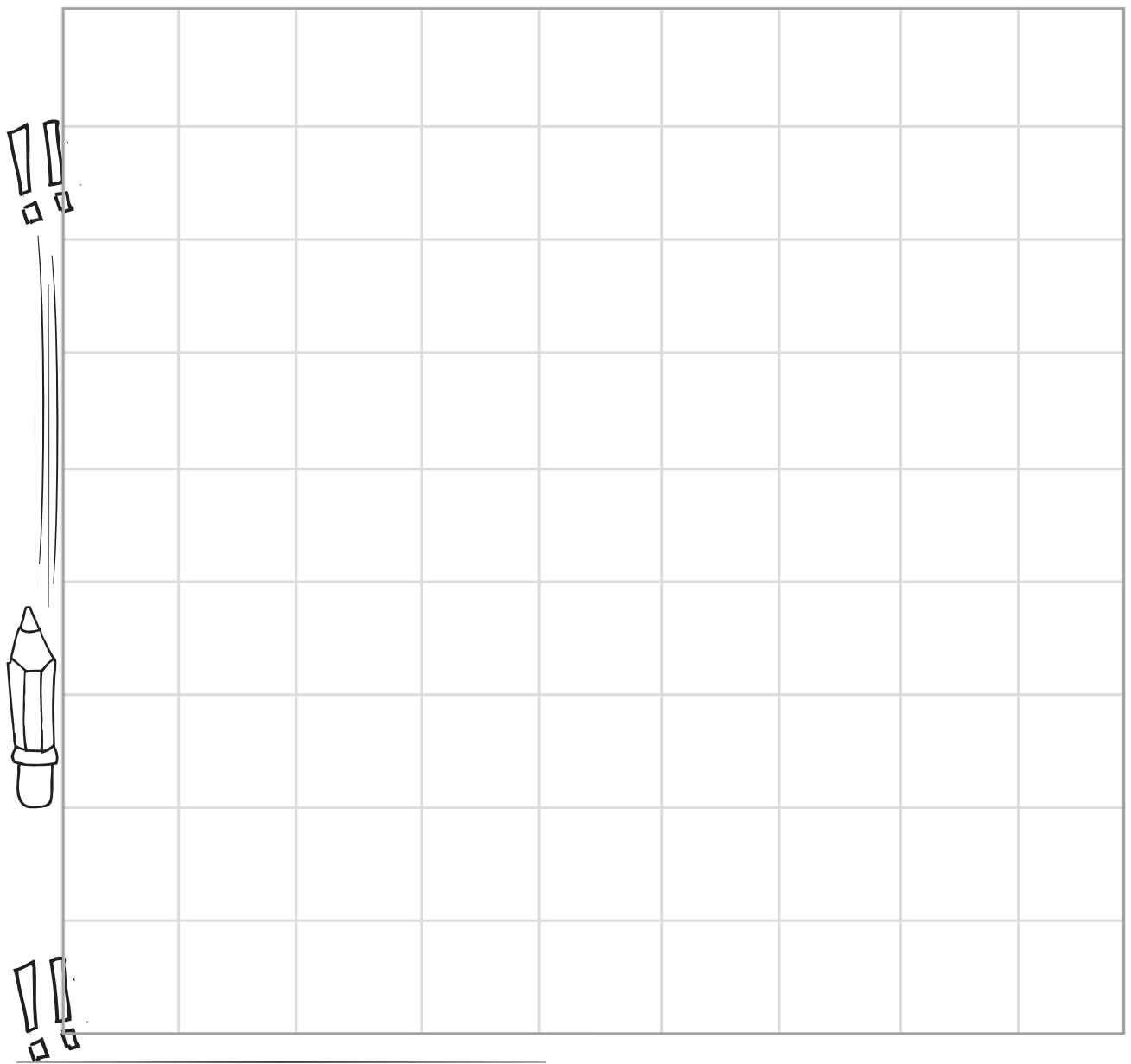
Ergänze oben zwei schmale Schultertasten wie kleine Hörner.

Zeichne neben den Controller drei schwebende Spielmünzen.

Ergänze auf dem Gehäuse ein kleines Schild mit einem Blitzsymbol.

Zeichne eine gepolsterte Schutzhülle, aus der der Controller gerade herausragt.

Ergänze unter den Griffen zwei ausklappbare Stützfüße. Jetzt kann er ganz allein stehen.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Ergänze über dem Fahrersitz eine runde Glaskuppel.

Zeichne unter die Kuppel den Helm eines kleinen Rennpiloten.

Ergänze auf der Fahrzeugseite ein langes Blitzmuster.

Verwandle die runden Felgen in einfache Sternformen.

Zeichne unter die spitze Front zwei kleine Stabilisierungsflossen.

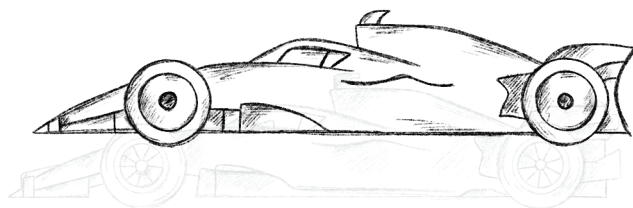
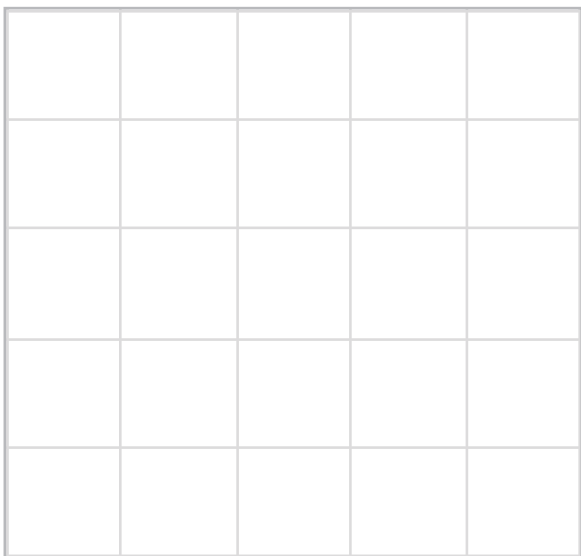
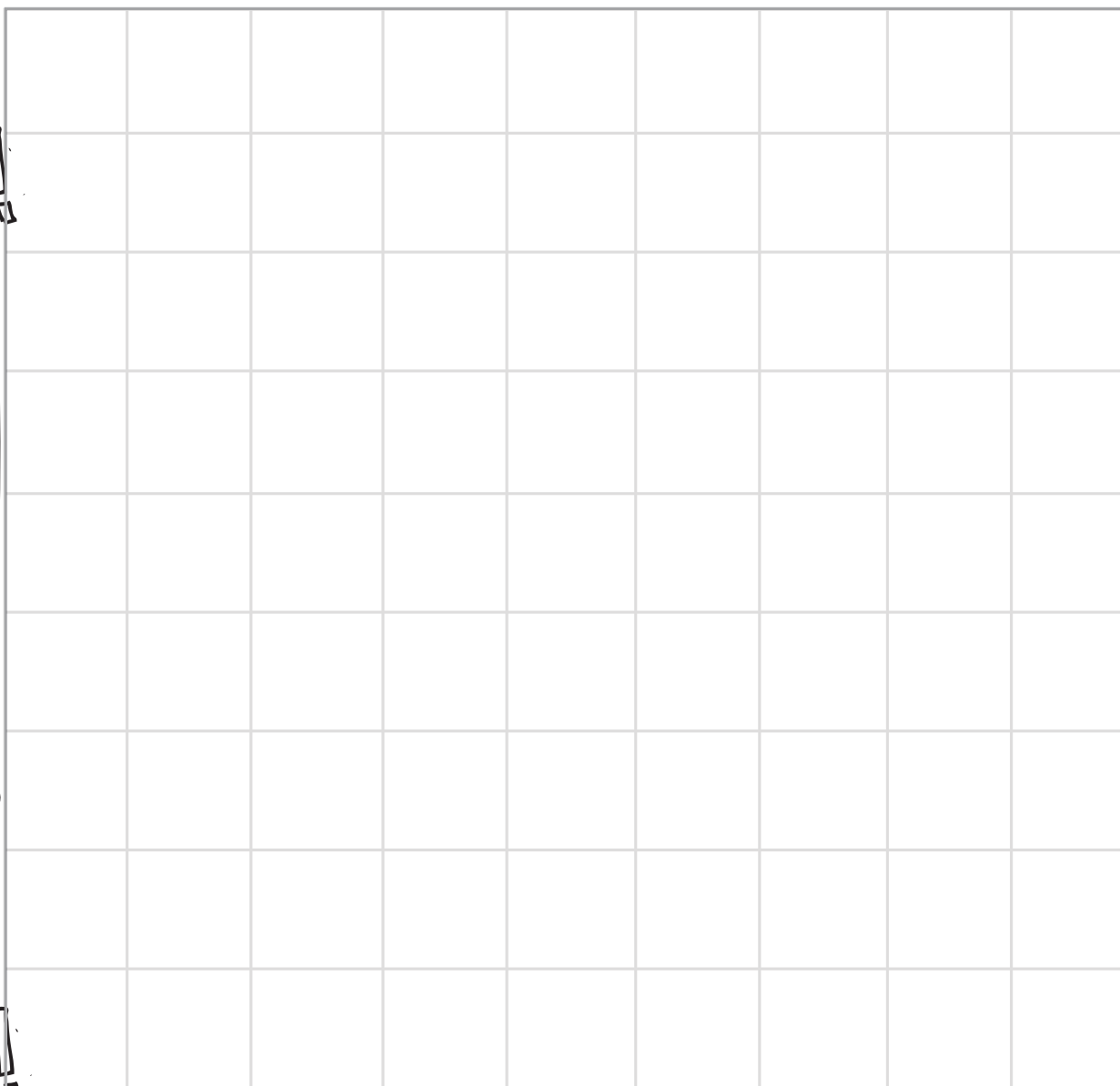
Ergänze hinter dem Rennwagen mehrere kurze Geschwindigkeitslinien.

Zeichne unter das Fahrzeug drei schwebende Teile einer Weltraumrennstrecke.

Ergänze vor dem Wagen einen einfachen Torbogen mit der Aufschrift „CHECKPOINT“.

Zeichne neben den Rennwagen eine kleine fliegende Rennkamera.

Ergänze am Heck eine Klappe mit der Aufschrift „TURBO-SNACKS“. Auch Rennfahrer werden hungrig.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Ergänze auf dem Helm einen kleinen Regenschirm. Hightech schützt nicht vor jedem Wetter.

Zeichne zwei winzige Scheibenwischer vor sein Gesichtsfeld.

Ergänze an beiden Ellbogen dicke Spiralfedern.

Verwandle die runden Schulterteile in Lautsprecher und zeichne Musiknoten daneben.

Zeichne auf seine großen Roboterstiefel zwei übertriebene Schnürsenkel.

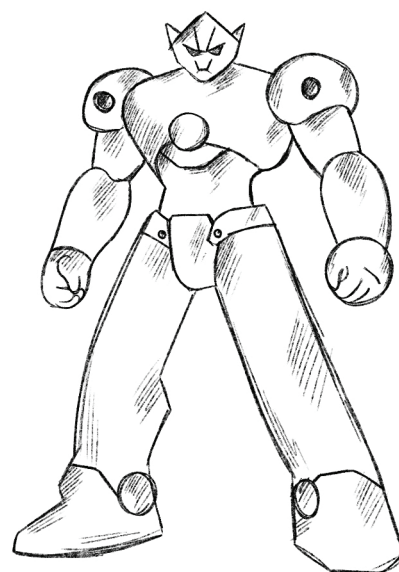
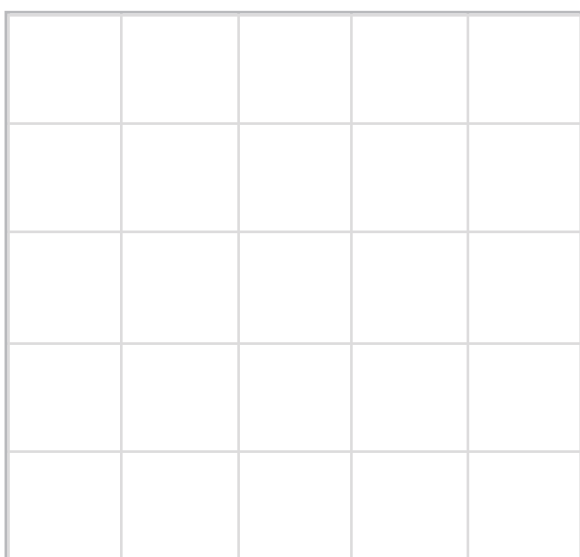
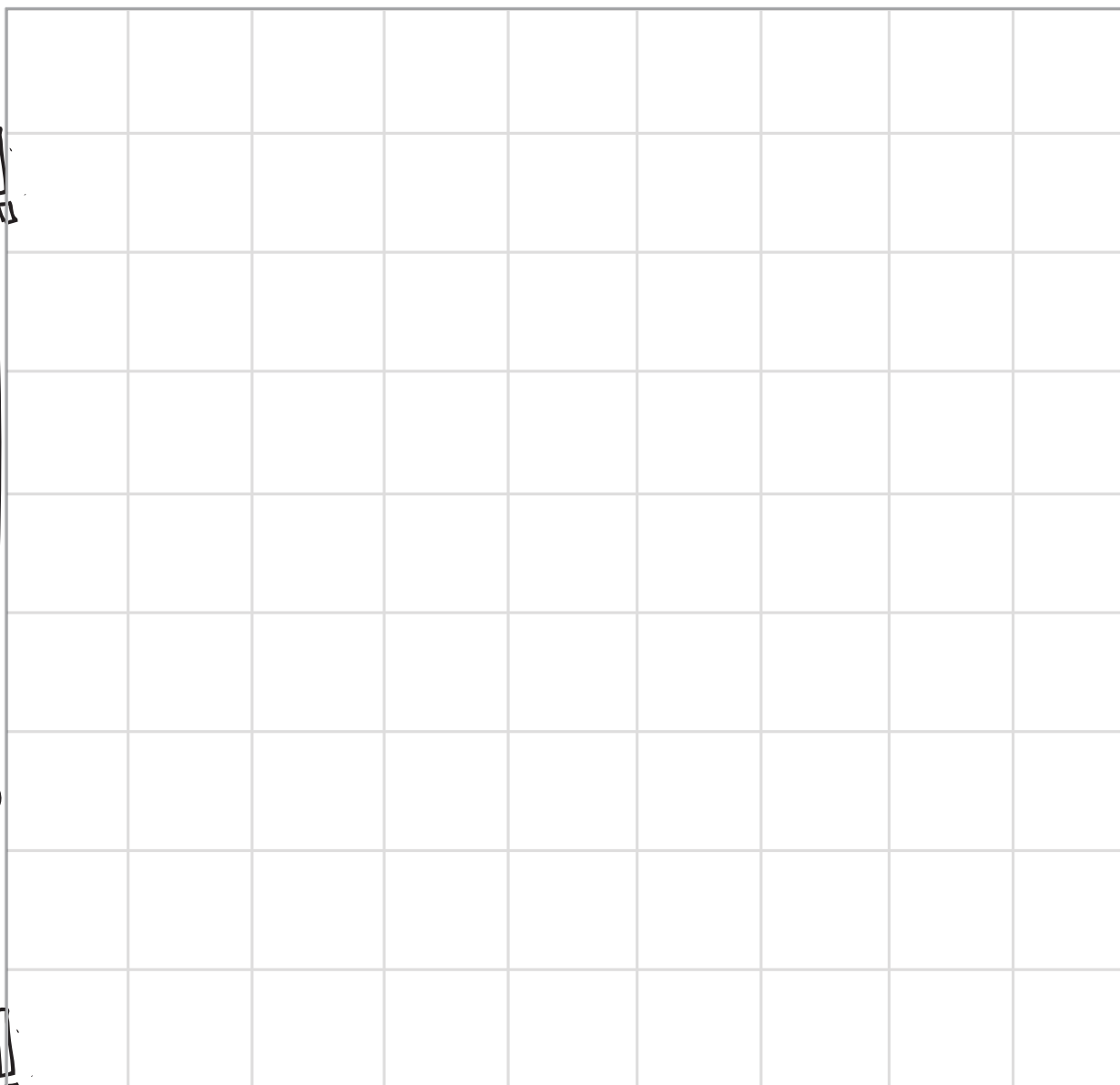
Ergänze am Oberschenkel eine Tasche, aus der ein Comic-Heft ragt.

Zeichne neben seinen Fuß einen kleinen Roboterhund.

Ergänze auf den Beinen einfache Aufkleber mit Planeten und Sternen.

Zeichne hinter dem Roboter eine Spur aus eckigen Fußabdrücken.

Ergänze auf seinem Gürtel eine kleine Anzeige mit dem Wort „BEREJT“. Hoffentlich stimmt das auch.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Ergänze an einer Hornspitze eine kleine abgebrochene Ecke. Der letzte Türrahmen war zu niedrig.

Zeichne auf die seitlichen Helmplatten ein einfaches Wellenmuster.

Verwandle das runde Stirnzeichen in ein kleines Labyrinth.

Ergänze der Maske einen langen, nach oben gedrehten Schnurrbart.

Zeichne unter das Kinn eine kleine runde Glocke.

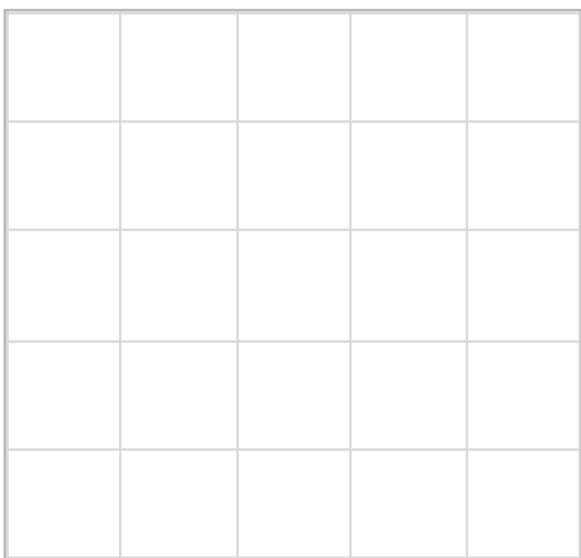
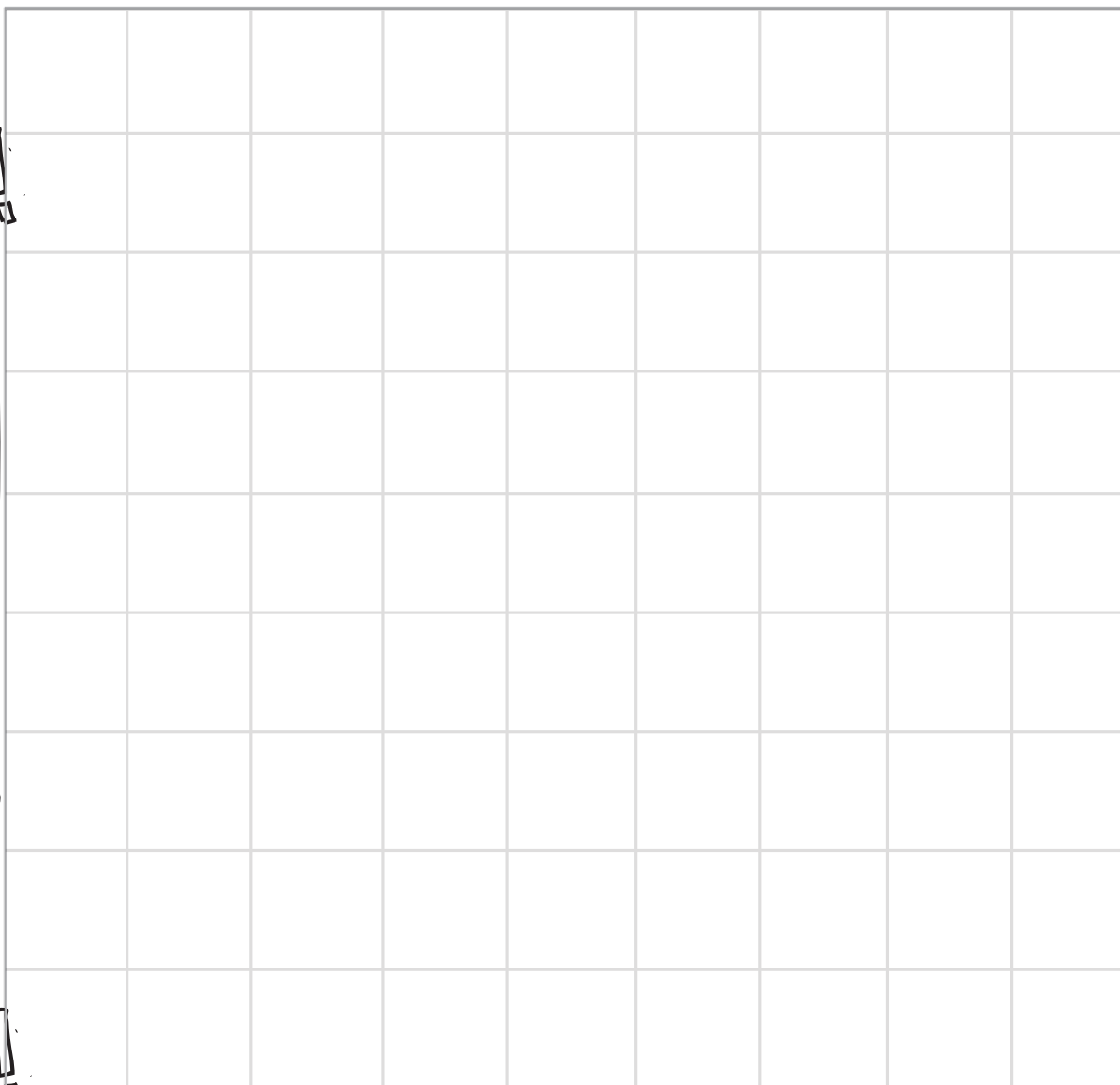
Ergänze hinter dem Helm zwei kurze flatternde Bänder.

Zeichne auf eine Seitenplatte drei deutliche Kratzspuren.

Verändere die grimmigen Augen zu einem überraschten Blick.

Ergänze unter dem Samuraihelm einen einfachen Ausstellungsständer.

Zeichne an ein Horn ein kleines Schild mit der Aufschrift „NICHT ANFASSEN“. Das Schild ist vermutlich dringend nötig.



## Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Ergänze auf seinem Umhang ein Muster aus kleinen Sternen und Linien.

Verwandle den Verschluss am Hals in eine kleine Mondsichel.

Zeichne an seinen Gürtel eine zusammengerollte Geheimkarte.

Ergänze an den Stiefeln breite Riemen mit eckigen Schnallen.

Zeichne um seine Füße drei dünne Nebelschwaden.

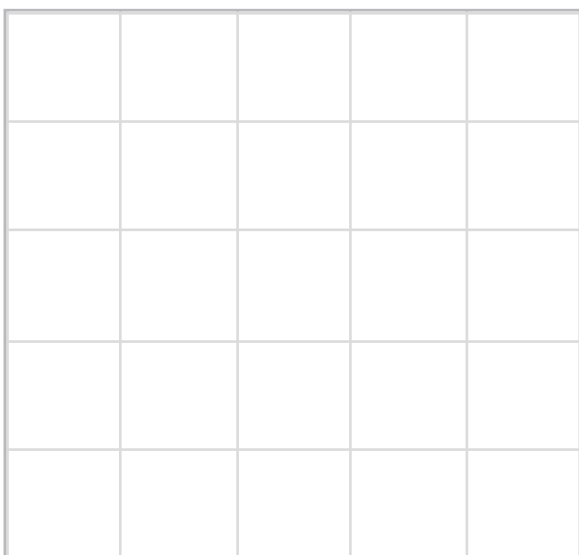
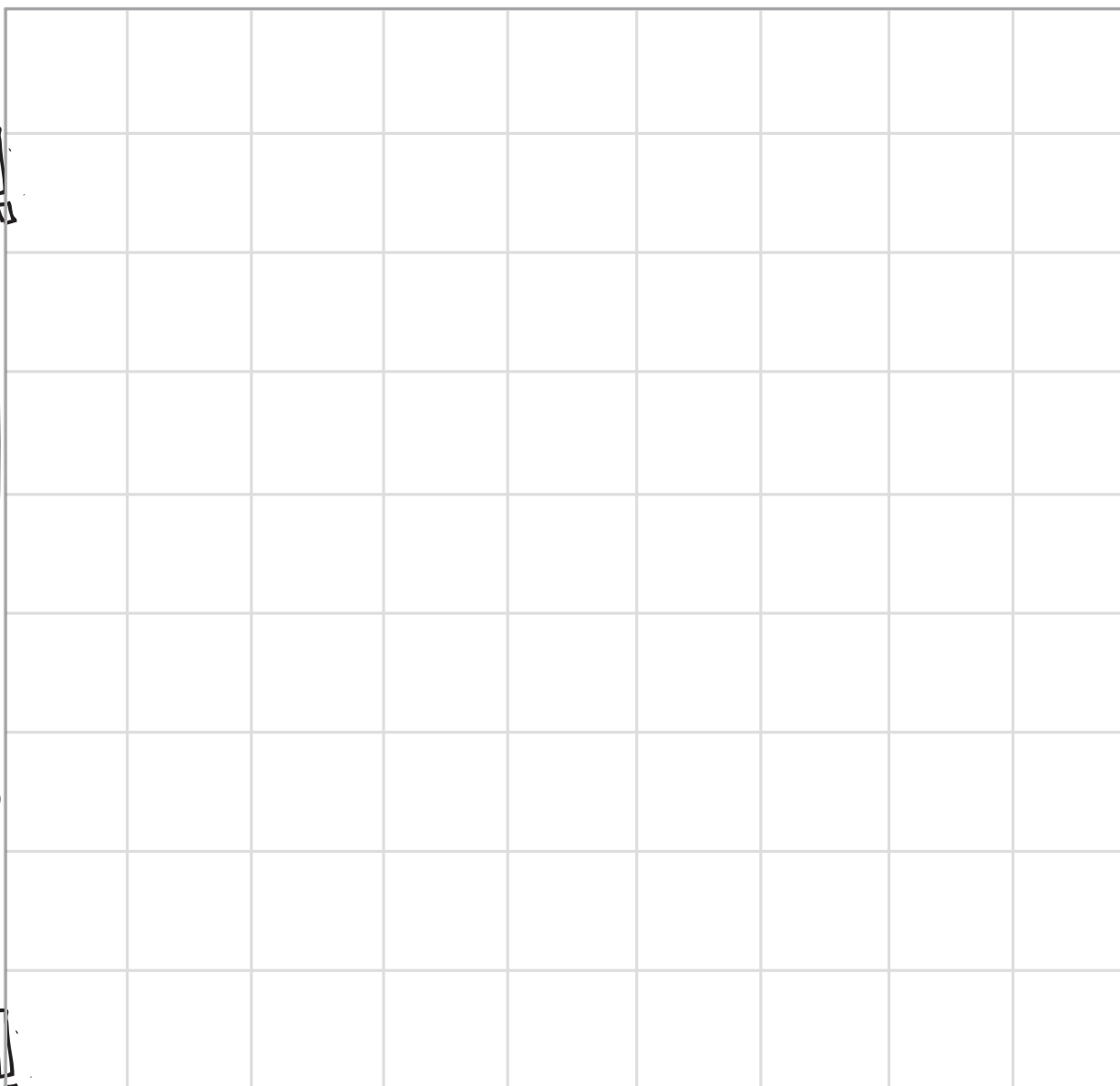
Teile seine Maske mit einer gezackten Linie in zwei Hälften.

Setze eine kleine Fledermaus auf seine Schulter.

Ergänze am unteren Rand des Umhangs einige ausgefranste Stellen.

Zeichne neben ihm eine Sprechblase mit „JCH WAR NJE HJER“.

Ergänze hinter dem Helden eine kleine Tür mit einem riesigen Schlüsselloch. Sehr unauffällig. Ganz bestimmt.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Ergänze auf dem Sitz einen runden Fahrerhelm mit breitem Visier.

Zeichne auf die Reifen ein grobes Zickzackprofil.

Verwandle die Radnaben in große Spiralen.

Ergänze an beiden Lenkerenden kurze Griffe mit Ringmuster.

Zeichne unter den Sitz eine dicke Spiralfeder.

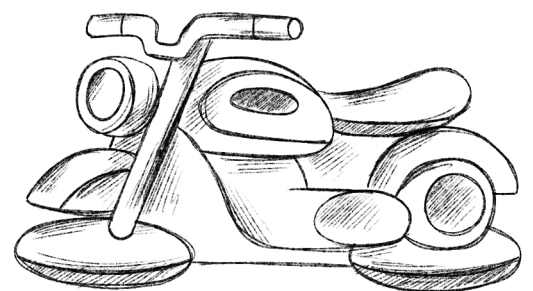
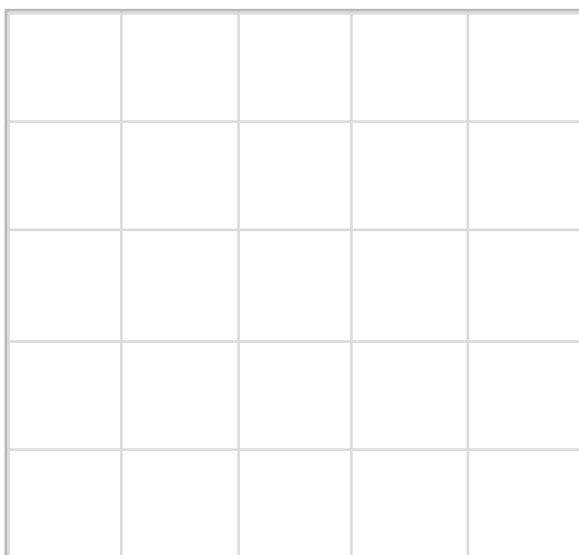
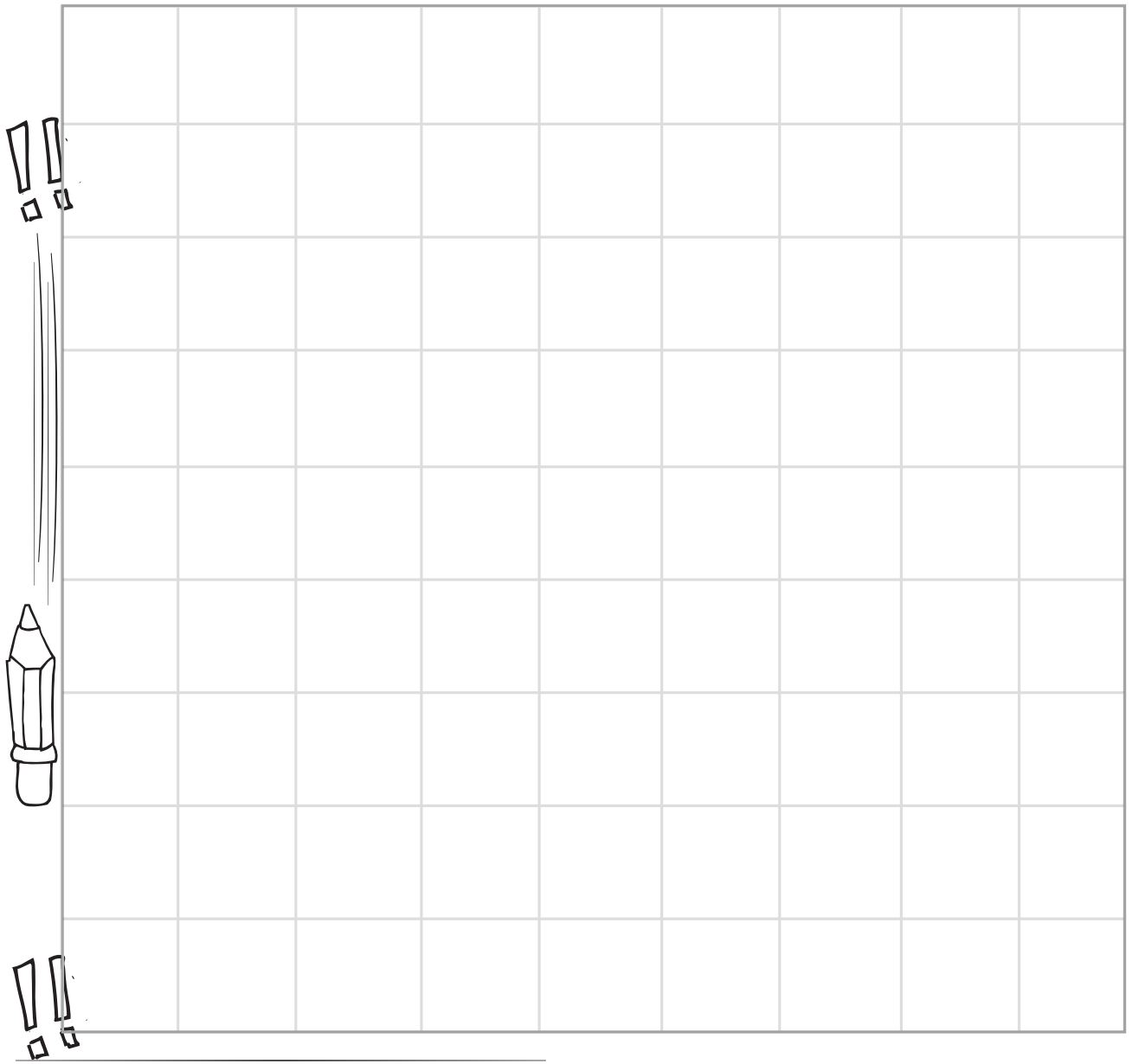
Ergänze an der Seite eine kleine Hupe mit der Aufschrift „MEEP“.

Verwandle den Tankdeckel in ein rundes Zahlenschloss.

Zeichne an die Verkleidung ein gezacktes Haifischmaul.

Ergänze hinten ein kleines Kennzeichen mit „Z-08“.

Zeichne neben das Motorrad einen einfachen Ladestein mit kurzem Kabel. Auch Zukunftsmotorräder müssen irgendwann an die Dose.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Ergänze auf dem Gitter der Fechtmaske ein einfaches Robotergrinsen.

Zeichne auf die Brust des Fechters ein großes Blitzzeichen.

Ergänze am vorderen Arm einen gepolsterten Ellbogenschutz.

Zeichne unter seine Schuhe ein grobes Zackenprofil.

Ergänze hinter ihm eine kleine Anzeigetafel mit „8 : 7“.

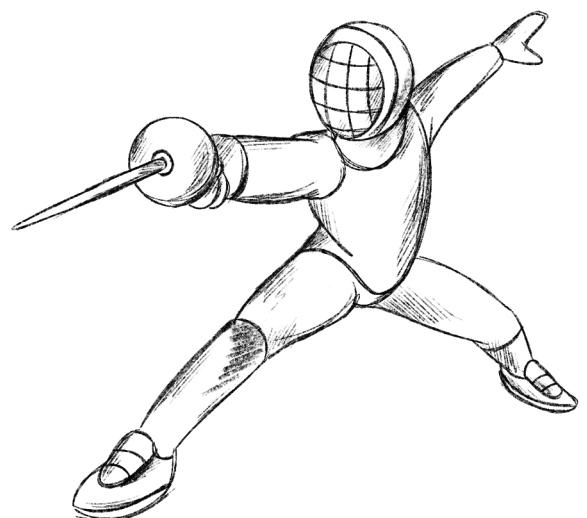
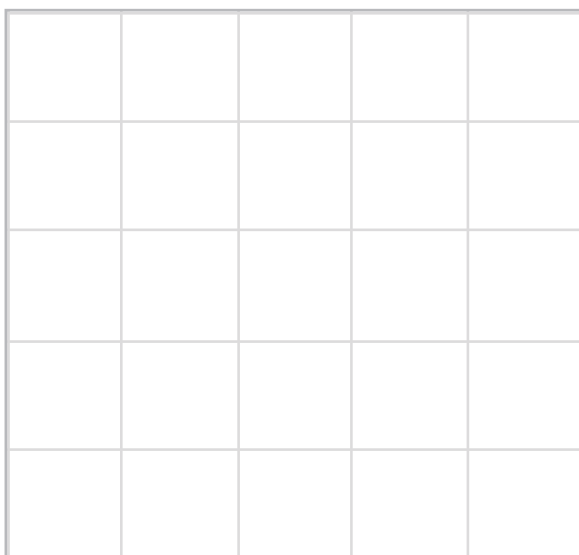
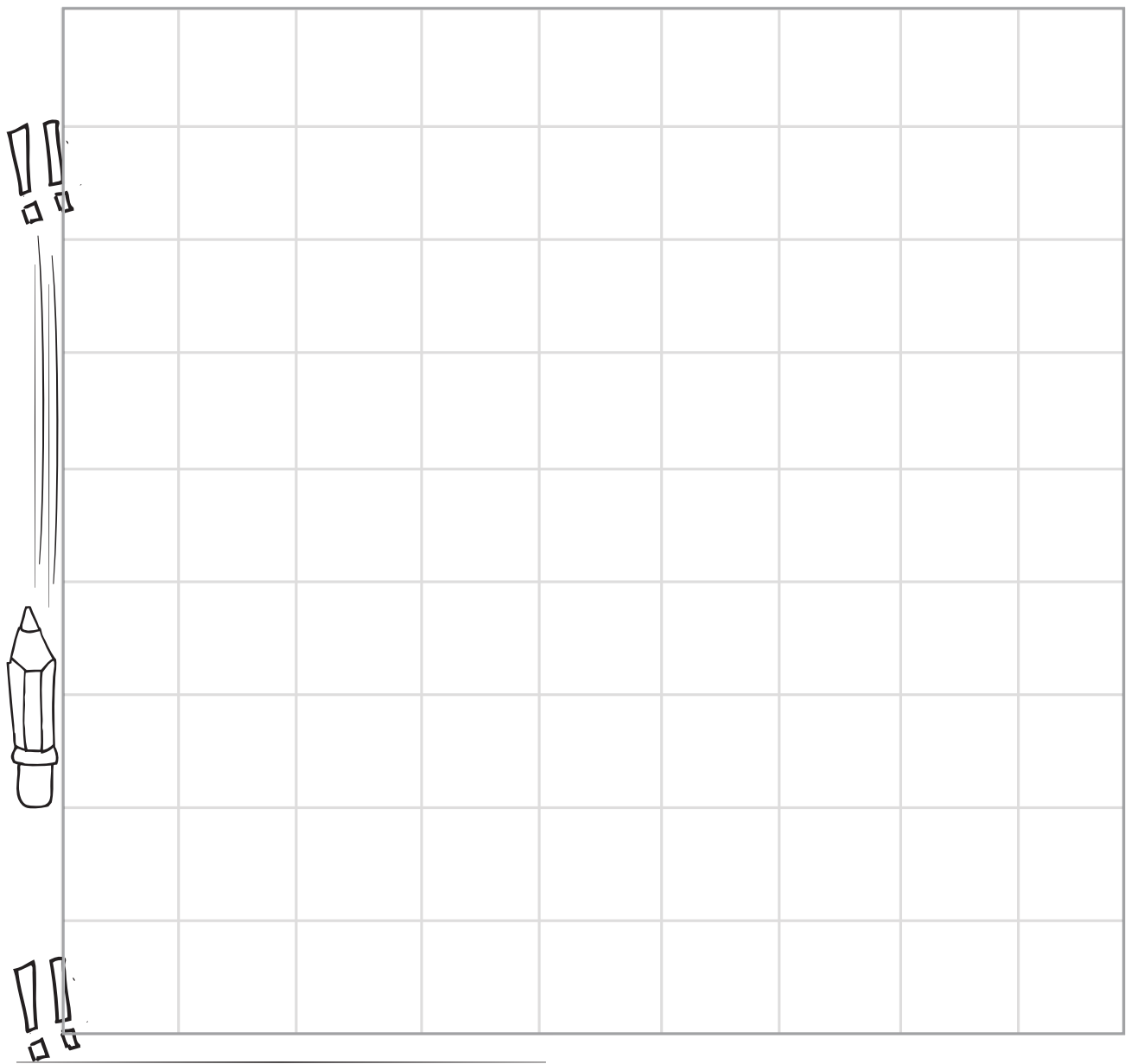
Zeichne neben seinen hinteren Fuß einen umgefallenen Trainingskegel.

Ergänze um seinen Hals eine runde Siegermedaille.

Zeichne an seinen Gürtel ein kleines zusammengerolltes Handtuch.

Ergänze neben dem Fechter einen winzigen Roboter-Schiedsrichter mit Fahne.

Zeichne hinter seinem Körper kurze Bewegungslinien. Der Ausfallschritt war offenbar schneller als geplant.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Setze dem großen Schädel einen schiefen Piratenhut auf.

Ergänze zwischen zwei Rippen ein kleines Spinnennetz.

Zeichne neben seine Füße ein aufgebrochenes Dino-Ei.

Ersetze eine fehlende Rippe durch einen Bleistift.

Ergänze am Kniegelenk einen breiten Verband.

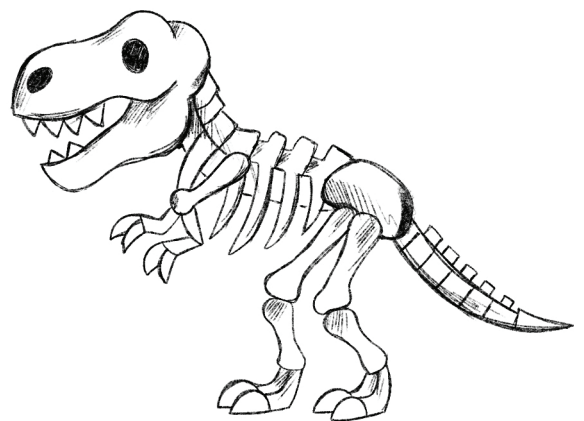
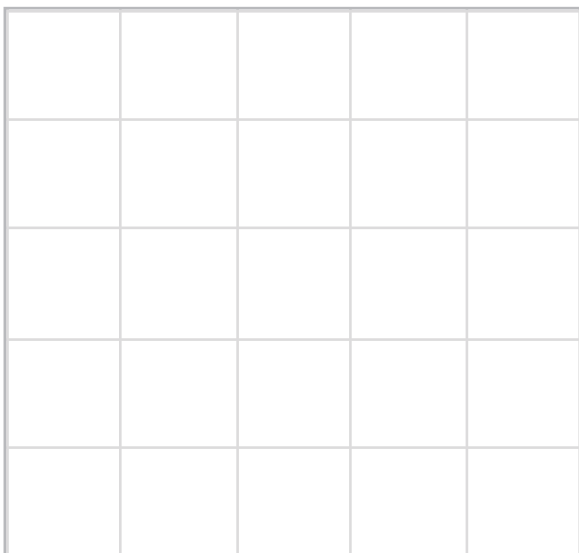
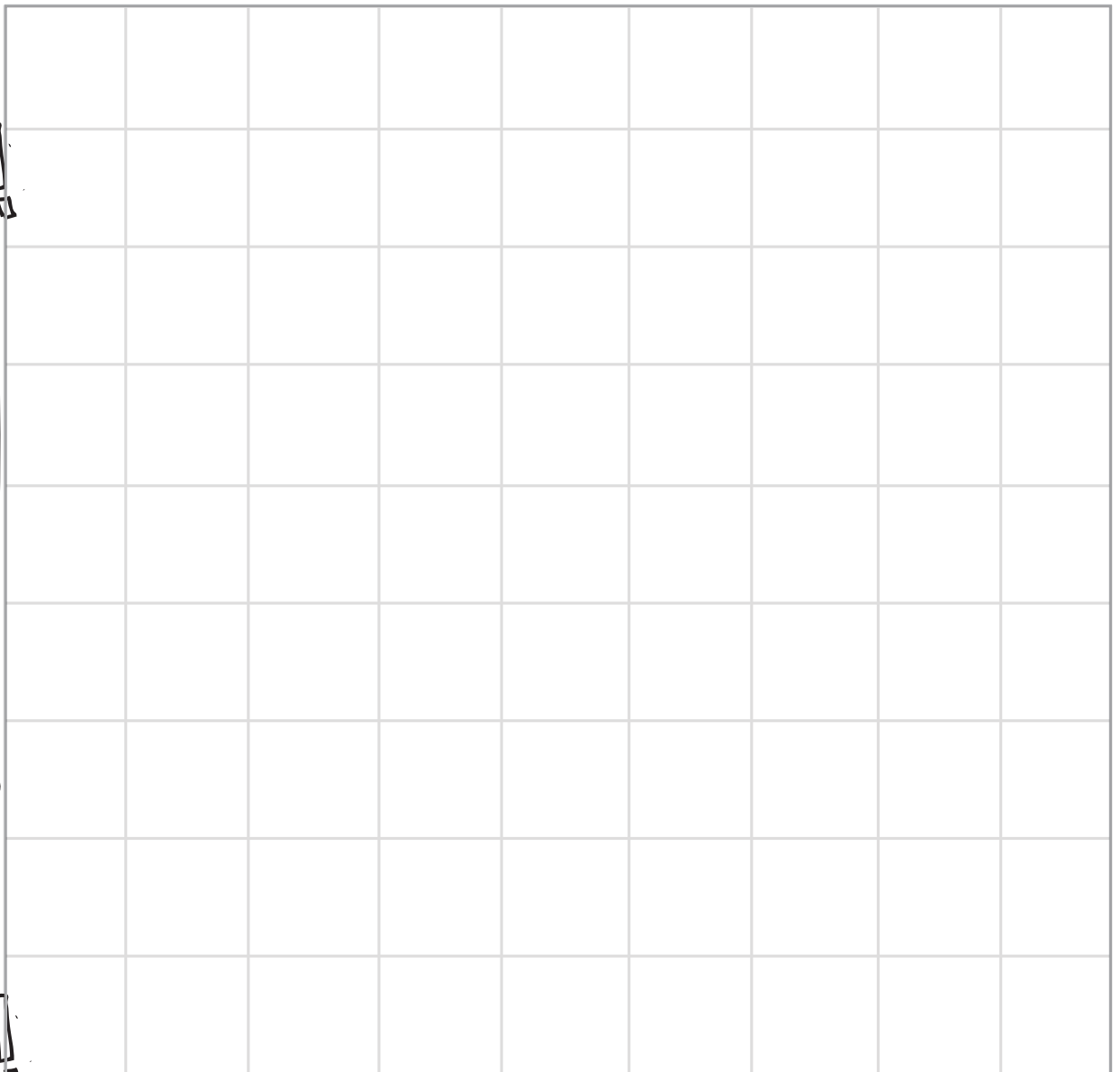
Zeichne an die Schwanzspitze eine kleine flatternde Fahne.

Setze eine winzige Maus in eine Öffnung des Schädels. Sie hat erstaunlich viel Platz.

Ersetze einen Zahn durch einen großen eckigen Ersatzzahn.

Zeichne hinter dem T-Rex-Skelett ein einfaches Museumsschild mit „BJTTE NJCHT FÜTTERN“.

Ergänze unter seinen Füßen einige kleine Knochenabdrücke. Der Dino hinterlässt sogar als Skelett noch Spuren.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Ergänze auf seinem Helm einen langen, gebogenen Federbusch.

Zeichne ihm einen kurzen, zerfetzten Umhang über die Schultern.

Verwandle das Schwert in einen riesigen gespitzten Bleistift.

Ergänze auf beiden Schulterplatten große Spiralmuster.

Zeichne auf seine Knie runde Schutzplatten wie Fußbälle.

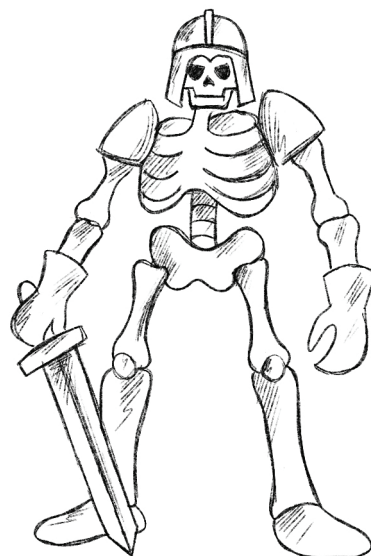
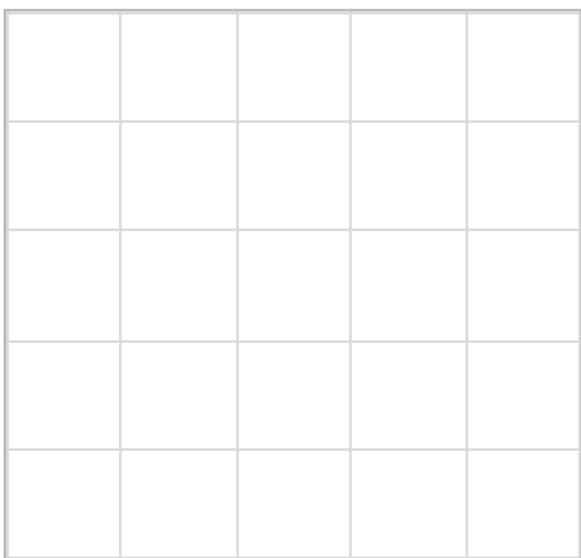
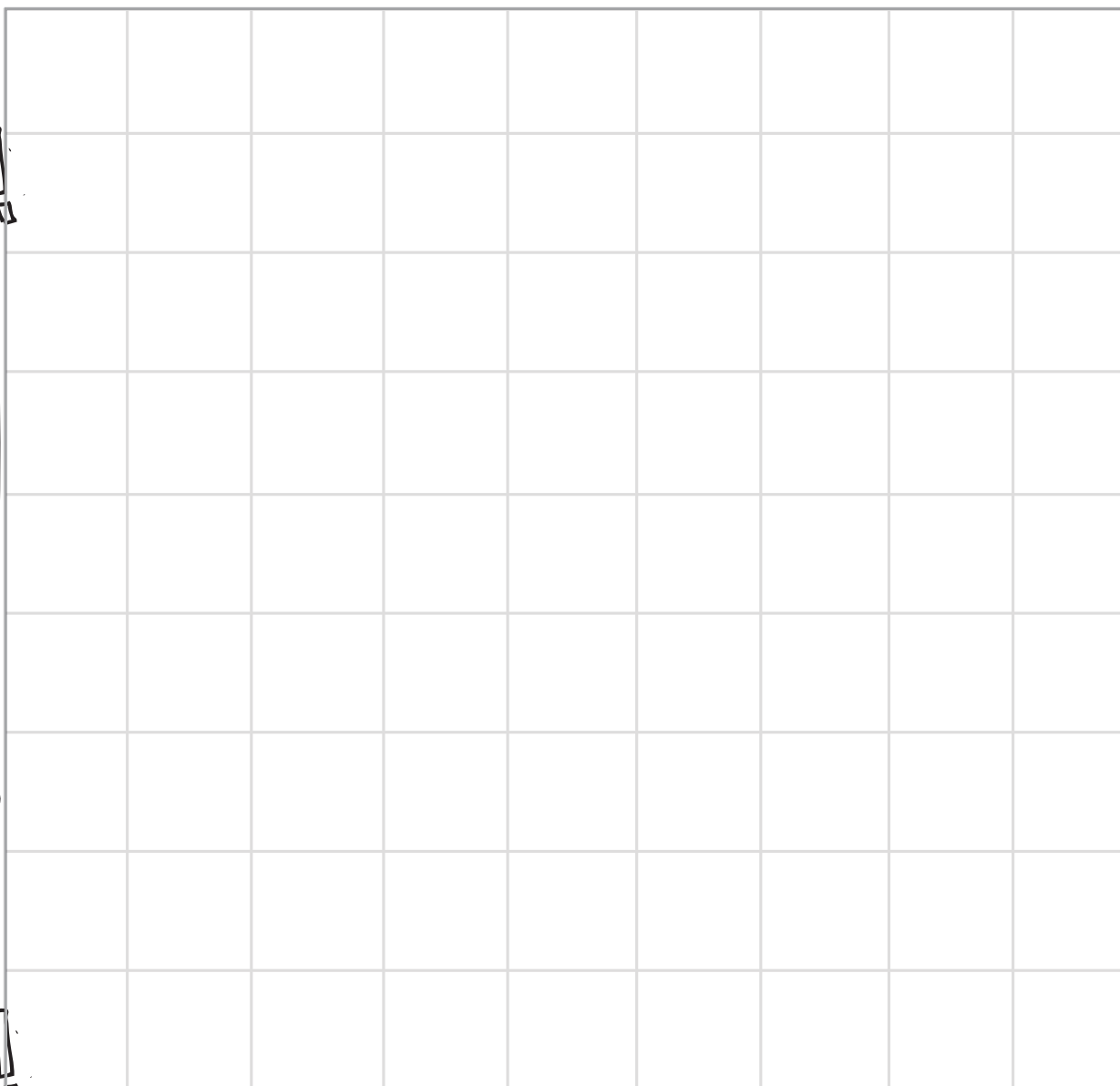
Ergänze auf seinem Rücken einen Rucksack mit zwei herausragenden Ersatzknochen.

Setze eine kleine Krähe auf seinen Helm.

Zeichne unter das Skelett einen Schatten, der wie ein lebendiger Ritter aussieht.

Ergänze am Unterkiefer einen einzelnen schiefen Zahn.

Zeichne einen Gürtel und ein Schild mit „Ritter Klapper“. Heimlich anschleichen kann er vergessen.



# Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen

Ergänze auf dem langen Rückenmodul eine runde Teleskoplinse.

Zeichne dem Tech-Dino eine breite Schutzbrille über die Augen.

Ergänze auf seinem Bauch ein Bedienfeld mit drei großen Knöpfen.

Zeichne ein einfaches Karomuster auf die seitlichen Technikplatten.

Setze auf seine Krallen runde Schutzkappen.

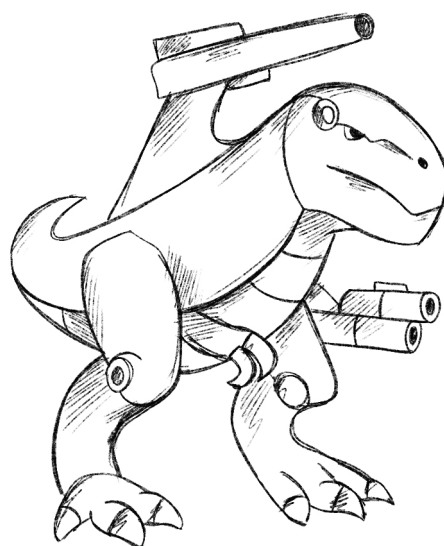
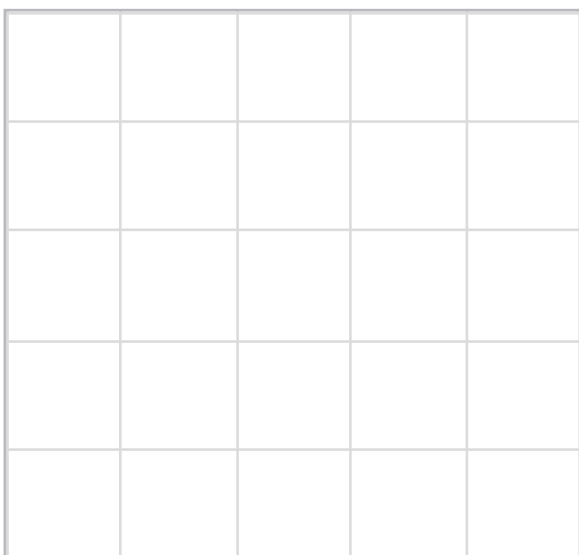
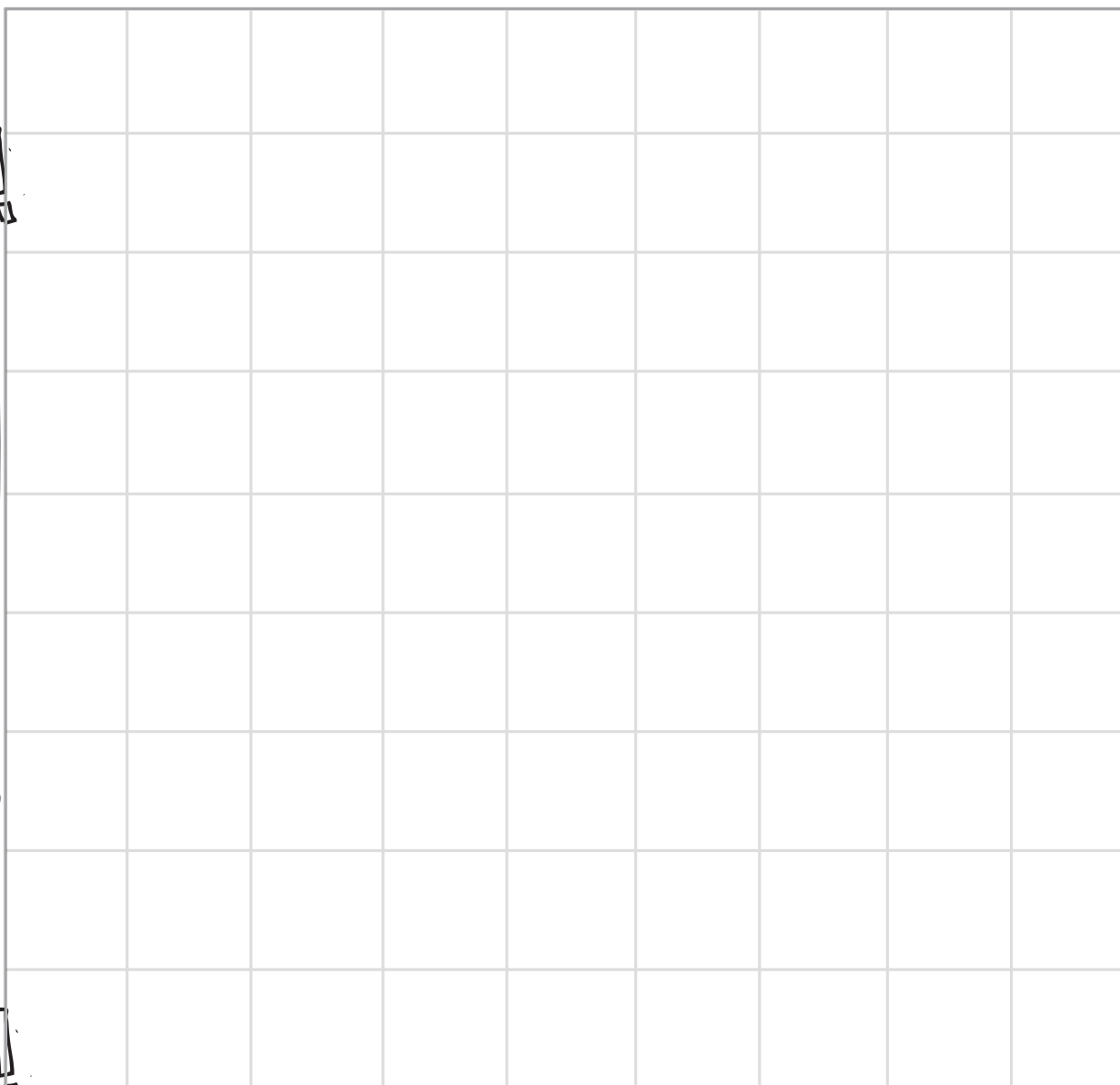
Ergänze am Schwanz eine kleine Wartungsklappe mit Griff.

Zeichne auf seinen Rücken einen flachen Behälter mit zwei Ersatzakkus.

Verändere sein Gesicht zu einem frechen Zwinkern.

Zeichne hinter den Tech-Dino einen winzigen Baby-Tech-Dino.

Ergänze unter seinen Füßen eine Spur aus runden Schraubenabdrücken. Sehr leise ist er offenbar nicht.



## **Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen**

Verwandle die beiden Antennenspitzen in runde Roboter Augen.

Ergänze an den Seiten zwei große Kopfhörerpolster.

Zeichne an das Kopfband eine eckige Schnalle.

Ergänze neben dem runden Seitenknopf drei kleine Zahlen.

Zeichne vor das Visier zwei schwebende Menüfenster.

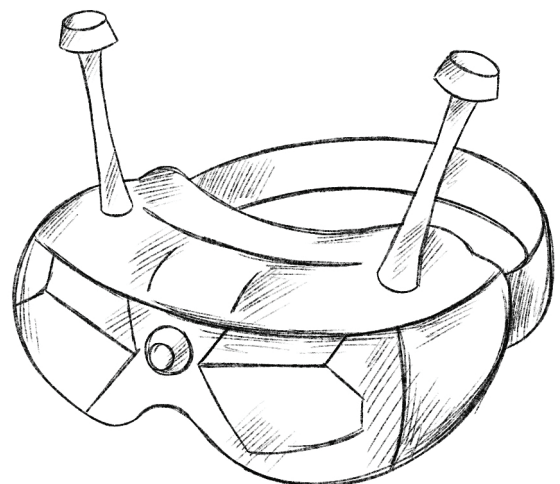
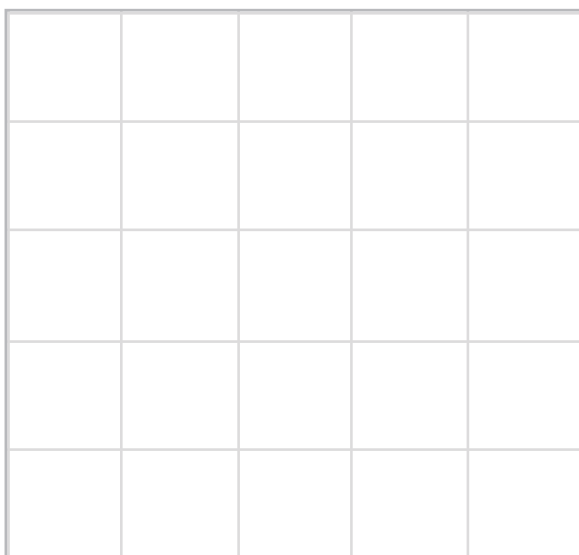
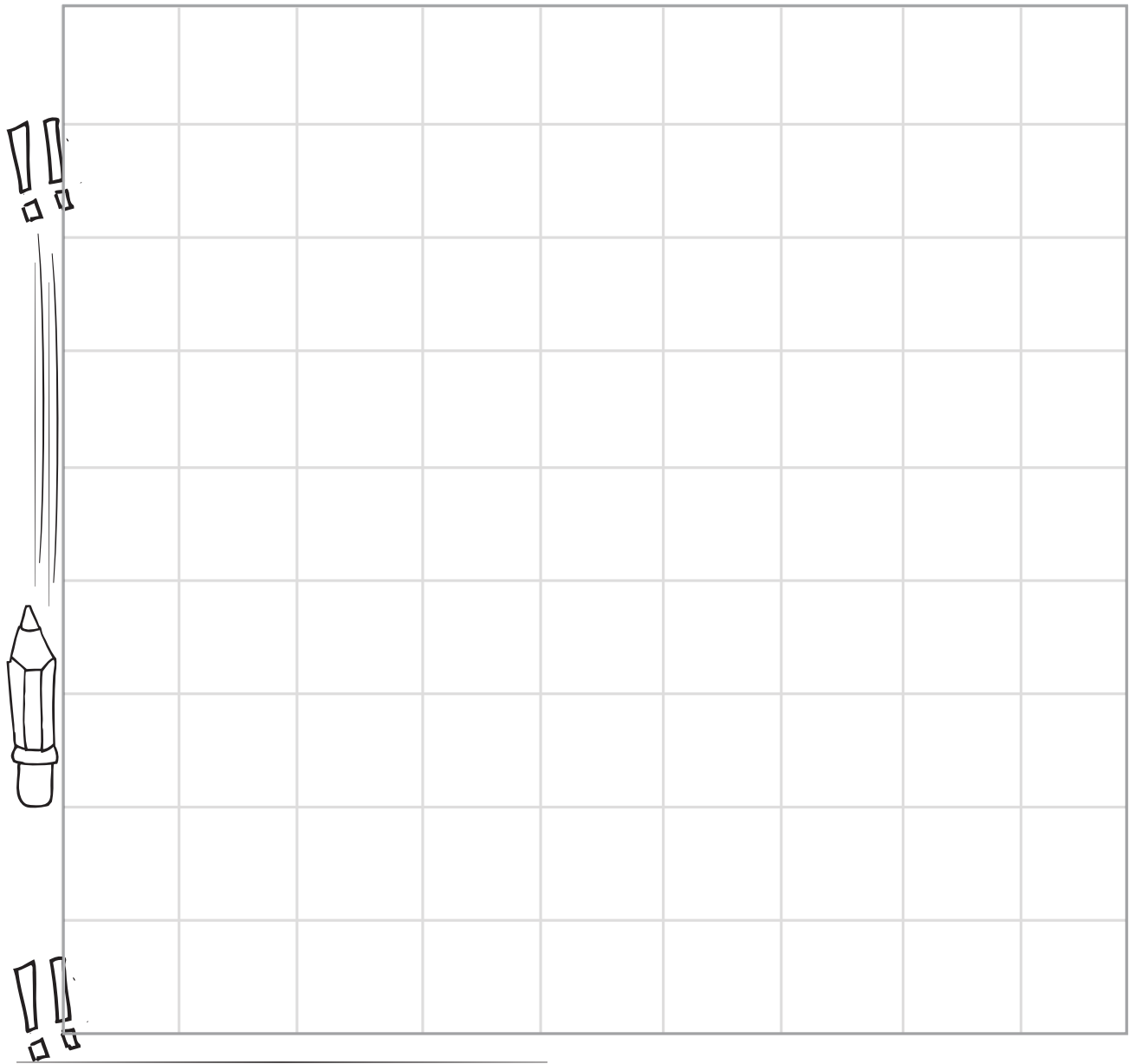
Ergänze unter der Brille einen passenden Ladeständer.

Zeichne auf den oberen Rand ein kleines Kamerasymbol.

Ergänze an der Rückseite ein kurzes, spiralförmiges Kabel.

Zeichne neben die Technikbrille eine eckige Transportbox.

Schreibe auf einen Bügel „VR-08“. Das klingt sofort sehr technisch.



# **Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen**

Zeichne hinter die Frontscheibe einen kleinen Dinosaurier als Fahrer. Er schaut verdächtig sicher aus.

Setze auf jeden Frontstachel einen runden Tennisball.

Sicherheit zuerst. Sogar beim Panzerwagen.

Verwandle die drei Dachscheinwerfer in große Roboter Augen.

Ergänze auf der Motorhaube drei lange Kratzspuren.

Zeichne an beide Türen dicke Scharniere mit großen Schrauben.

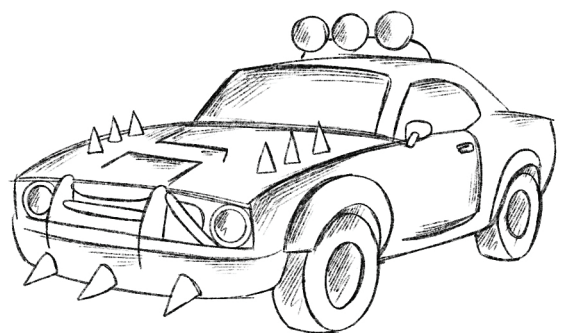
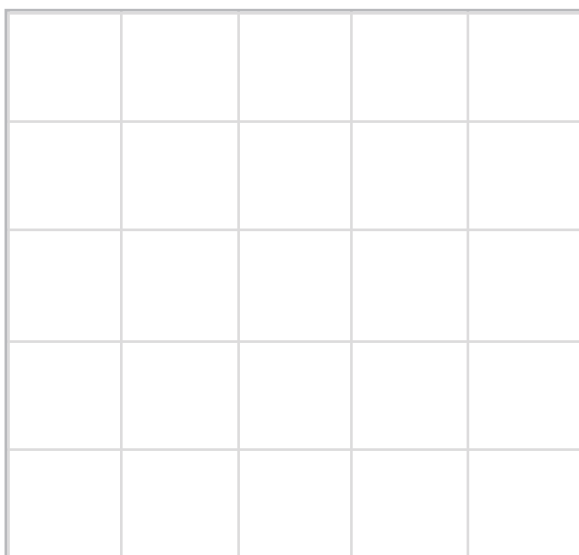
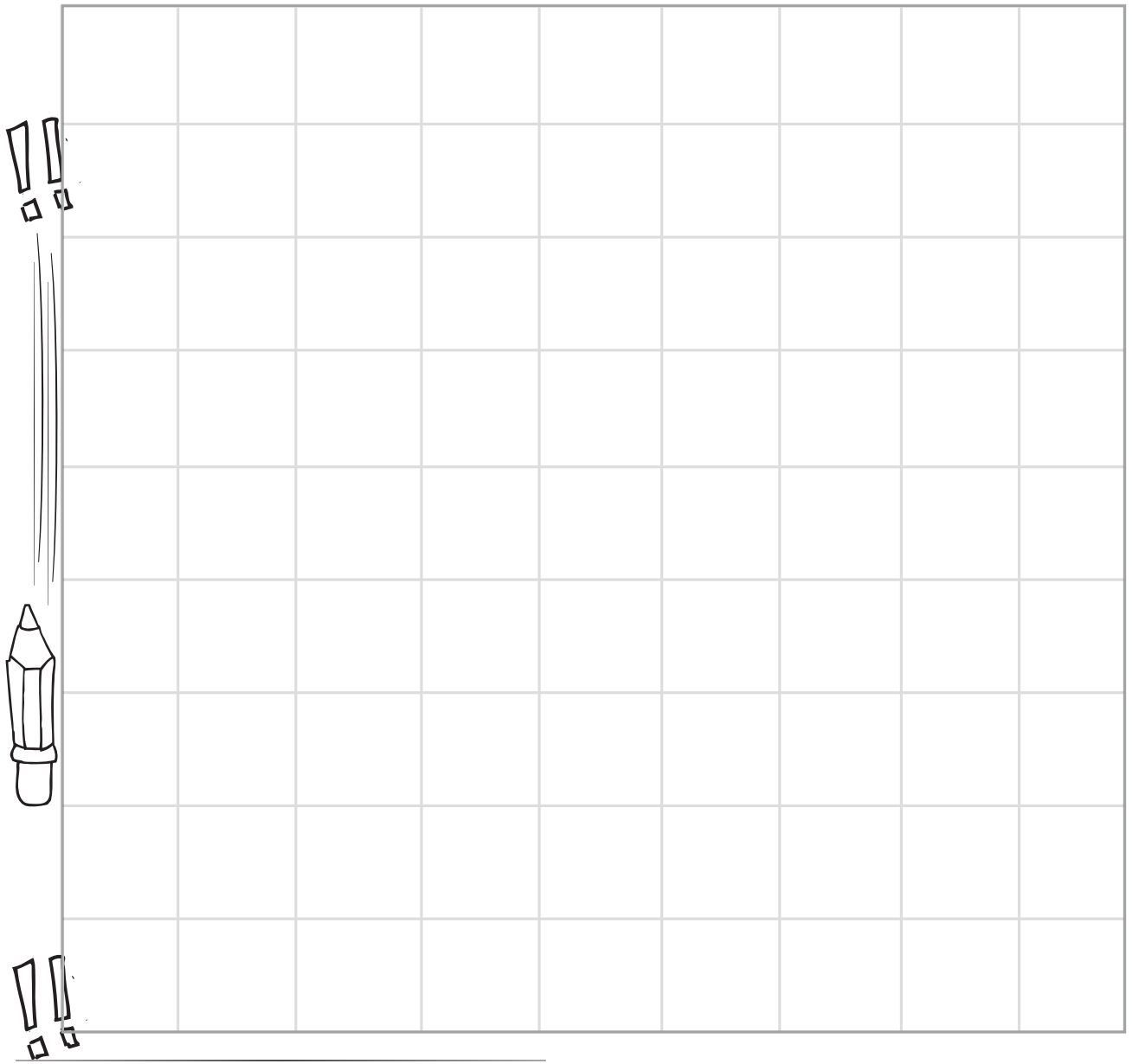
Ergänze um die Reifen einfache Schneeketten.

Zeichne unter die Türen schmale Trittbretter.

Zeichne auf die Motorhaube ein Fach, aus dem ein Sandwich ragt.

Ergänze hinter dem Wagen eine große Staubwolke.

Zeichne neben das Fahrzeug einen schiefen Wegweiser mit „NIJRGENDWO“. Klingt nach einem klaren Ziel.



## **Weil du ein kreativer Junge bist, hast du viele Ideen zum Zeichnen**

Ergänze auf dem Ring drei kleine Glaskuppeln mit Pflanzen darin.

Zeichne auf das Mittelmodul eine lange spiralförmige Antenne.

Ergänze unter der Station zwei runde Frachtbehälter.

Zeichne auf eine Speiche eine kleine Reparaturstelle mit Klebeband.

Ergänze am Außenring drei eckige Schleusen.

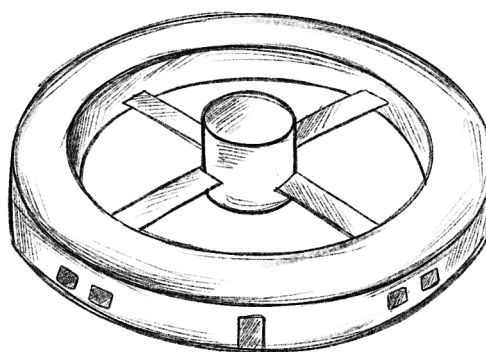
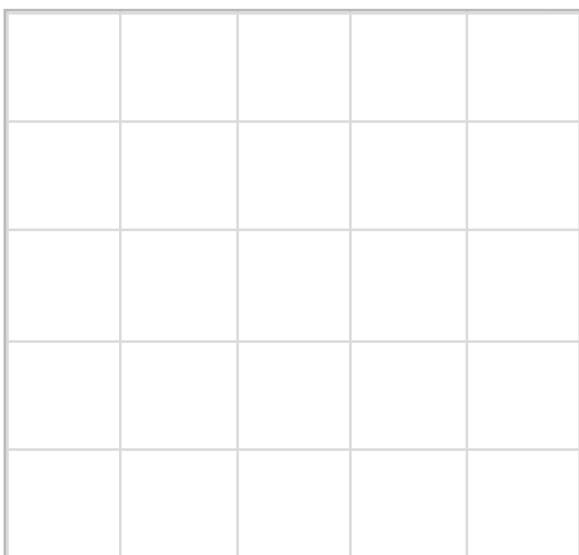
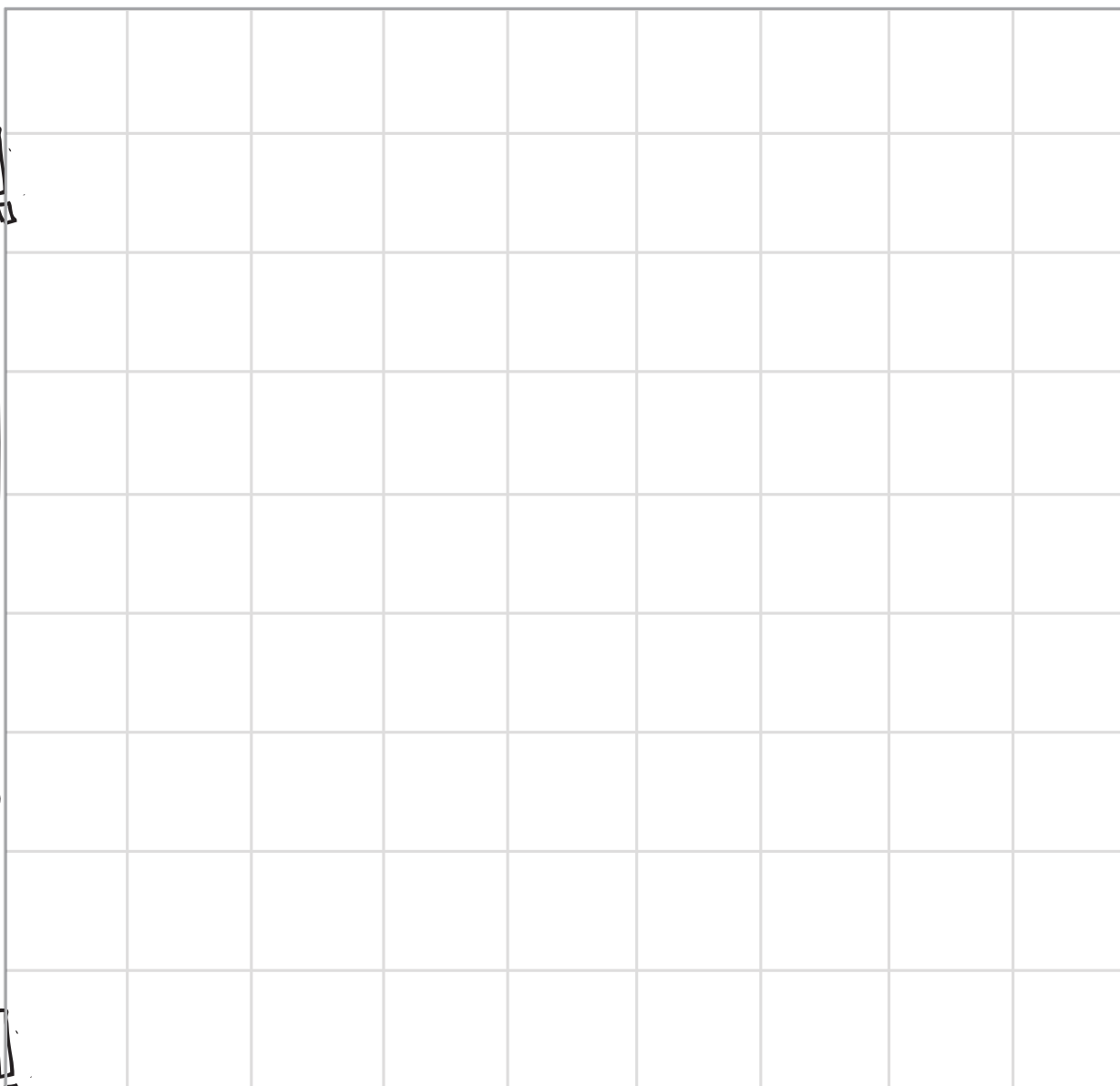
Schreibe auf die Station „RJNG 01“. Sehr kreativ waren die Erbauer nicht.

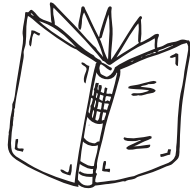
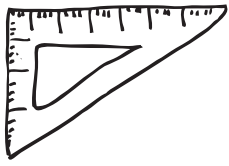
Zeichne einen winzigen Wartungsroboter, der über den Außenring fährt.

Ergänze am Mittelmodul eine lange Leiter mit wenigen Sprossen.

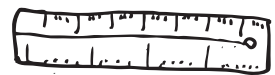
Zeichne neben die Station eine freundliche Weltraumqualle.

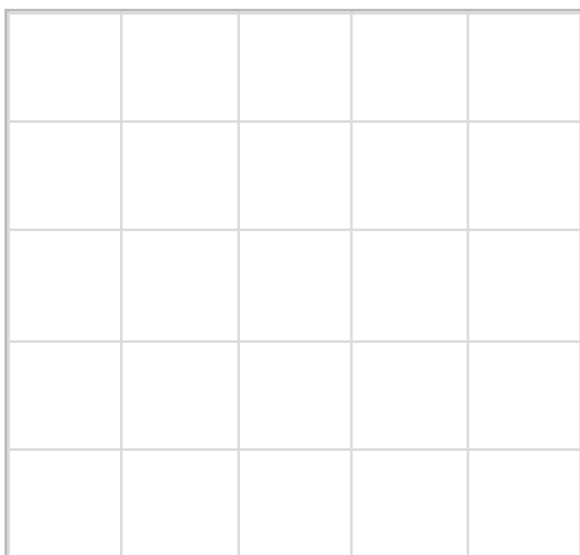
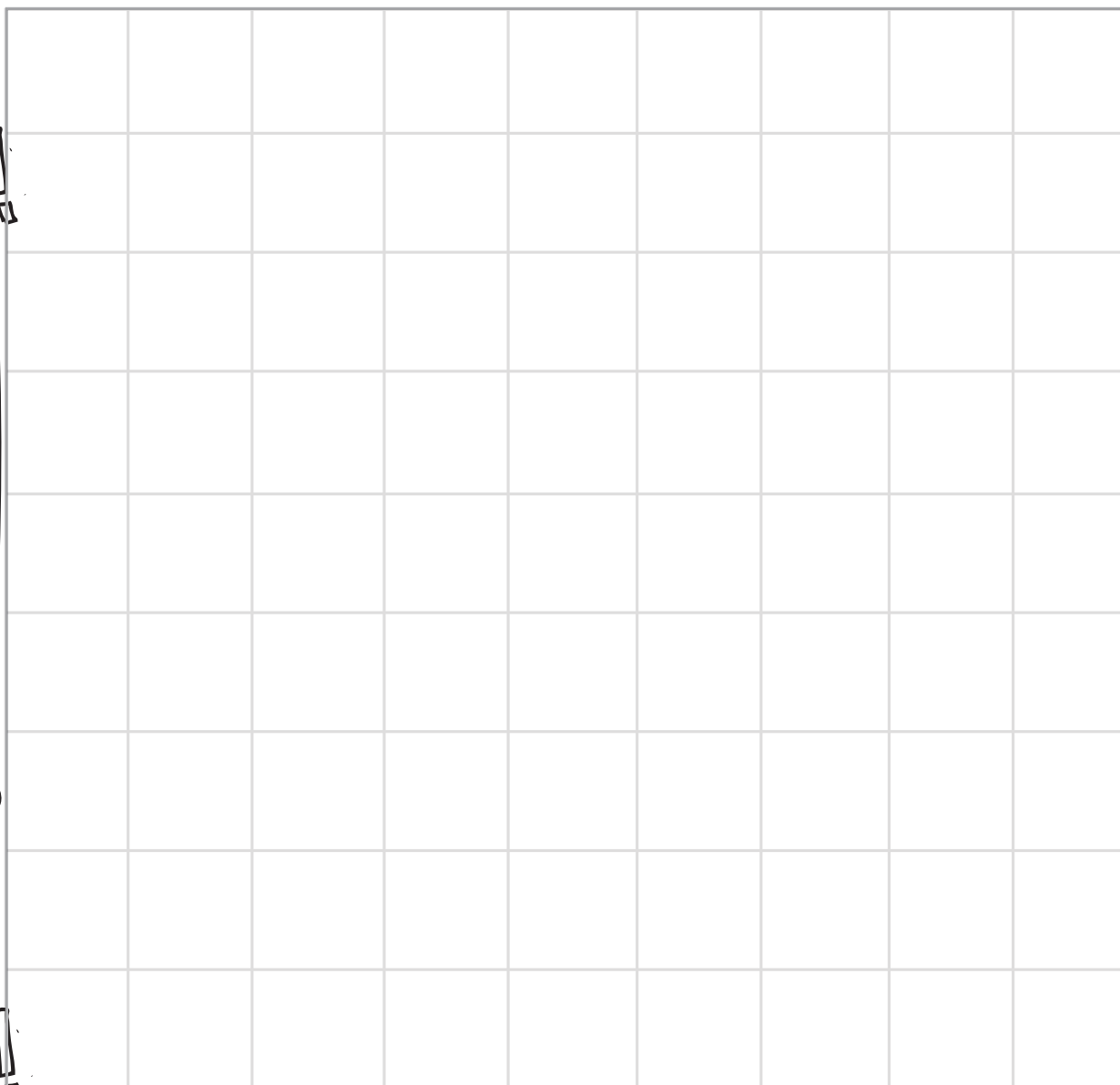
Ergänze auf der Oberseite eine kleine Fahne mit einem Planetensymbol.





**Zeichne hier**





# Weil du ein kreativer Junge bist

NIEMAND ZEICHNET

SO COOL WIE DU!

Auf Amazon gibt  
es das ergänzende  
Zeichenbuch  
direkt zum Kaufen.



HIER AUF AMAZON  
BESTELLEN

ASIN

