

Die Zauberwelt für Anfänger

Thaddäus Northumberland

Herausgeber: Harry Potters Welt
www.meinhpw.de

HPW-Autoren:

Magdalena Dale
Faith Potter
Helga Ollivander
Kenny
Patrick Lakewood
Bellatrix

Bilder: Galerie aus Harry Potters Welt

Allg. Hinweis:

Dieses Buch wird fortlaufend ergänzt. Auch Du kannst mitschreiben! Wir danken allen, die bisher an diesem Buch mitgewirkt haben und freuen uns auf neue Einsendungen zu diesem Buch an: bibliothek@meinhpw.de

Nutzungshinweis:

Dieses Buch ist Eigentum der Bibliothek von Harry Potters Welt (www.meinhpw.de). Harry Potters Welt gestattet es, das Buch auch ohne Mitgliedschaft zu lesen und als Kopie in PDF herunterzuladen. Es ist nicht gestattet, Beiträge aus diesem Buch zu kopieren und für die eigene Homepage oder Webseiten Dritter zu verwenden.

Rechtlicher Hinweis:

Dieses Buch ist Eigentum der Bibliothek von Harry Potters Welt (www.meinhpw.de). Alle Texte und Bilder sind von unseren Mitgliedern selbst erstellt und unterliegen einer regelmäßigen Kontrolle. Sollte dennoch ein Eintrag Urheberrechte verletzen, bitten wir um Mitteilung an leitung@meinhpw.de. Bei begründetem Verdacht wird der Eintrag schnellstmöglich entfernt.

Inhalt

Vorwort

Kapitel 1: Das Flohpulver

Kapitel 2: Eulenpost

Kapitel 3: Geld

Kapitel 4: Hogwarts

Kapitel 5: Die Winkelgasse

Kapitel 6: Der verbotene Wald

Kapitel 7: Nokturngasse

Kapitel 8: Gleis 9 $\frac{3}{4}$

Kapitel 9: Beauxbatons

Kapitel 10: Portschlüssel

Kapitel 11: Reisen auf Besen

Kapitel 12: Fahrender Ritter

Kapitel 13: Das Ministerium

Kapitel 14: Das St. Mungo Hospital

Vorwort

von **Magdalena Dale aus Gryffindor**

Dieses Buch richtet sich an alle Zauberer, die aus Muggelfamilien stammen und solche, die sonst noch nicht alles über die Welt der Magie wissen. Die wichtigsten Dinge sind hier leicht verständlich erklärt. Es ist alles dabei, von der Benutzung von Flohpulver über die Zaubererwährung bis hin zur Eulenpost. Viel Spaß also mit diesem Buch und auf ein gutes Gelingen beim Umsetzen in der magischen Welt!

Kapitel 1: Das Flohpulver

von **Magdalena Dale aus Gryffindor**

Zauberer haben viele verschiedene Möglichkeiten um zu reisen. Eine davon funktioniert mit Flohpulver. Die Zauberer haben ihre Kamine zum Flohnetzwerk zusammengeschlossen, so dass sie schnell und einfach an viele Orte gelangen können, wie z. B. die Winkelgasse.

Und so funktioniert's:

1. Entfachen Sie ein Feuer im Kamin; wenn Sie noch ungeübt sind, oder noch nicht befugt sind zu zaubern, verwenden Sie Streichhölzer, ansonsten den Spruch „Incendio“.
2. Nehmen Sie eine Prise Flohpulver und streuen Sie es in die Flammen; diese nehmen eine grüne Farbe an.
3. Treten Sie ins Feuer.
4. Sprechen sie laut und deutlich (!) Ihren Zielort aus.
5. Legen Sie während Ihrer Reise die Arme an den Körper an.
6. Steigen Sie aus dem Kamin, sobald Sie an Ihrem Zielort angekommen sind.

Kapitel 2: Eulenpost

von **Magdalena Dale aus Gryffindor**

Eine der einfachsten Möglichkeiten Post zu verschicken ist mittels Eulen. Man muss nur den Brief an ihr Bein binden und sie finden den Empfänger auch ohne Adresse. Insofern ist eine Eule eine nützliche Anschaffung für den Zauberer. Natürlich kann man auch von Zauberer-Postämtern aus Eulen verschicken. Das ist für einzelne Briefe oder Pakete sehr praktisch, weil man dort mithilfe der verschiedenen Eule bestimmen kann, wann die Post ankommen soll. Allerdings wird das auf Dauer ziemlich teuer. Wenn man einen roten Umschlag bekommt, sollte man ihn keinesfalls verschlossen lassen, sondern sofort öffnen. Tut man dies nicht, so geht er in Flammen auf und kann der Nachricht dieses „Heulers“ auch nicht entkommen. Dieser Heuler wurde von einer Hexe oder einem Zauberer geschickt, dem man vermutlich nichts Gutes getan hat. In vielfach verstärkter Lautstärke schreit die Stimme des Absenders Sie an und alle Menschen in Ihrer näheren Umgebung bekommen die Nachricht mit. Sie sollten es also tunlichst vermeiden!

Kapitel 3: Geld

von **Magdalena Dale aus Gryffindor**

Die magische Gemeinschaft hat eine eigene Währung. Es gibt goldene Galleonen, silberne Sichel und bronzene Knuts:

1 Galleone entspricht 17 Sichel

1 Sichel entspricht 29 Knuts

Außerdem:

1 Galleone entspricht Ca. 5 Pfund

1 Pfund entspricht Ca. 1,20 €

1 Galleone entspricht Ca. 6 €

Damit dieses Geld auch sicher ist, gibt es Gringotts, die Zaubererbank. Es gibt dort keine Konten, sondern Verliese, in denen die Vermögen der Besitzer gelagert werden. In der Bank arbeiten Krolche und es wurden massive Sicherheitsvorrichtungen erstellt. Zu den Verliesen kommt man nur mit einer Art Gondel, die auf Schienen läuft und vor den Hochsicherheitsverliesen haust ein

Drache.

Kapitel 4: Hogwarts

von **Magdalena Dale** aus **Gryffindor**

Die Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei liegt zwischen Bergen und einem See mitten in Schottland. Wenn man ein Zauberer oder eine Hexe ist, bekommt man mit elf Jahren einen Brief, in dem steht, dass man in Hogwarts aufgenommen ist. Ist man muggelstämmig, so kommt zusätzlich noch jemand vorbei, um alles zu erklären. Dann muss man bis zum 1. September seine Schulsachen kaufen. Dazu gehören Umhänge, ein Kessel, Schulbücher und natürlich ein Zauberstab. All das bekommt man in der Winkelgasse. Das Schuljahr beginnt am 1. 9. und die Eltern bringen ihre Kinder zum Bahnhof Kings' Cross. Um aufs Gleis 9 $\frac{3}{4}$ zu gelangen, lehnen Sie sich gegen den Fahrkartenautomaten zwischen Gleis 9 und 10 und lassen Sie sich auf die andere Seite „fallen“. Dort werden Sie dann schon den Hogwarts-Express sehen. Die Kinder fahren mit ihm zum Bahnhof von Hogsmeade und werden dann mit Kutschen, bzw. die Erstklässler mit Booten zum Schloss hochgebracht. Zu Beginn eines jeden Jahres werden die Kinder auf die Häuser Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw und Slytherin aufgeteilt (siehe „Eine Geschichte von Hogwarts“). In diesem Haus bleiben die Schüler während ihrer gesamten Schulzeit. Nach fünf Jahren schreiben die jungen Zauberer und Hexen eine sehr wichtige Prüfung. In dieser erlangen sie ihre ZAG's (Zauberergrade). Zwei Jahre später kommt noch der UTZ (Unheimlich toller Zauberer); dies ist der höchste Schulabschluss, den Hogwarts zu bieten hat. Es werden die Fächer Zauberkunst, Verwandlung, Geschichte der Zauberei, Kräuterkunde, Zaubetränke, Pflege magischer Geschöpfe, Astronomie, Wahrsagen, Arithmantik, Alte Runen, Muggelkunde und Verteidigung gegen die dunklen Künste unterrichtet. Einige dieser Fächer können Wahlweise und erst ab der 3. Klasse belegt werden; außerdem erhalten die jüngsten Flugunterricht. Nach einem gelungenem Schulabschluss sollten die Zauberer und Hexen bereit sein, in der magischen Welt auf eigenen Beinen zu stehen und einen Beruf zu erlernen.

Kapitel 5: Die Winkelgasse

von **Faith Potter** aus **Slyhterin**

In der Winkelgasse gibt es alle Geschäfte, die man für den Schulanfang braucht,

dort kann man den Zauberstab, die Umhänge, die Bücher, Schreibwaren und was man sonst noch braucht, besorgen. Um in die Winkelgasse zu kommen braucht man immer einen Zauberer oder eine Hexe, da dies nur über den magischen Weg möglich ist. Man kann die Gasse nur über drei Wege erreichen, nämlich durch Apparieren, das Flohnetzwerk oder über das Portal hinter dem Pub "Zum tropfenden Kessel". Der Pub kann von Muggeln nicht gesehen werden, er liegt zwischen einem Plattenladen und einer großen Buchhandlung in der Charing Cross Road von London. Um das Portal hinter dem Pub zu öffnen muss man einen bestimmten Stein mit dem Zauberstab antippen, dafür muss man die Backsteine über dem Mülleimer an der Mauer abzählen "Drei nach oben...zwei zur Seite...". Wenn dann der richtige Stein angetippt wurde, öffnet sich zuerst ein Spalt und dann ein Torbogen, durch den man zur Winkelgasse kommt. Wenn noch kein Zauberstab vorhanden ist, keine Panik! Dann sollte man nur Tom den Wirt des "Tropfenden Kessels", bitten es für einen zu tun. Eigentlich ist die Winkelgasse nur für Zauberer und Hexen betretbar, jedoch dürfen die Eltern von Muggelgeborenen ihre magisch begabten Kinder begleiten.

Kapitel 6: Nokturngasse

von [Helga Ollivander aus Ravenclaw](#)

Die Nokturngasse ist eine kleine düstere Straße in der Nähe der bekannten Einkaufsstraße Winkelgasse. Man sagt der Nokturngasse nach, dass sich dort zwielichtige Gestalten treffen und sie hauptsächlich von Kriminellen besucht wird. Vielen Zauberkindern wird es daher verboten sich der Nokturngasse auch nur zu nähern. In ihr befinden sich Läden wie Borgin&Burkes, die sich auf schwarzmagische Artefakte spezialisiert haben. Auf Straße sind Hexen und Zauberer zu treffen, welche einem Fingernägel oder ähnliches verkaufen wollen. Sollte man sich einmal in der Nokturngasse verirren ist es nicht sehr ratsam sich auf unheimlich wirkende Zauberer einzulassen, die einem den Weg weisen wollen. Man sollte versuchen schnell und alleine wieder heraus zu finden.

Kapitel 7: Gleis 9 $\frac{3}{4}$

von [Helga Ollivander aus Ravenclaw](#)

Auf dem Gleis 9 $\frac{3}{4}$ befindet sich der Hogwarts-Express, ein Zug der einen zur Hogwartsschule für Hexerei und Zauberei bringt. Damit er nicht von Muggeln

(nicht-magischen Menschen) gefunden werden kann, ist das Gleis 9 $\frac{3}{4}$ gut versteckt. Es befindet sich „in“ der Mauer zwischen dem Gleis 9 und 10 des King 's Cross. Um dorthin zu gelangen, muss man sich an folgende Schritte halten:

1. Man sieht die Wand an und vergewissert sich, dass man alle Sache fest in der Hand hat.

2. Man geht auf die Mauer zu. Wer Angst hat kann auch rennen.

3. Man geht/rennt durch die Mauer hindurch. Dann ist man beim Gleis 9 $\frac{3}{4}$.4

Das wichtigste am der ganzen Sache ist, dass man einfach losgeht oder rennt.

Selber muss man nichts machen. Die Mauer öffnet sich von selbst.

Kapitel 8: Der verbotene Wald

von [Helga Ollivander aus Ravenclaw](#)

Der verbotene Wald ist ein dichter Wald neben der Hogwartsschule für Hexerei und Zauberei. Den Schülern ist es strengstens untersagt, den Wald zu betreten außer sie müssen dort eine Strafarbeit machen. Dabei sind sie dann allerdings mit Rubeus Hagrid unterwegs. Oft werden sie auch von seinem Hund Fang begleitet. Das Haus des Wildhüters und Lehrers für Pflege magischer Geschöpfe steht direkt neben dem verbotenen Wald. Der Wald beherbergt neben Zentauren und Einhörner auch Monster wie Acromantulas. Aragog, eine Acromantula, lebt mit seiner Sippe im verbotenen Wald von Hogwarts. Thestrale, die von vielen Menschen gefürchtet und mit dem Tod in Verbindung gebracht werden, da sie nur von Menschen gesehen werden können, die den Tod gesehen haben, sind ebenfalls im Wald anzutreffen.

Kapitel 9: Beauxbatons

von [Kenny aus Ravenclaw](#)

Kapitel 1 Grundlegendes über die Schule

Beauxbatons die Schule für Hexerei und Zauberei der französischen Zauberergesellschaft hat eine ähnliche Erfolgsgeschichte vorzuweisen wie Hogwarts und unterscheidet sich doch sehr harsch von den Prinzipien der englischen Schule.

Das Schulgebäude liegt mitten im ländlichen Idyll Südfrankreichs und umfasst

einen Palast aus der Barockzeit mit anschließendem Park in dem auch der berühmt berüchtigte Botanische Garten Beauxbatons vorzufinden ist.

In jenem Garten wachsen dank der klimatischen Bedingungen die seltensten Pflanzen der magischen Welt und gerade Alraunen fühlen sich im feucht warmen Meeresklima besonders wohl.

Das Schulwappen Beauxbatons zeigt zwei gekreuzte goldene Zauberstäbe aus denen jeweils drei goldenen Funken herausprühen. Die Bedeutung der insgesamt sechs Funken ist leicht nachzuvollziehen.

In Beauxbatons gibt es insgesamt 6 verschiedene Häuser in welche die Schüler und Schülerinnen eingeteilt werden können.

Arcsenciel das Haus der Künstler

Bellelettres das Haus der Dichter und Denker (Vergleichbar mit Ravenclaw)

Calculatrice das Haus der Trankmeister

Gentillesse das Haus der Naturliebhaber (Vergleichbar mit Hufflepuff)

Curiosité das Haus der Reisenden und Entdecker

Bravoure das Haus der Abenteurer (Vergleichbar mit Gryffindor)

Im Gegensatz zu den Hogwarts-Häusern jedoch, gab es allerdings nicht sechs verschiedene Gründerväter oder Mütter die den eigenen Charakter in ihre Häuser verpackt haben sondern nur einen Clement Freiner.

Dieser Clement Freiner hatte bei der Erschaffung der Schule in Sachen Häusern eher einen praktischen Gedanken. Nämlich die Idee die verschiedenen Denkweisen der Schüler unterschiedlich zu fördern um die zukünftige Berufswahl leichter zu gestalten und den jungen Zauberern und Hexen durch individuellen Unterricht Spaß am Lernen zu bereiten.

Aus diesem Grund gehören die Schulabgänger Beauxbatons zu den am besten ausgebildeten Zauberern und Hexen Europas weshalb ihnen in der Geschichte das Privileg zu Teil wurde am Trimagischen Turnier teilnehmen zu dürfen.

Des Weiteren erhalten die Schüler und Schülerinnen bereits nach dem 6. Schuljahr ihren Abschluss, also ein Jahr früher als die Schüler Hogwarts und Durmstrangs.

Die Schuluniform der Schüler sieht für Mädchen einen taillierten Faltenrock aus blauer Seide, eine weiße Bluse mit Rüschenkragen, einen silbernen Umgang, schwarze Ballerinas, weiße Kniestrümpfe, eine blaue Baskenmütze sowie eine Anstecknadel welche die Hauszugehörigkeit symbolisiert vor.

Jungen wiederum tragen lange, besche Hosen, ein weißes Hemd mit silbernen Längsstreifen, eine blaue Weste, einen blauen Umhang sowie schwarze Mokassins mit weißen Socken und eine Anstecknadel welche die Hauszugehörigkeit symbolisiert.

Kapitel 2 Auswahlverfahren

Im Gegensatz zum Auswahlverfahren der Hogwartsschule für Hexerei und Zauberei, bei dem ein magisches Artefakt genannt „Der sprechende Hut“ einen Blick in den Kopf des Schülers wirft, überlässt die Beauxbatons Akademie für junge Hexen und Zauberer dem Können dem Fortritt.

In einer Reihe von Tests und Prüfungen werden der Wissensstand und die Interessen des Schülers oder der Schülerin genauestens geprüft.

So erhalten angehende Schüler Beauxbatons zwei Wochen vor Beginn des Schuljahrs die Aufforderung sich umgehend im Schulgebäude einzufinden um an der Probezeit teilzunehmen.

Innerhalb dieser Probezeit erhält jeder Schüler eine Pflanze die er im botanischen Garten anpflanzen und am Leben erhalten muss, die Aufgabe eine Geschichte zu verfassen die ihr Leben beeinflusst hat sowie den Auftrag sich das Lehren eines Zaubers selbstständig beizubringen (selbstverständlich unter der Aufsicht eines Lehrers um Verletzungen zu vermeiden).

Im zweiten Teil der Prüfungen wird den Kindern ein Rätsel gestellt welches es zu lösen gilt. Dabei werden über das gesamte Schulgelände Hinweise verteilt die es zu entdecken und zu verstehen gilt. Zudem werden diverse Wettkämpfe im Besenfliegen und Quidditchturniere abgehalten um den Ehrgeiz und den Mut der zukünftigen Beauxbatons Studenten zu testen.

Zu Beginn des Schuljahres am 15. September erhalten die Schüler ihre Testergebnisse und marschieren traditionell mit der Anstecknadel welche den Namen ihres Hauses verkündet in den historischen Speisesaal ein in welchen ihre Mitschüler und Mitschülerinnen bereits auf sie warten.

Kapitel 3 Lehrmethoden und Unterricht

In Beauxbatons werden die Studenten zu äußerster Disziplin und Verantwortungsbewusstsein erzogen, welches durch das Erlernen von Selbständigkeit im Schulalltag erzeugt wird.

Beispielsweise verkündet der Lehrer zu Beginn der Stunde die heutige Aufgabe und erwartet von den Schülern selbst einen Lösungsweg zu finden.

Dies fördert nicht nur das eigenständige Denken sondern hilft den Schülern und Schülerinnen selber die Richtige Lernmethode für die eigene Person zu entwickeln.

Diese Entwicklung wird bereits beim Hauswahltest bei dem bereits das Lerntempo für jedes einzelne Fach bestimmt wird.

Belleltres beispielsweise, neigen dazu sich nur in einem einzigen Fach anzustrengen da sich jeder von ihnen eine ganz eigene Muse und Inspiration für Dichtungen und Schriftstücke sucht. Daher unterliegen die Lehrmethoden für Belleltres einer strengen Disziplin und schärferer Kontrolle von Aufgaben.

Gentillesse wiederum haben die Angewohnheit schnell ihre Aufmerksamkeit und Konzentration zu verlieren, weshalb der Unterricht für sie besonders spaßig und praktisch gestaltet wird um ein Maximum an Aufmerksamkeit zu erreichen.

Bravoures sind abenteuerlustige Menschen und interessieren sich vor allem für den Weg eine Aufgabe zu lösen und weniger für das Ziel oder das Ergebnis. Aus diesem Grund wird beim Unterrichten dieses Hauses besonders darauf geachtet den Unterrichtsstoff in kleine Pakete zu verpacken um sich Stück für Stück dem Ziel zu nähern.

Die Schüler des Hauses Curiosité entwickeln bereits früh die Eigenschaft immer nach dem Warum zu fragen und haben großen Spaß dabei Zusammenhänge zu erkennen und sich Theorien auszudenken. Der Unterricht dieses Hauses wird von Fragen dominiert die von den Schülern richtig beantwortete werden müssen. Ebenfalls haben die Lehrer den Auftrag immer wieder nach den Gedankengängen ihrer Schützlinge zu fragen um das eigenständige Denken anzukurbeln.

Arcsenciel Mitglieder legen viel Wert auf Schönheit und achten stärker aufs Detail als ihre Mitschüler.

Ihre Kreativität und ihre Liebe fürs Detail wird im Unterricht durch Gemeinschaftsarbeiten gefördert und findet besonders in Zauberkunst großen

Anklang.

In den Köpfen von Calculatrice Schülern ist nicht viel Platz für Fantasie und Kreativität. Diese Gruppe von Schülern legt vor allem Wert darauf mit Tatsachen und Fakten gefüttert zu werden. Im Unterricht arbeiten sie mit hoher Genauigkeit weswegen ihnen die exakte Zubereitung von Zaubertränken besonders leicht gilt. Sie sind gut darin sich an Anweisungen zu halten werden aber um auch ihre Selbstständigkeit zu fördern immer wieder vor Denkaufgaben gestellt.

Kapitel 10: Portschlüssel

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

Zusätzlich zum Reisen mit dem Hogwarts Express gibt es noch die Möglichkeit der sogenannten Portschlüssel. Dieser kann eine oder auch mehrere Personen transportieren, sofern er zuvor von einem erfahrenen Zauberer oder Hexe mit dem Zauberspruch **Portus** dazu befähigt wurde.

Der zu verzaubernde bzw. verzauberte Gegenstand ist zumeist etwas sehr unauffälliges wie ein alter Schuh, eine Blechdose, zerknüllte Zeitungen oder ähnliche Gegenstände, die Muggel als uninteressant bezeichnen würden und diese daher nicht weiter beachten.

Sobald man den Portschlüssel berührt, kleben die Finger wie durch einen Magneten an ihm und es zieht einen am Bauchnabel voran in einen magischen Strudel.

Nicht alle Portschlüssel folgen einer guten Gesinnung. Da kam es auch schon vor, das der Besen eines Quidditch-Schiedsrichters verzaubert wurde und diesen in eine entfernte Wüste transportierte, was natürlich regelwidrig ist.

Für Anfänger in der Zauberwelt ist es daher nicht gestattet Portschlüssel selbst herzustellen, aber bei manchen Gelegenheiten dürfen diese benutzt werden. Generell benötigt man eine spezielle Genehmigung vom Zaubereiministerium, genauer der Abteilung für Magisches Transportwesen, um diese Schlüssel herstellen zu dürfen.

Kapitel 11: Reisen auf Besen

von Patrick Lakewood aus Gryffindor

Das Reisen auf Besen ist eine recht flotte und für kurze Strecken durchaus bequeme Art zu Reisen. Auf längere Distanzen wird dies jedoch unbequem. Zudem ist das Besenfliegen nicht ungefährlich, da dies vor den Augen der Muggeln geheim gehalten werden muss, weshalb es keine Reiseart für Anfänger ist, da man einen Unsichtbarkeitszauber oder Trank wirken muss, um die strenge Geheimhaltung der Zauberwelt zu gewährleisten.

Kapitel 12: Fahrender Ritter

von **Patrick Lakewood aus Gryffindor**

Dieser Name bezeichnet einen Bus in Großbritannien, welcher Hexen & Zauberer in Notfällen, aber auch bei anderen Gelegenheiten kutschiert. Um ihn zu rufen, ist es erforderlich, die Zauberstabführende Hand ruckartig in die Luft zu heben. Auch das längerfristige Vorreservieren des Fahrenden Ritters ist möglich und nicht unüblich.

Der Bus selbst verfügt über einen Fahrer wie auch einen Schaffner, der exakt 11 Sickel als Ticketpreis verlangt. Im Inneren des Busses findet man 3 Stockwerke vor, welche tagsüber mit diversen Sitzmöglichkeiten und nachts mit Betten und Liegeflächen ausgestattet ist.

Durch seine sehr rasante und vor allem chaotische Art zu fahren, müssen sowohl Häuser als auch Bäume oftmals ausweichen um nicht plattgewalzt zu werden. Auch für die Passagiere ist die Fahrt kein Zuckerschlecken, da Übelkeit, Schwindelanfälle & sogar Ohnmacht bis zu Erbrechen kein seltenes Symptom sind.

Zwischen den Fahrten wechselt der Fahrende Ritter mit einem lauten Knall von London über Wales bis hin zu Schottland.

Hierbei sei erwähnt, dass diese Art des Reisens nicht gerade die bequemste ist, doch zumindest ist sie diskret und von den Muggeln ungesehen.

Kapitel 13: Das Ministerium

von **Patrick Lakewood aus Gryffindor**

Das Zaubereiministerium befindet sich inmitten von London, unauffällig getarnt zwischen den vielen Muggeln.

An einer recht herunter gekommenen Ecke steht eine typische rote Londoner Telefonzelle, auf dessen Apparatur man die Ziffern 62443 (bzw. 62442) eintippen muss. Dies ergibt bei den Muggeln das Wort Magie (bzw. Magic). Daraufhin ertönt eine amtlich klingende Damenstimme und erteilt weitere Belehrungen. Nach Beendigung dieser fährt die Zelle unauffällig hinab in die vielen unterirdischen Stockwerke des Zaubereiministeriums.

Kapitel 14: Das St. Mungo Hospital

von [Patrick Lakewood aus Gryffindor](#) und [Bellatrix aus Ravenclaw](#)

Das Krankenhaus für magische Krankheiten und Verletzungen ist ebenfalls in London aufzufinden. Getarnt ist es als altes verstaubtes Kaufhaus (Reinig & Tunkunter), um dieses vor den Augen der Muggeln zu verbergen. Zusätzlich verraten Schilder an Türen & Fenstern, dass dieses seit Ewigkeiten wegen Renovierungsarbeiten geschlossen sei.

Im Schaufenster steht eine beschädigte und triste Schaufensterpuppe, die es gilt flüsternd anzusprechen, woraufhin die Fensterscheibe durch eine Fingerbewegung der Puppe passierbar wird.

Ähnlich wie beim Gleis Neundreiviertel ist die Passage schnell und wird nicht von den Muggeln bemerkt.

Auf den genauen Aufbau der magischen Einrichtungen wird in diesem Buch nicht weiter eingegangen, da es nur einen kleinen Überblick für Zauber Anfänger darstellen soll.

[Bellatrix:](#)

Grundwissen:

WO?

Das Krankenhaus St. Mungo liegt im Zentrum von London.

WER?

Mungo Bonhan hat dieses Gebäude erbauen lassen, daher wurde es auch nach ihm benannt.

WANN?

Es wurde vor zirka 400 Jahren gebaut.

Es gibt in diesem Krankenhaus keine Pfleger, Ärzte oder Krankenschwestern, sondern HEILER. Sonst ist dieses Krankenhaus sehr ähnlich der der Muggel.

Aufbau:

Das Krankenhaus hat 5 Stöcke.

Erdgeschoss:

Hier befindet sich der Informationsschalter und die Abteilung für Utensilien-Unglücke.

Hier werden Fälle wie ein explodierender Zaubertrankkessel behandelt.

1.Stock:

Hier werden Verletzungen durch Tierwesen behandelt. Bisswunden, Stiche, Verbrennungen, eingewachsene Stachel, giftige Kratz- und Schnittverletzungen gehören dazu. Gefährliche Tiere vor denen ihr auf der Hut sein soltet sind z.B.:

- Die Acromantula ist eine Art riesiger Spinnen, die der menschlichen Sprache mächtig ist. Trotz ihrer Intelligenz sind die Tiere äußerst gefährlich. Eine Kolonie lebt im Verbotenen Wald.
- Die Aschwinderin ist eine brandgefährliche Schlange aus der magischen Aschenglut.
- Der Basilisk ist eine Riesenschlange, die viele Jahrhunderte alt werden kann. Er schlüpft aus einem Hühnerei, das von einer Kröte ausgebrütet wird. Der Blick des Basilisken tötet jeden, den er trifft. Wer ihn nur indirekt, zum Beispiel durch einen Spiegel, sieht, wird versteinert.
- Ein Billywig ist ein blitzschnell durch die Lüfte wirbelndes magisches Insekt. Wer einen Billywig-Stich kriegt, erlebt einen berausenden Schwebestand.
- Kappas sind japanische Wasserdämonen, die sich von Menschenblut ernähren. Wenn sie sich aber der Sitte gemäß höflich verbeugen, verlieren sie ihre Kräfte.
- Kelpies sind gestaltwandelnde Wasserdämonen, die sich bei ihren

Opfern einschmeicheln, um sie dann auf dem Grund ihres Sees zu verschlingen.

- Der Wichtel ist ein boshafes kleines Heinzelmännchen, das gerne wilde Späße auf Kosten von Menschen treibt.
- Der Yeti ist eine Art weißer riesiger Troll, der in den Bergen lebt und alle verschlingt, die ihm zu nahe kommen.

2.Stock:

Hier werden ansteckende Krankheiten behandelt, wie Drachepocken (sie hinterlässt schreckliche Narben und kann sogar zum Tod führen), Verschwinditis (ein Teil eines Körperteils verschwindet), Griselkrätze (eine Hauterkrankung)... behandelt.

3.Stock:

In dieser Abteilung geht es um Vergiftungen aller Art. Diese haben sehr nervende Nebenwirkungen, wie zum Beispiel Dauerkichern. Natürlich sind die Heiler über so ein Symptom nicht gerade begeistert.

4.Stock:

Im 4.Stock werden Fluchschäden und Zauberunfälle behandelt. Mann sollte sich in Acht nehmen vor Flüchen und nicht einfach schwierige Zauber ausprobieren, die ihr noch nicht könnt.

Beispiele für schlimme Flüche sind:

- Binndehautenzündungsfluch
- Boomerang Fluch
- Babbelfluch
- ...

Auf dieser Station gibt es auch Langzeitpatienten, die für lange oder sehr lange Zeit dort bleiben.

5.Stock:

Hier befindet sich die Cafeteria und ein Kiosk.

Mungo Bonhan:

1560 - 1669

Zuerst bildete er sich zum Heiler aus, aber das blieb nicht lange so. Später wollte er mehr für die erkrankten Zauberer machen und ließ ein Hospital erbauen. Das St. Mungo Krankenhaus ist nach ihm benannt und dort werden sogar Heiler ausgebildet.

Als berühmte Persönlichkeit der magischen Welt ist Mungo Bonham in die Schokofrosch-Sammelreihe berühmter Hexen und Zauberer aufgenommen worden. In der Muggelwelt hat Joanne K. Rowling ihn im März 2005 als Zauberer des Monats auf ihrer Website gewürdigt.

Heiler:

Heiler kümmern sich um kranke und verletzte Zauberer und Hexen. Sie heilen Zauberunfälle oder Bisse, die von magischen Tierwesen stammen, Knochenbrüche... magisch innerhalb weniger Minuten. Wenn nötig lassen sie auch mal Knochen nachwachsen. Sie überbringen auch Geschenke von Angehörigen und machen auch leinere Sachen wie Verbände wechseln. Anders als in der Muggel-Medizin gibt es keine zusätzlichen Kräfte für die pflegerischen Aufgaben.

Heiler sind keine Ärzte. Im Gegenteil finden magische Menschen Muggel-Ärzte mit ihrer brutalen Vorgehensweise höchst gefährlich. Molly Weasley ist entsetzt, als ein nicht fertig ausgebildeter Heiler mit Muggel-medizinischen Methoden experimentiert: Eine absurde Idee, Arthurs schwer heilende Bisswunden zuzunähen, statt sie magisch zu verschließen. Glücklicherweise kann der erfahrene Stationsheiler das fehlgeschlagene Experiment des Lernheilers noch mit magischen Mitteln korrigieren.

Die Heilerinnen und Heiler im St.-Mungo-Hospital tragen alle limonengrüne Umhänge mit dem Hospitalslogo, einem Knochen, den ein Zauberstab kreuzt. Wenn Heiler außerhalb des Hospitals tätig sind, wie beispielsweise die Hexe Poppy Pomfrey, tragen sie keine derartigen Uniformen.

Die Heiler-Ausbildung erfolgt am St.-Mungo-Hospital. Als Zugangsvoraussetzungen werden exzellente UTZ-Abschlüsse in fünf Hauptfächern verlangt: Erforderlich ist ein UTZ in Zaubertränke, Kräuterkunde, Verwandlung, Zauberkunst und Verteidigung gegen die dunklen Künste. Das für magisch-medizinische Anwendungen erforderliche Wissen und Können erlernen die angehenden Heiler auf einer Station des Hospitals.

Schon zu Ende? Das geht doch nicht! Werde auch Du Autor und schreibe deinen eigenen Beitrag zu diesem Buch. Als Belohnung werden Dir viele Hauspunkte und Galleonen gutgeschrieben. Schicke deinen Beitrag an:

bibliothek@meinhpw.de

Achtung! Keine Chance dem Betrug!

Alle Einsendungen müssen selbst verfasst sein. Drittseiten dürfen nur zur Inspiration genutzt werden. Fremdkopierte Textpassagen, die als eigenes geistiges Eigentum eingereicht werden verstoßen gegen unsere Schulordnung und haben Punkteabzug und ggf. den Ausschluss aus Harry Potters Welt zu Folge.