



TSCHÄGGÄTTÄ

Präsentationsmappe – Oktober 2022

von valexpérience.com sàrl



TSCHÄGGÄTTÄ

- DER GEIST DES FRÜHLINGS -



In diesem Buch seid ihr die Helden!

Löse mysteriöse Rätsel, erkunde Labyrinth, in denen es von fantastischen Kreaturen nur so wimmelt, und vervollständige deine Ausrüstung mit magischen Gegenständen, die du überall in dieser märchenhaften Welt finden kannst.

Gaby und Jan, zwei junge Pfadfinder, beobachten bei einem Sommerausflug ein seltsames Phänomen: Schneeflocken wirbeln durch die Luft. Fasziniert von diesem übernatürlichen Schauspiel entfernen sie sich von der Gruppe und folgen der Schneeflockenspur. Diese führt sie in ein spannendes Abenteuer und zum Dorf der **Tschäggättä**, mythische Wesen, deren Geist des Frühlings von einem bösen Hexenkönig gestohlen wurde.

Zusammen mit Gaby, Jan und den Tschäggättä begibst du dich auf eine abenteuerliche Reise und hilfst durch deine Entscheidungen mit, die Tschäggättä vom ewigen Winter zu befreien.



UNSERE ABSICHTEN

Mit **Tschägättä, der Geist des Frühlings**, zeichnen wir ein Bild von einer fantastischen, magischen Welt, reich an Traditionen und Landschaften unseres Kantons, dem Wallis.

Die Tschägättä, typische Kreaturen des Lötschentals, inspirierten uns zu dieser epischen und amüsanten Reise, bei der die Leserschaft die Hauptrolle spielt.

Aktive Leserinnen und Leser, die im Zentrum eines spielerischen Abenteuers stehen, während sie versuchen, kleine Spiele und Rätsel zu lösen. Das ist die Vision dieses Kinderbuchs.

DER AUFBAU DES BUCHS

Die ersten Seiten des Buches bilden ein Tutorial. Hier lernen die Leserinnen und Leser die Helden kennen und machen sich mit den Spielregeln des Buchs vertraut:

- Wie orientiert man sich im Buch?
- Wo befinden sich die Lösungen zu den verschiedenen Rätseln?
- Wie lassen sich Gegenstände zur Ausrüstung hinzufügen?



Nach diesen Schritten beginnt die Geschichte erst richtig. Die Herausforderungen nehmen zu und die Rätsel werden schwieriger.

Die mittlere Seite des Buches dient als Checkpoint, damit man das Abenteuer nicht wieder ganz von vorne beginnen muss. Sollte ein Leser auf einer Seite landen, die ihn nicht weiterbringt – eine Sackgasse – kann er die Geschichte von der Mittelseite aus wieder aufnehmen und behält seine bisher gefundenen Gegenstände in seiner Ausrüstung.



Schliesslich führt das Abenteuer die Leserinnen und Leser bis zur Konfrontation mit dem bösen Hexenkönig. Man muss genügend Gegenstände gesammelt haben, um dessen Lebenspunkte zu übertrumpfen. Wenn die Punkte nicht ausreichen, kann man versuchen, das Abenteuer auf einem anderen Weg zu wiederholen, um die fehlenden Gegenstände zu finden und seine Ausrüstung zu vervollständigen.

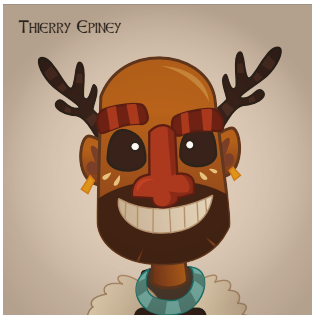


DIE AUSRÜSTUNG

Wie in einem Rollenspiel sammeln die Leserinnen und Leser wertvolle Gegenstände, Abzeichen und Goldmünzen, die sie in ihre Ausrüstung aufnehmen. Als Belohnung für ihren Scharfsinn, ihre Beobachtungsgabe und ihre guten Taten können sie auf diese Weise Punkte sammeln, die es ihnen ermöglichen, den bösen Hexenkönig am Ende des Buches zu besiegen.

DIE MUSIK

Die Zusammenarbeit mit fünf Walliser Musikschaftern machte die Erstellung eines Soundtracks zum Buch möglich. Mittels QR-Codes auf einigen Seiten des Buches wird ein crossmediales Werk entstehen, dessen Musik die Leserschaft durch die gesamte Geschichte begleitet.



EINIGE INFORMATIONEN

- Das Buch wird im Format **A4** gedruckt
- **44 Seiten**
- Das Buch erscheint in einer **französischen** wie auch einer **deutschen** Version
- Empfohlen ab **7 Jahren**
- Projektstart im **Jahr 2019**
- Beendet im **Jahr 2022**
- **300 Stunden** Arbeit für die Illustrationen
- Das Buch wird **im Wallis gedruckt**
- Auflage: **3000 Exemplare**

Nach einem kurzen Aufstieg erreichen Sie eine Bergwiese. Auf der Alp nimmt sie **Oggi** in Empfang. Der Hirte lebt hier mit seiner grossen Herde Schafe.

«Ihr könnt euch nicht vorstellen, wie froh ich bin, Kinder. Der Frühling hat mir zahlreiche Jungtiere geschenkt», erzählt Oggi. «Stellt euch vor: Eines meiner Mutterschafe hat sogar Vierlinge zur Welt gebracht. Leider sind die kleinen Schäfchen sehr frech und laufen immer wieder davon. Zum Glück hat meine Frau für alle Tiere Mützen gestrickt. Helft ihr mir, die Schäfchen einzufangen, damit ich sie füttern kann und sie im Innern der Herde vor der plötzlichen Kälte geschützt sind?»

Finde die **vier Schafe mit denselben Mützen!** Aber beeile dich, denn es wird schon dunkel. Als Dank schenkt dir Oggi das **blaue Abzeichen** für deine Ausrüstung.



Wenn du dein Glück jetzt im Wald versuchen willst, folge dem Weg zu **SEITE 14-15**.

Oder läufst du lieber in Richtung Feld? Dann lies weiter auf **SEITE 18-19**.

Hohe Bäume ragen in den Himmel. Ein **alter Rabe** sitzt majestätisch in einer Baumkrone. Der schwarze Vogel hat **ein magisches Buch**, das helfen kann, den bösen Hexenkönig zu besiegen. Auf einmal spricht der Rabe mit krächzender Stimme:

«Das magische Wort findet ihr heraus, indem ihr das Bild aus meinem Blickwinkel betrachtet.»

Erkennst du das geheime Wort?
Flüstere es leise.

Der Rabe schenkt dir dafür sein Buch.



Wenn du weiter Richtung Norden wandern möchtest, führt dich der Weg auf **SEITE 32-33**.

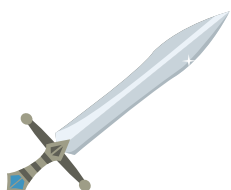
Wenn du lieber in Richtung Süden gehst, setze das Abenteuer auf **SEITE 10-11** fort.

DIE FINANZIERUNG DES PROJEKTS

Das Buch wird hauptsächlich durch private Gelder finanziert.

Unsere Unterstützerinnen und Unterstützer übernehmen jeweils die Patenschaft für einen Gegenstand der Ausrüstung, und die Farben einer Seite bzw. einer Figur sind mit ihnen verbunden.

Diese Methode ermöglicht es uns, ein Buch in Partnerschaft mit lokalen Akteuren und im Einklang mit unseren Werten zu realisieren.



3dmetall AG
Pate des Schwerts



Druckerei Gessler SA
Pate des Schilds



Les Bons Sirops Morand
Pate des Zaubertranks



BLI BLA BLO Pate
der magischen Kristalle



Félix Bureautique SA
Pate des Buchs



Sport-Spirit Events Pate
der Bergsteigerausrüstung



Raiffeisen Pate
der 10 Goldstücke

DER VERTRIEB

Das Buch ist zum Preis von CHF 29.– im Buchhandel sowie über die Website www.tschaggatta.ch erhältlich.



Nach einer Weile kommen die drei Gefährten auf eine grosse Wiese. Beinahe verlieren sie den Überblick. So viele Blumen! Wo geht es jetzt hin?

Findest du **den versteckten Hinweis im Feld**, der dir den Weg weist?



Falls du den Hinweis nicht entdeckst, kannst du in Richtung Hügel gehen und auf **SEITE 26-27** weiterlesen.



Oje! Was für ein Unglück! Dieser Weg führt direkt zu einem schrecklichen **Monster**. Es hat schon seit Wochen nichts mehr gefressen. Es springt auf Jan und Gaby zu und will sie mit seinen spitzen Krallen aufspießen.

Es gibt nur einen Weg zu entkommen: Bevor das Monster sie auffrisst, müssen die Freunde zurück ins Dorf und neu beginnen.

Schnell weg hier! Laufe auf **SEITE 22-23**.



UNSERE PHILOSOPHIE

Seit 2019 hat unser Verlag mit Sitz in Siders, Schweiz, das Ziel, ein junges Publikum zu erreichen und die Kinder die verschiedenen Facetten des Kantons Wallis entdecken zu lassen. Mit Geschichten und Abenteuern vermitteln unsere Bücher authentische und zeitgemässe Werte.

Von fantastischen Welten, die durch unsere Traditionen und Bräuche in den magischsten Farben schillern, bis hin zu zeitgenössischeren und ernsteren Geschichten – unsere Erzählungen lehren, inspirieren und fordern heraus.

Reich illustriert, sind unsere Bücher Fenster zu spielerischen und bunten Abenteuern.

WER WIR SIND

Hinter dem Projekt stehen die beiden Siderser Julien Valentini und Phil Schüpbach. Julien ist Illustrator und Meister der Illustrationen im Buch. Phil zeichnet sich verantwortlich für den administrativen Teil und die Vermarktung von Valexpérience.



UNSERE VERÖFFENTLICHUNGEN





Valexpérience.com Sàrl
Rue des Mazots 10b
3960 Sierre