

### Fieselschweif Clubhaus

Wo heute der Geldspeicher steht, befand sich früher das erste Hauptquartier des Fähnlein Fieselschweif. Bis Dagobert Duck das Land kaufte... Die Fieselschweiflinge haben alles versucht, um ihr erstes Hauptquartier gegen Dagobert Duck zu verteidigen. Sie wandten sich sogar Hilfe suchend an den Präsidenten. Unglücklicherweise waren der Präsident und Dagobert alte Freunde.



von  
knallbunt

14

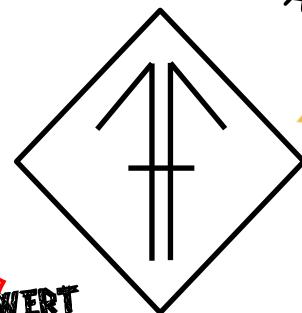
Dieses Schlaue Buch gehört

---

So sehe ich aus,  
wenn ich mega  
super duper gut  
gelaunt bin.

2

# DAS SCHLAUE BUCH



WISSENSWERT

der Pfadfinder  
Fähnlein Fieselschweif  
(Sektion LK )

GOLDTALER VERLAG ENTENHAUSEN

### Die Superlative des Dagobert Duck

Um dieses Abzeichen zu erhalten,  
muss ein Fieselschweifling die  
folgenden Steigerungen in der  
Umgebung finden:

- lang - länger - am längsten
- dunkel - dunkler - am dunkelsten
- weich - weicher - am weichsten
- spitz - spitzer - am spitzesten



WISSENSWERT

Die Steigerung von reich ist:  
reicher - reicher - Dagobert Duck

3

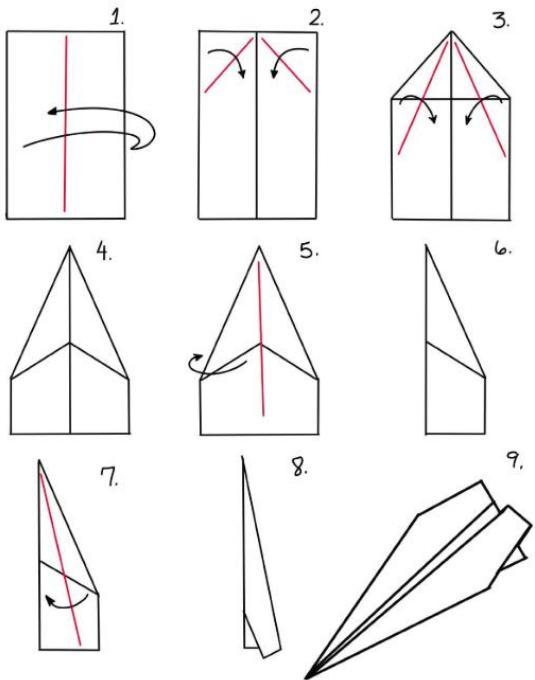
## Quak's Super-Papierflugzeug-Weitflug-und-vielleicht-auch-Bruchlandung-Übung

Eine wichtige Fieselschweifling-Fähigkeit ist es, ein flugtaugliches Papierflugzeug so zu basteln, dass es über eine zuvor bestimmte Ziellinie fliegt. Ob es dahinter sanft landet oder eine Bruchlandung hinlegt, ist total egal.



4

## WISSENWERT



5

# Du glaubst, du findest die erste Zahl nicht?

### Den Panzerknackern einen Schritt voraus



Fieselschweiflinge, aufgepasst! Wie immer sind die Panzerknacker hinter Dagobert's Gold her! Schafft Ihr es, den Tresor mit dem 4-stelligen Code schneller zu knacken als die tollpatschigen Verbrecher, bekommt Ihr ein Abzeichen UND das gerettete Gold!

Die dritte Zahl des Codes ist die Zahl, die auf den Seiten des Schläuen Buches fehlt.

# Leuchte damit den Geldspeicher ab!

6

## WISSENWERT

Bei Einbruch und anderen Notfällen wählt ein Fieselschweifling die 11



5. = 1. Zahl des Nummernschlüssels

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Dann benutz' doch einfach mal dieses spezielle Licht!

7

## Spurensuche von Tick, Trick und Track

Ein absolutes Muss für alle Fieselschweiflinge ist es, Spuren richtig zu lesen. Tick, Trick und Track sind Meister darin. Alle Anwärter, die die Spuren der Entenhausener richtig lesen können, haben sich ein Abzeichen verdient.



 = Hahn = 

8

## Butler Baptist's Servier-Künste

Dagobert's Butler Baptist ist ein wahrer Alleskönner. Er kann unzählige Dinge auf einem Tablett stapeln und wuselt damit durch die Villa. Eigentlich hätte er sich mit diesem Talent schon längst ein Fieselschweif-Abzeichen verdient...



9

**WISSENSWERT**

Ein Butler (von anglonormannisch buteler, abgeleitet von altfranzösisch boteillier „Kellermeister“) ist ein Diener mit einer Führungsfunktion.

 Die großen Erfindungen des Daniel Düsentrieb

Jeder Fieselschweifling hat schon vom heißbegehrten „Erfinder-Abzeichen“ gehört. Daniel Düsentrieb stellt die Bauanleitung seines Zeichenroboters zur Verfügung, um Nachwuchstalente zu fördern und für's „Sachenerfinden“ zu begeistern.

10

## BAUANLEITUNG ZEICHENROBOTER

**WISSENSWERT**



- 1 Pappbecher
- 1 Blatt A4-Papier
- 3 Filzmaler
- 4 Zahnstocher
- 1 Gummiband
- 2 AA-Batterien

- 30 cm Klingeldraht
- 1 Elektromotor aus dem Elektroladen
- 1 kurzer Kabelbinder
- 1 Büroklammer

11



### Mickey's Murmel Marathon



Es ist spannend, was man so alles in der Natur findet! Mickey hat es geschafft, eine Kugelbahn zu bauen ausschließlich aus Gegenständen, über die er im Wald gestolpert ist.



Kreative Fieselschweiflinge verdienen sich ein Abzeichen, wenn sie das auch schaffen.

12

### Gundel Gaukeley's rasantes Bonusspiel

Wenn es jungen Pfadfindern mal wieder langweilig ist, hat die Hexe Gundel Gaukeley ein lustiges Spiel für Euch auf Lager. Mit ihrer Hexenkugel schickt sie euch in rasantem Tempo von Ecke zu Ecke. Können da alle mithalten?



13

14

15

