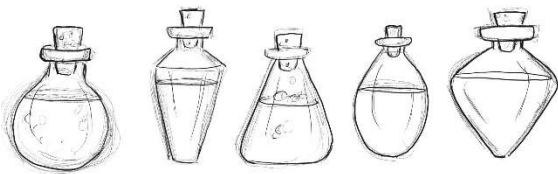


Wünschst du dir nicht manchmal einen Zaubertrank für manche Dinge. Gegen Müdigkeit? Für bessere Ideen? Etwas, das dich einfach schneller sein lässt? Nein, am besten eines, mit dem du davonfliegen kannst! Oder unsichtbar werden ... ach, da fällt dir sicher was ein.

# Zaubertrank



Zeichne zuerst die Flasche. Finde eine passende Form. Du kannst dich an den Beispielen orientieren oder etwas Eigenes entwerfen. Die Flasche sollte aber gleichmäßig sein (dabei hilft eine Mittellinie!). Sie soll eine Flüssigkeit enthalten und einen Korken besitzen.

## ① FLASCHE



## ② ETIKETT



Daneben zeichnest du ein Etikett. Notiere darauf den Namen und Hinweise zur Wirkung, Einnahme und den Nebenwirkungen. Das Etikett sollte etwas älter wirken, die Ränder sind also eingerissen und unregelmäßig.