



Am nächsten Morgen wird Nevio von Vogelgezwitzscher geweckt. Wohligh reckelt er sich in Busches Baumhöhle. Und als er in den hellen Sonnenschein hinausguckt, weiß er: Es warten neue Abenteuer auf ihn! Yieha! Eilig sucht er seinen Freund Erik.
 „Hey, Rikki! Du hast doch Flügel. Du kannst also *fliegen*, oder?“
 „Ja, schon“, antwortet Erik. „Aber du willst mich doch nicht etwa als Flugzeug ...“
 „Quatsch mit Kanalschlamm! *Selber* fliegen will ich!“
 „Du?!“ Erik hat seine Zweifel. Natürlich zeigt er Nevio gern, wie man mit den Flügeln schlägt. Nevio macht es nach und rudert kräftig mit seinen Armen.



Als die Flügel fertig sind, nimmt Nevio Anlauf auf einem kleinen Hügel. Der endet mit einem steilen Abhang. Nevio flitzt darüber hinweg, breitet seine funkelnelagelneuen Flügel aus und ...

„Uff! Wieso hebe ich nicht ab? Menno!“, ruft er schnaufend.
 „Vielleicht fehlen dir die Flügel?“, fällt Erik ein.
 „Na, dann mache ich mir welche. Am besten mit richtigen Federn“, meint Nevio und schnappt nach Erik.



Plauz! Nevio ist auf der Schnauze gelandet. Da kommt Kritta vorbei und ruft: „He, Herr Bruchpilot – ich glaub, ich habe da etwas Besseres für dich.“



Der weicht erschrocken zurück und schnattert: „Spinnst du? Federn ausreißen tut weh! Probier’s lieber mit Schilfblättern.“



Wie muss ein Flügel aussehen, damit er fliegt?
 Ein Flügel muss oben etwas gebogen sein. Wenn nun Luft mit hoher Geschwindigkeit an ihm entlangfließt, strömt sie obenrum schneller als unten. Dadurch entsteht ein Auftrieb, der den Flügel nach oben zieht. Du kannst das ausprobieren, indem du gegen ein Blatt Papier pustest.

Erwartungsvoll folgt Nevio der Krähe in ihren Baum. Diesmal führt sie ihn nach ganz oben in die Krone. „Hier verstecke ich mein Geheimprojekt“, flüstert sie. Als Nevio es sieht, stockt ihm der Atem. Auf einem Ast steht ein sonnengelbes Segelflugzeug. Nevio haucht: „Und *ich* darf ...?“ „Ja. Wenn du möchtest, darfst du der Testpilot sein.“

Kritta erklärt Nevio auch, weshalb seine Flügel nicht funktioniert haben. „Sie waren nicht gebogen. Da kann kein Auftrieb entstehen. Und du warst viel zu langsam – die Luft muss sehr, sehr *schnell* an den Flügeln vorbeiströmen! Ich schlage vor, wir lassen dich von hier oben fallen – da bekommst du das nötige Tempo drauf.“



Aber ob das wirklich klappt? Sogar Nevio wird mulmig zumute, als er im Cockpit sitzt und Kritta das Flugzeug vom Ast schiebt. Wie ein Stein rauscht es nach unten. Hastig zieht Nevio am Steuerknüppel, worauf das Höhenruder nach oben klappt. Die Nase des Fliegers hebt sich und – ja! – Nevio saust aufwärts. „Ich fliiiiiege!“, jubelt er. „Yippie! Endlich! Wieder fliiiiiegen!“



Das Höhenruder steuert die Auf- und Abwärtsbewegung. Das Seitenruder lässt das Flugzeug nach links und rechts fliegen. Und die Querruder kippen das Flugzeug zu einer Seite – damit es sich richtig in die Kurven legt.